

Skat-Regel-FAQ

(von Marc Bieber)

Aktueller Stand: 9.4.2016

Dieses Dokument und seine Inhalte sind urheberrechtlich geschützt – alle Rechte vorbehalten. Es darf privat genutzt und zwecks privater Nutzung auch Anderen in nicht öffentlicher Weise zugänglich gemacht werden. Eine Veröffentlichung oder öffentliche Zugänglichmachung ist nur mit ausdrücklicher Zustimmung des Autors erlaubt, die jederzeit ohne Angabe von Gründen widerrufen werden kann. Derzeit ist skat-extra.de die einzige Webseite, der eine Veröffentlichung bzw. öffentliche Zugänglichmachung dieses Dokuments gestattet ist. Die in diesem Dokument angeführten Zitate und Links dienen der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit der Materie. Auf die Inhalte der verlinkten Webseiten habe ich keinen Einfluss (außer natürlich, wenn ich auf die von mir verfassten Dokumente verlinke, die ebenfalls auf skat-extra.de bereitgestellt werden). Deshalb kann ich für diese fremden Inhalte auch keine Gewähr übernehmen. Für die Inhalte der verlinkten Webseiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Webseite(n) verantwortlich. Kritik und Verbesserungsvorschläge können jederzeit an Marc_Bieber@web.de gerichtet bzw. gesendet werden. Die in diesem Dokument vorzufindenden Inhalte basieren auf der kommentierten ISkO:

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

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

Inhaltsverzeichnis:

01. Ist „Sprungreizung“ erlaubt? Begehen die anderen Mitspieler Kartenverrat, wenn sie bei der Sprungreizung mit Nennung ihrer maximalen Reizgebote passen?	4
02. Wie sind „ungültige“ Reizgebote zu werten?.....	6
03. Was passiert bei „gereizten“ Spielansagen?.....	7
04. Wie muss bei/nach einer falschen Reizreihenfolge vorgegangen werden?.....	9
05. Was kann bzw. sollte man gegen das Abreizen eines Mitspielers unternehmen?.....	10
06. Wie ist zu verfahren, wenn ein (mehrere) Mitspieler zu wenig oder zu viele Karten auf der Hand hat (haben)?.....	11
07. Wie ist vorzugehen, wenn mindestens ein Spiel vom falschen Mitspieler gegeben worden ist?....	13
08. Was sollte man unbedingt über Spielansagen wissen (aus und neben dem, was in der ISkO steht)?	15
09. Was sind „Zahlansagen“ und wie sind sie zu werten?	18
10. Wann ist das Aufdecken des Skats während des Spiels ausnahmsweise erlaubt bzw. führt nicht zum Spielverlust?	21
11. Ist Kiebitzen erlaubt? Was für Folgen haben die Handlungen von Kiebitzen?.....	23
12. Was passiert, wenn ein Spieler nach einem unvollständigen 2-Karten-Stich ausspielt?.....	24
13. Welche Regelverstoß-Vorschriften werden auf Spielaufgaben erweitert?.....	25
14. In welchen Phasen des Spiels können Regelverstöße begangen werden und was für Folgen hat das jeweils?.....	26
15. Welche „Möglichkeiten“ hat der Alleinspieler, um (s)ein Spiel zu verlieren (bei Regelverstößen in Verbindung mit 4.1.4 S. 1 ISkO):.....	31
16. Wie funktioniert der Nachweis des sicheren Erreichens von höheren Gewinnstufen bei regelgerechtem Spiel gemäß 4.1.4 S. 2 ISkO?	33
17. Welche Konstellationen gibt es bei der Zuerkennung von Gewinnstufen nach 4.1.5 ISkO?.....	36
18. Was passiert, wenn der Alleinspieler die Gegenpartei täuscht oder andersherum?	39
19. Wie ist vorzugehen, wenn ein Mitglied der Gegenpartei nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage des Alleinspielers einen Regelverstoß (z. B. Kartenverrat) begeht?	41
20. Was sind typische Fälle für Verstöße der Gegenpartei gegen 4.2.9 ISkO und was ist ihr demgegenüber im Rahmen von 4.2.9 ISkO erlaubt?.....	44
21. Was sind die Unterschiede zwischen 4.3.1/4.3.2/4.3.3 ISkO, 4.3.4/4.3.5 ISkO und 4.3.6 ISkO? ..	50
22. Welche Besonderheiten sind laut Internationalem Skatgericht bei der Spielaufgabe (4.3.2, 4.3.3, 4.3.6 ISkO) zu beachten?	58
23. Wann erfüllt der Alleinspieler bei der Spielabkürzung seine Erklärung nicht in allen Punkten? ...	60
24. Muss der Alleinspieler die Gegenpartei „Schneider“ spielen, wenn er bei der Spielabkürzung erklärt, die Gegenpartei werde/bleibe „Schneider“?	61

25. Wann kann die Gewinnstufe „Schwarz“ vor dem ersten Stich auch theoretisch nicht erreicht werden im Sinne von 5.4.3 ISkO?.....	63
26. Sind Schiedsrichter an die Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts (ISkG) gebunden? ..	66
27. Wer ist besser platziert, wenn am Ende einer Serie bzw. Veranstaltung zwei Spieler die gleiche Punktzahl haben?.....	67
28. Inwieweit bzw. unter welchen Voraussetzungen und bis zu welchem Zeitpunkt dürfen fehlerhafte Listeneintragungen korrigiert werden?.....	68

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

Sprungreizung ist laut Internationalem Skatgericht erlaubt. Jeder Skatspieler darf Reizgebote mit Reizwerten in einer beliebigen Reihenfolge abgeben, solange das nächste Reizgebot immer höher ist als das vorherige (ansonsten gilt nach wie vor das höhere Reizgebot). Man darf also z. B. sofort „72“ bieten oder erst „18“ und dann „72“, aber man darf nicht erst „20“ reizen und anschließend „18“. Sprungreizung hat den Vorteil, dass – Einhaltung der Reihenfolge beim Reizen vorausgesetzt – Vor- und Mittelhand nicht ihren jeweils höchsten Reizwert mitteilen können, wenn das von Mittel- bzw. Hinterhand abgegebene Reizgebot ihr Maximalgebot übersteigt (Beispiel: Vorhand hat bereits gepasst, Mittelhand will „46“ halten und hält deswegen die „40“ von Hinterhand, muss aber beim anschließenden Gebot „48“ passen, ohne mitteilen zu können bzw. dürfen, dass sie bereits bei „46“ gepasst hätte). Teilen Vor- und Mittelhand in diesen Konstellationen ihr maximales Reizgebot mit, begehen sie Kartenverrat, der Mittel- bzw. Hinterhand ein gewonnenes Spiel verschafft, sofern sie durch das vorherige Passen von Vor- bzw. Mittelhand Alleinspieler geworden ist (in der Regel wird nur Hinterhand hiervon profitieren). Zur Verdeutlichung: Mittelhand reizt erst „18“, die Vorhand hält, und dann „48“, auf die Vorhand mit der Bemerkung „Mehr als ‚46‘ habe ich nicht“ passt. Hier bekommt Mittelhand nur dann wegen Kartenverrats sofort ein Spiel gutgeschrieben, wenn Hinterhand (obwohl sie noch nicht an der Reihe war) bereits gepasst hat (hat Hinterhand noch nicht gepasst, wird Vorhand verwahrt und Mittelhand muss entscheiden, ob sie das Risiko eingehen und verbindlich weiterreizen möchte). Spielt sich hingegen das Gleiche zwischen Hinter- und Mittelhand ab (d. h. Hinterhand reizt erst „18“, die Mittelhand hält, und dann „48“, auf die Mittelhand mit der Bemerkung „Mehr als ‚46‘ habe ich nicht“ passt), nachdem Vorhand bereits gepasst hat, bekommt Hinterhand wegen Kartenverrats umgehend ein Spiel gutgeschrieben. Diese Grundsätze gelten allerdings dann nicht, wenn ein Spieler (beim Passen) in zulässiger Weise sein höchstes Reizgebot hätte nennen dürfen, was folgenden Ausnahmefall betrifft: Vorhand gibt ein hohes Reizgebot ab (z. B. „72“) bzw. „reizt“ ein hohes Spiel (z. B. „Grand-Hand“), obwohl sie nicht an der Reihe ist. Wenn Mittel- und Hinterhand nun beim Passen jeweils sagen, sie hätten bis x gereizt, begehen sie keinen Kartenverrat, da sie in einem ordnungsgemäß durchgeführten Reizverfahren ihre maximalen Reizgebote hätten nennen können. Allerdings gilt das nur, solange das Reizgebot von Hinterhand höher war bzw. gewesen wäre als das von Mittelhand (sonst hätte Hinterhand ihr maximales Reizgebot im ordnungsgemäß durchgeführten Reizverfahren gerade nicht nennen dürfen, weil sie damit ihrerseits gegenüber Mittelhand Kartenverrat begangen hätte). Liegt also der von Hinterhand

beim Passen genannte maximale Reizwert unter dem von Mittelhand beim Passen genannten maximalen Reizwert und ereignet sich die Äußerung von Hinterhand zeitlich als Letztes (so dass Vorhand hierdurch Alleinspieler wird), gewinnt der Alleinspieler ein Spiel wegen eines Verstoßes der Gegenpartei gegen 4.2.9 ISkO. Ereignet sich in diesem Beispiel die Äußerung von Mittelhand zeitlich als Letztes, ist es möglich, aufgrund der Wertungsgleichheit zur anderen Konstellation dem Alleinspieler ebenfalls ein gewonnenes Spiel gutzuschreiben, aber genauso gut ist es auch denkbar, es Vorhand gemäß 3.3.9 ISkO analog zu ermöglichen, von ihrem Reizgebot zurückzutreten (noch nicht vom Internationalen Skatgericht entschieden!). Tut hingegen nur einer der beiden Gegenspieler beim Passen seinen maximalen Reizwert kund, geht damit selbstverständlich kein Regelverstoß einher. Beispiel 1: Vorhand „reizt“ einen „Grand-Hand“, Mittelhand passt mit der Bemerkung „Ich hätte nur bis ‚24‘ gehen können“, Hinterhand sagt anschließend „Mehr als ‚33‘ hätte ich nicht gehabt“. Hier begehen Mittel- und Hinterhand keinen Kartenverrat. Beispiel 2: Vorhand „reizt“ einen „Grand-Hand“, Mittelhand passt mit der Bemerkung „Ich hätte nur bis ‚33‘ gehen können“, Hinterhand sagt anschließend „Mehr als ‚24‘ hätte ich nicht gehabt“. In diesem Fall begeht Hinterhand Kartenverrat, da sie in einem ordnungsgemäß durchgeführten Reizverfahren ohne Nennung eines Reizwertes hätte passen (oder mehr als „33“ hätte reizen) müssen. Folglich gewinnt Vorhand ihren „Grand-Hand“ auf der Stelle. Beispiel 3 (noch nicht vom Internationalen Skatgericht entschieden!): Vorhand „reizt“ einen „Grand-Hand“, Hinterhand passt mit der Bemerkung „Mehr als ‚24‘ hätte ich nicht gehabt“, anschließend sagt Mittelhand „Ich hätte nur bis ‚33‘ gehen können“. Wertungstechnisch besteht kein Unterschied zu Beispiel 2, allerdings ist Vorhand hier erst durch das Passen von Mittelhand, die keinen Kartenverrat begeht (andere Ansicht vertretbar), Alleinspieler geworden. Es ist hier also sowohl möglich, Vorhand ihren „Grand-Hand“ gutzuschreiben, als auch denkbar, ihr zu gestatten, gemäß 3.3.9 ISkO analog von ihrem Reizgebot zurückzutreten (mit der Folge, dass, wenn Vorhand hiervon Gebrauch macht, das Spiel wegen 3.3.9 S. 5 ISkO eingepasst werden muss, da die Nennung eines maximalen Reizwertes beim Passen keine Abgabe eines Reizgebotes im Sinne dieser Vorschrift darstellt [andere Ansicht vertretbar]).

02. Wie sind „ungültige“ Reizgebote zu werten?

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

03. Was passiert bei „gereizten“ Spielansagen?

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

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

04. Wie muss bei/nach einer falschen Reizreihenfolge vorgegangen werden?

Bei einer falschen Reizreihenfolge wird (wegen 4.5.10 ISkO) der Reizvorgang nicht korrigiert (die Reizgebote und das Passen sind und bleiben also verbindlich), wenn die falsche Reizreihenfolge erst nach der Skataufnahme (des trotz falscher Reizreihenfolge legitimen Alleinspielers) beanstandet und damit billigend in Kauf genommen wird. Beispiel: Mittelhand passt am 4er-Tisch. Danach eröffnet fälschlicherweise Vorhand das Reizen mit „18“, die Hinterhand hält. Vorhand und Hinterhand reizen sich gegenseitig hoch, wobei keiner die falsche Reihenfolge bemerkt. Am Ende bietet Vorhand „46“, die Hinterhand hält, woraufhin Vorhand passt und Hinterhand den Skat aufnimmt. In diesem Augenblick fällt dem Kartengeber die falsche Reizreihenfolge auf, die er sogleich beanstandet. Hier wird bzw. bleibt Hinterhand wegen der verspäteten Beanstandung der falschen Reizreihenfolge bei gereizten „46“ Alleinspieler (obwohl Hinterhand grundsätzlich mehr als Vor- bzw. Mittelhand bieten muss, um Alleinspieler zu werden), wohingegen das Passen von Vorhand verbindlich bleibt (3.3.8 ISkO). Wäre demgegenüber die falsche Reizreihenfolge vor der Skataufnahme (des trotz falscher Reizreihenfolge legitimen Alleinspielers) beanstandet worden, dürfte Vorhand zunächst entscheiden, ob sie ihr Passen zurückzieht oder nicht. Tut sie es nicht, wird bzw. bleibt Hinterhand bei gereizten „46“ Alleinspieler. Zieht Vorhand ihr Passen zurück (womit sie gleichzeitig die von Hinterhand gebotenen „46“ hält), wird das Reizen ganz normal mit richtiger Reizreihenfolge fortgesetzt und Hinterhand ist am Zug. Passt Hinterhand, wird Vorhand bei gereizten bzw. gehaltenen „46“ Alleinspieler. Bietet Hinterhand mehr als „46“, muss Vorhand entscheiden, ob sie den gebotenen Reizwert hält oder passt usw. Andere mögliche Lösungen (Hinterhand ist gemäß 3.3.9 ISkO vom Reizen auszuschließen und Vorhand kann einpassen oder neu reizen, d. h. bei „18“ das Spiel bekommen; neben Hinterhand ist auch Vorhand wegen ihrer Mitschuld an der Situation gemäß 3.3.9 ISkO vom Reizen auszuschließen, womit das Spiel als eingepasst in die Liste einzutragen ist; die – fingierte – richtige Reizreihenfolge ist maßgeblich, wodurch Vorhand Alleinspieler geworden ist und entweder wegen der Skateinsicht von Hinterhand sofort ein Spiel gewonnen hat oder nach Anwendung des Kartenziehverfahrens gemäß 3.2.15 ISkO ein Spiel durchführen muss, das mindestens dem Reizwert „46“ entspricht) kommen demnach nicht in Betracht.

05. Was kann bzw. sollte man gegen das Abreizen eines Mitspielers unternehmen?

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

Link zur Turnierordnung des DSkV:

http://deuterskatverband.de/fileadmin/dskv/content/Service/Ordnungen/Meisterschaften/Turnierordnung_fuer_Meisterschaften.pdf

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

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

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

skat-extra.de/assets/applets/Tutorial_zu_fehlerhaften_Kartenverteilungen.pdf

07. Wie ist vorzugehen, wenn mindestens ein Spiel vom falschen Mitspieler gegeben worden ist?

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

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

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

a) Alle Spiele wurden vom falschen Mitspieler gegeben.

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

c) Zwei Spiele wurden vom falschen Mitspieler gegeben: Hier muss die gesamte Runde nur dann wiederholt werden, wenn sich unter diesen zwei Spielen das erste der Runde befindet (1 + 2; 1 + 3; 1 + 4). In allen anderen Konstellationen müssen nur die letzten drei (2 + 3; 2 + 4) bzw. die letzten beiden Spiele (3 + 4) wiederholt werden.

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

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

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

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

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

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

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

4. Auch ohne offizielle Skatgerichtsentscheidung wird man annehmen müssen: Spielansagen, die keinen der (gültigen Kern-)Bestandteile „Karo“, „Herz“, „Pik“, „Kreuz“, „Null“ oder „Grand“ enthalten, sind keine Spielansagen (auch keine ungültigen Spielansagen). Betroffen sind z. B. bloße „Hand“- oder „Ouvert“-Ansagen (die folglich nicht dazu verpflichten, ein Hand- oder ein offenes Spiel anzusagen und durchzuführen). Für den Fall der Erkennbarkeit des gültigen (Kern-)Bestandteils siehe unter 5. Demgegenüber steht die Verwendung von Sy-

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

5. Bei Fantasieansagen geht das Internationale Skatgericht wie folgt vor: (Kern-)Bestandteile einer Fantasieansage, die erkennbar sind, gelten als Ansage dieser (Kern-)Bestandteile (hierbei müsste das Kriterium der Erkennbarkeit wohl äußerst eng gehandhabt werden). Das gilt sowohl für die Spiele an sich als auch für weitere Ansagen. So ist bspw. ein „Grängelchen“ ein angesagter „Grand“, ein „Herzlein“ ein angesagter „Herz“ und ein „Knaro“ ein angesagter „Karo“ – und ein „Grand Ouverture“ verpflichtet zur Durchführung eines „Grand Ouverts“! Immerhin ist bei diesen – zumeist scherzhaft gemeinten – verfremdeten Ansagen eine spielrechtlich relevante Einschränkung möglich. Wer sagt, dass er das verfremdete – oder das der Verfremdung entsprechende richtige – Spiel nicht spielen kann, sondern ein anderes Spiel spielt, der muss auch nur das andere Spiel spielen (Beispiel: Wenn der Alleinspieler „Grand Ouvert[ure]“ kann ich nicht spielen, sondern nur „Karo“ sagt, darf/muss er den „Karo“ spielen). Unklar ist noch, wie zu verfahren ist, wenn bei einer mehrteiligen Fantasieansage nur das Grundspiel erkennbar ist (Beispiel: Der Alleinspieler sagt einen „Grand hoch her“ an, wobei „hoch her“ nicht mehr als erkennbares „Ouvert“ durchgeht). Entweder verpflichtet sich der Alleinspieler hierdurch, das erkennbare Grundspiel ohne weitere Ansagen durchzuführen, oder man gestattet ihm, ein Spiel aus der Gattung des erkennbaren Grundspiels mit beliebigen weiteren (regeltechnisch noch möglichen) Ansagen durchzuführen (in der Regel wird der Alleinspieler in einem solchen Fall ohnehin von Anfang an auf weitere Ansagen verzichten wollen, wenn er nicht tatsächlich einmal das der verfremdeten Ansage entsprechende richtige Spiel spielen will).

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

„Zahlansagen“ des Alleinspielers, die kein anderes Spiel zulassen, sind als gültige und damit unabänderliche Spielansagen zu betrachten. Wenn der Alleinspieler z. B. „Wir spielen die ,18‘!“ sagt, hat er damit ein Karospiel (ohne weitere Ansagen) angesagt – mit der Folge, dass er gegen 3.4.8 ISkO verstößt und sein Spiel verliert, sofern er anschließend den Skat einsieht oder Karten umdrückt in der Annahme, noch kein Spiel angesagt zu haben. Folgende „Zahlansagen“ bedeuten demnach die Ansage dieser Spiele:

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

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

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

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

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

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

Zwar beinhalten Zahlansagen an sich keine weiteren Ansagen, jedoch muss der Alleinspieler bei einer Zahlansage mit seinem Spiel ohnehin mindestens deren Wert oder – wenn die Zahlansage auf einem ungültigen Reizwert basiert – den nächsthöheren gültigen Reizwert erreichen (siehe dazu weiter unten); eine hohe Zahlansage ab „240“ verpflichtet den Alleinspieler folglich so oder so zur Ansage des entsprechenden Grandspiels inklusive der weiteren Ansagen.

Zahlansagen, die für mehrere Spiele stehen (z. B. „Wir spielen die ,36‘!“ für „Karo“ oder „Kreuz“ oder „Wir spielen die ,48‘!“ für „Kreuz“ oder „Grand“), verpflichten den Alleinspie-

ler laut neuerer Skatgerichtsrechtsprechung zur Durchführung eines der damit verbundenen Spiele (die ältere Skatgerichtsrechtsprechung, wonach die Zahlansage in solchen Fällen unverbindlich ist und der Alleinspieler ein beliebiges Spiel ansagen kann, ist damit obsolet). Betroffen sind folgende Zahlansagen: „36“, „48“, „60“, „72“, „90“, „96“, „99“, „108“, „110“, „120“, „132“, „144“, „168“, „180“, „192“ und „216“. Beispiel: Der Alleinspieler kommt bei „46“ ans Spiel und sitzt in Vorhand. Im Anschluss an die Skataufnahme und das Drücken hat er ein Blatt auf der Hand, mit dem er einen „Null Ouvert“ sicher gewänne und gleichzeitig einen einfachen „Grand“ je nach Sitz verlieren, einfach oder sogar mit „Schneider“ gewinnen könnte. Schließlich sagt der Alleinspieler: „Wir spielen die ‚48‘!“ Hier muss der Alleinspieler nun einen „Kreuz“ oder einen „Grand“ ansagen und durchführen; er darf es sich nicht anders überlegen und darf somit kein anderes Spiel (z. B. den sicheren „Null Ouvert“) spielen.

Aus alledem ließe sich folgern, dass Zahlansagen, die auf ungültigen Reizwerten basieren (z. B. „Wir spielen die ‚19‘!“), den Alleinspieler zur Durchführung eines Spiels basierend auf dem nächsthöheren gültigen Reizwert verpflichten. Das Internationale Skatgericht bestreitet jedoch einen anderen Weg. Hiernach kann/muss der Alleinspieler bei einer Zahlansage, die auf einem ungültigen Reizwert basiert, ein beliebiges Spiel ansagen, das mindestens den nächsthöheren gültigen Reizwert erreicht. Welch ungeahnte Konsequenzen das haben kann, zeigt folgendes Beispiel: Der Alleinspieler kommt bei „18“ ans Spiel. Nach der Skataufnahme und dem Drücken sagt er: „Wir spielen die ‚19‘!“ Im Anschluss an die Aufforderung, ein gültiges Spiel anzusagen, sagt der Alleinspieler einen „Karo“ an, den er mit einer Spitze („Kreuz-Bube“) spielt. Da das Spiel des Alleinspielers mindestens den nächsthöheren gültigen Reizwert erreichen muss, muss der Alleinspieler, um sein Spiel zu gewinnen, den Wert „20“ bzw. „27“ erreichen, also die Gegenpartei „Schneider“ spielen, obwohl er bei „18“ ans Spiel kam. Eine solche Selbstverpflichtung zum Erreichen einer Gewinnstufe bei der Ansage eines Spiels mit Skataufnahme ist ein Novum, der ISKO fremd und demnach abzulehnen (nicht hiermit vergleichbar sind die Fälle mit dem so genannten „stillen Schneider“: Hier resultiert die Schneider-Verpflichtung des Alleinspielers aus dem letzten Reizwert und seinen – ungünstig im Skat gefundenen – Spitzen.). Hätte der Alleinspieler vorliegend nach Skataufnahme und Drücken „Ich spiele Karo-Schneider“ gesagt, hätte für ihn schließlich ebenfalls keine Schneider-Pflicht bestanden. Welchen Wert das Spiel des Alleinspielers erreichen muss, darf sich einzig und allein nach dem letzten Reizwert, den vorhandenen bzw. fehlenden Spitzen des Alleinspielers und den von ihm erreichten Gewinnstufen richten (Erklärungen des Alleinspie-

lers bei Spielabkürzungen im Stile von „Ihr werdet ‚Schneider‘!“ sind hingegen wieder ein Thema für sich – siehe dazu unter 24.).

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

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

In Ausnahmefällen stellt das Aufdecken des Skats jedoch keinen Verstoß gegen 3.4.8 ISkO dar. Dies betrifft insbesondere Spielabkürzungen des Alleinspielers durch Aufdecken des Skats. Beispiel: Beim „Null Ouvert“ spielt der Alleinspieler seine einzige Schwachstelle aus (eine blanke „8“), die Mittelhand übernehmen müsste, deckt aber vor dem Beilegen der Karte von Mittelhand den Skat auf. Allgemein gilt: Der Alleinspieler darf jedenfalls bei absolut sicheren offenen Spielen (auch in Vorhand) den Skat zwecks Spielabkürzung aufdecken, ohne damit gegen 3.4.8 ISkO zu verstoßen (vor allem dann, wenn sich die Unverlierbarkeit des Spiels gerade erst aus den gedrückten Karten ergibt, z. B. bei einem „Null Ouvert“ mit langer, geschlossener Farbe ohne „7“, welche allerdings gedrückt wurde). Auch wenn für den Alleinspieler durch eine von einem Gegenspieler gespielte Karte/durch die von den Gegenspielern gespielten Karten (insbesondere im ersten Stich) klar ist, dass er alle weiteren Stiche macht, darf er den Skat zwecks Spielabkürzung aufdecken. Allerdings muss sich seine diesbezügliche Absicht der Gegenpartei zumindest indirekt erschließen, z. B. durch eine Äußerung im Sinne von: „Ich zeige euch sogar, was ich gedrückt habe.“

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

Ist der Alleinspieler nicht Verursacher, sondern nur Ausführer der Skataufdeckung, liegt ebenfalls kein Verstoß gegen 3.4.8 ISkO vor. Beispiel: Wird der Alleinspieler während des zweiten Stichs gebeten, den ersten Stich, den er gemacht hat, noch einmal vorzuzeigen, ver-

stößt er nicht gegen 3.4.8 ISkO, wenn er dabei aus Versehen eine Skatkarte oder beide Skatkarten aufdeckt.

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

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

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

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

Zieht der Alleinspieler in Hinterhand einen Stich ein, ohne selbst eine Karte beigegeben zu haben, und spielt zum nächsten Stich aus, hat er damit nicht automatisch unberechtigt ausgespielt. Er darf die beiden eingezogenen Karten wieder aufdecken und eine Karte beigegeben, mit der er den Stich macht (bei dieser Karte darf es sich auch um die bereits zum nächsten Stich ausgespielte Karte handeln). Anschließend darf der Alleinspieler eine beliebige Karte zum nächsten Stich ausspielen und das Spiel wird normal fortgesetzt. Nur wenn der Alleinspieler mit keiner Karte in seinem Blatt den 2-Karten-Stich im Nachhinein übernehmen kann, hat er unberechtigt ausgespielt. Gleiches sollte für den Fall gelten, in dem der Alleinspieler in Mittelhand mit seiner Karte den Stich (vorläufig) übernimmt, den Stich einzieht und zum nächsten Stich ausspielt, bevor der Gegenspieler in Hinterhand eine Karte beigegeben kann: Hier hat der Alleinspieler unberechtigt ausgespielt, wenn der Gegenspieler in Hinterhand den unvollständigen Stich machen kann und tatsächlich macht. Im Übrigen führt das unberechtigte Einziehen eines unvollständigen Stichts an sich generell nicht zum Spielverlust.

13. Welche Regelverstoß-Vorschriften werden auf Spielaufgaben erweitert?

Wie das Internationale Skatgericht bestätigt, werden bestimmte Vorschriften, in denen nur Regelverstöße genannt sind, auf Spielaufgaben ohne offenes Hinwerfen der Karten erweitert (mit Ausnahme von 4.3.1 S. 2, 3.4.3 ISkO in den Fällen von 4.1.4 S. 2, 4.1.6 ISkO), um Wertungswidersprüche und Missbräuche zu vermeiden. Betroffen sind 4.1.4 S. 2, 4.1.5, 4.1.6 und 5.4.3 ISkO (jeweils in Verbindung mit 4.3.3 ISkO aufgrund seiner Verweisung auf 4.1.3 bis 4.1.6 ISkO oder in Verbindung mit 4.3.2 ISkO trotz fehlender Verweisung auf 4.1.3 bis 4.1.6 ISkO, s. u.). Hintergrund ist, dass es keinen plausiblen Grund dafür gibt, in diesen Fällen Spielaufgaben anders zu behandeln als Regelverstöße. So wäre es z. B. unverständlich, wenn der Alleinspieler ein von Anfang an theoretisch nicht zu gewinnendes Spiel (5.4.3 ISkO) nicht durch Regelverstoß, dafür aber durch Spielaufgabe der Gegenpartei gewinnen könnte. Des Weiteren kann mit der Erweiterung auf Spielaufgaben verhindert werden, dass Mitglieder der Gegenpartei frühzeitig Spiele aufgeben, nur um den Alleinspieler daran zu hindern, weitere Gewinnstufen zu erspielen. Leider hat das Internationale Skatgericht es versäumt, die besagten Vorschriften auf dem Skatkongress 2010 entsprechend modifizieren zu lassen, um ihre Geltung auch für Spielaufgaben zu verdeutlichen. Dieser Umstand ist umso ärgerlicher, wenn man bedenkt, dass das Internationale Skatgericht auf dem Skatkongress 2010 diverse – vergleichsweise unwichtige – redaktionelle Änderungen durchgedrückt hat. Zur eher theoretisch wichtigen Frage in diesem Zusammenhang, ob die Gegenpartei bei einer Spielaufgabe des Alleinspielers außerhalb von 4.3.1 S. 2, 3.4.3 ISkO trotz des fehlenden Verweises in 4.3.2 ISkO auf 4.1.3 bis 4.1.6 ISkO den Nachweis des sicheren Erreichens weiterer Gewinnstufen bei regelgerechtem Spiel (4.1.4 S. 2 ISkO) erbringen und/oder (direkt oder indirekt) Weiterspiel (4.1.6 ISkO) verlangen kann, siehe den Exkurs unter 16.

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

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

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

2. Phase des Gebens: Beim Geben müssen die Geberegeln (3.2.6, 3.2.7 ISkO) beachtet werden. Wird beim Geben durch den Kartengeber allein- oder mitverschuldet mindestens eine Karte aufgeworfen, muss neu gegeben werden (3.2.8 ISkO). Einsprüche gegen Regelverstöße während der Phasen des Mischens und des Gebens müssen vor Kartenaufnahme geltend gemacht werden (3.2.10 ISkO). Im Einzelnen gilt hier: Eine Beanstandung gegen die Art und Weise der Kartenverteilung ist jedem Spieler nur so lange möglich, bis er das fehlerhaft an ihn ausgeteilte Kartenpäckchen aufgenommen oder sich angesehen hat. 3.2.9 ISkO (neues Geben bei zahlenmäßig ungleicher Verteilung der Karten) ist demgegenüber eine Norm, die in verschiedenen Phasen von Bedeutung ist. Wird eine zahlenmäßig ungleiche Verteilung der Karten vor Beendigung des Reizens bemerkt (also innerhalb der Phasen 2 bis 4), ist bereits dann neu zu geben, wenn von der zahlenmäßig ungleichen Verteilung nur eine Partei betroffen ist (sind beide Parteien davon betroffen, ist in diesem Fall erst recht neu zu geben). Wenn die zahlenmäßig ungleiche Verteilung der Karten allerdings erst nach Beendigung des Reizens (also in den Phasen 5 und 6) registriert wird, ist nur dann neu zu geben, wenn beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karten haben. Ist dann nur eine Partei davon betroffen, gewinnt die Partei mit der (alleinigen) fehlerfreien Anzahl von Karten (3.3.10 ISkO in Phase 5, 4.5.6 ISkO in Phase 6). Beachte: 3.2.9 ISkO betrifft die Fälle, in denen die zahlenmäßig ungleiche Verteilung beim/durch das Geben auftritt. Hiervon zu unterscheiden sind die Konstellationen, in denen während des Spiels (Phase 6) eine Karte abhandenkommt oder eine (ab Phase 3) abhandengekommene Karte bemerkt wird (Anwendung von 4.2.6 ISkO, wenn der Fehler in Phase 6 beanstandet wird; Anwendung von 3.3.10 ISkO beim Beanstanden in Phase 5). Wichtig: Ein Spielgewinn für die Partei mit der (alleinigen) fehlerfreien Anzahl von Kar-

ten nach 4.5.6 ISkO kommt nur in Betracht, wenn weder 4.2.6 ISkO eingreift noch nach 3.2.9 ISkO neu gegeben werden muss.

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

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

5. Phase nach Beendigung des Reizens und vor Tätigkeit der Spielansage: Regelverstöße der Gegenpartei in dieser Phase (z. B. Kartenverrat) führen dazu, dass dem Alleinspieler ein Spiel als gewonnen angeschrieben wird (grundsätzlich als „einfach“ gewonnen, aber es ist davon auszugehen, dass auch in dieser Phase 4.1.5 ISkO [damit allerdings auch 5.4.3 ISkO] oder 4.1.4 S. 2 ISkO zugunsten des Alleinspielers eingreifen können). Um welches Spiel es sich dabei handelt, muss von einem Schiedsrichter entschieden werden unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Karten und Spitzen des Alleinspielers. Ist der Alleinspieler mit der Entscheidung des Schiedsrichters nicht einverstanden, kann er ein Spiel ansagen und durchführen, welches er dann allerdings auch verlieren kann (zu weiteren Details hierzu siehe in der kommentierten ISkO unter DD12:

skat-extra.de/assets/applets/Kommentierte_ISkO.pdf).

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

6. Phase nach Tätigung der Spielansage und vor Beendigung des Spiels: In dieser Phase führen Regelverstöße vor Spielentscheidung zum „einfachen“ Spielgewinn der fehlerfreien Partei. Regelverstöße, die nach Spielentscheidung begangen werden, führen (ebenfalls) dazu, dass diejenige Partei, die das Spiel bereits entschieden hat, dieses in der Stufe „einfach“ gewinnt (vgl. jeweils 4.1.3, 4.1.4 ISkO). Allerdings kann die fehlerfreie Partei dann noch zusätzliche Gewinnstufen beanspruchen über 4.1.5 ISkO (nur Alleinspieler und nur in den Grenzen von 5.4.3 ISkO) oder 4.1.4 S. 2 ISkO (beide Parteien). Es gibt insgesamt fünf Konstellationen, in denen das Spiel beendet ist: Vollendung des zehnten Stichs, Regelverstoß (ohne Bestehen auf Weiterspielen), Spielaufgabe (4.3.1, 4.3.2, 4.3.3/3.5.2 ISkO), von der anderen Partei angenommene Spielabkürzung des Alleinspielers/eines Gegenspielers (4.3.4/4.3.5 ISkO) und offenes Hinwerfen der Karten (4.3.6 ISkO). Ferner sind Phasenverkürzungen und -verlängerungen bei der Ahndung von Regelverstößen zu beachten: Unberechtigtes Ausspielen kann nur bis zur Vollendung des aktuellen Stichs geahndet werden (4.1.7 ISkO). Demgegenüber ist die Ahndung von Nichtbedienen (4.2.3 ISkO) auch rückwirkend möglich (4.2.4 ISkO). Selbstverständlich gilt allgemein, aber vor allem in Fällen von 4.2.4 ISkO (nur) der zu-

erst begangene Regelverstoß. Wenn also z. B. der Alleinspieler im 5. Stich nicht bedient und daraufhin ein (tatsächlich gegebenes und nachweisbares) Nichtbedienen eines Gegenspielers im 3. Stich beanstandet, ist (nur) der zuerst begangene Regelverstoß (hier derjenige des Gegenspielers) zu ahnden.

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

8. Nach dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien (4.2.5 ISkO): Laut Auslegung des Internationalen Skatgerichts von 4.2.5 ISkO stellt das Zusammenwerfen der Karten beider Parteien (grundsätzlich) die absolute Beanstandungsgrenze für Regelverstöße dar. Das Internationale Skatgericht weicht jedoch hiervon ab und gestattet Beanstandungen auch nach dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien, wenn (eindeutige) Betrugsfälle vorliegen, eine Partei einen Regelverstoß nach dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien einräumt oder in speziellen Fällen nach 3.2.9 ISkO neu gegeben werden muss. Zu beachten ist, dass die Beweislastregel des 5.2.8 ISkO in dieser Phase eingreift („Im Zweifelsfall muss die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust und der Alleinspieler das Erreichen von Gewinnstufen nachweisen.“). Für den Nachweis reicht es bereits aus, dass eine Partei vor dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien behauptet hat, das Spiel gewonnen bzw. diese oder jene Gewinnstufe erreicht zu haben. Hat also der Alleinspieler vor dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien gesagt, er habe die Gegenpartei „Schneider“ oder „Schwarz“ gespielt (oder hat die Gegenpartei gesagt, sie habe das Spiel mit $60 + x$ Augen gewonnen), dann kann die Gegenpartei (der Alleinspieler), wenn die Karten beider Parteien zusammengeworfen wurden, nicht mehr das Gegenteil behaupten. Oder andersherum: Hat der Alleinspieler vor dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien nicht gesagt, er habe die Gegenpartei „Schneider“ oder „Schwarz“ gespielt bzw. hat die Gegenpartei nicht verkündet, dass sie „Schneider“ oder „Schwarz“ geworden ist (oder hat die Gegenpartei nicht gesagt, sie habe das Spiel mit $60 + x$ Augen gewonnen bzw. hat der Alleinspieler nicht zugegeben, sein Spiel verloren zu haben), dann hat der Alleinspieler nach dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien sein Spiel „einfach“ gewonnen (weil der Alleinspieler das Erreichen der Gewinnstufen bzw. die Gegenpartei den Spielverlust des Alleinspielers nicht mehr nachweisen kann). Beachte: Bei 4.2.5 ISkO geht es letztlich um Beweismöglichkeiten. Sind die Karten beider Parteien zusammengeworfen, können Regelverstöße und erzielte Augen nicht mehr nachge-

prüft werden. Deswegen dürfte es für die Anwendung von 4.2.5 ISkO ausreichen, wenn neben dem Alleinspieler bereits bzw. nur ein Gegenspieler die Karten zusammenwirft. Sofern nämlich schon ein Gegenspieler mit dem Alleinspieler die Karten zusammenwirft, ist es der Gegenpartei unmöglich, einen Regelverstoß des Alleinspielers nachzuweisen (eine endgültige Klärung durch das Internationale Skatgericht steht allerdings noch aus). Erwähnenswert ist noch, dass die Gegenpartei in dieser Phase letztmals – und damit phasenübergreifend – die Ansage eines nicht mehr durchführbaren Nullspiels (3.4.4 S. 4 ISkO) erfolgreich beanstanden kann.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

12. Der Alleinspieler verstößt vor Spielentscheidung gegen 4.4.5 ISkO, indem er einen Stich oder mehrere Stiche hintereinander nicht einzieht, dann aber nicht alle weiteren Stiche macht, oder der Alleinspieler verstößt gegen 4.4.6 ISkO durch das (auch verdeckte) Nachsehen, Nachzählen oder Aufdecken der abgelegten Stiche bzw. Augen (Ausnahme: 4.4.3 S. 2 ISkO) vor Entscheidung des Spiels.

16. Wie funktioniert der Nachweis des sicheren Erreichens von höheren Gewinnstufen bei regelrechtem Spiel gemäß 4.1.4 S. 2 ISkO?

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

binations zu berücksichtigen; dieser Spieler behält also die Kontrolle über seine eigene Spielführung. Beispiel: Der Alleinspieler spielt einen „Grand“ mit vier Buben und zweimal Ass, 10, Lusche einer Farbe. Hier gibt es diverse Spielführungsmöglichkeiten, mit denen der Alleinspieler bei einem Regelverstoß der Gegenpartei das sichere Erreichen der Gewinnstufe „Schneider“ nachweisen kann. In diesem Fall scheidet der Nachweis nicht daran, dass die Gegenpartei aus dem „Schneider“ kommen könnte, wenn der Alleinspieler völlig irrational zuerst alle vier Buben spielte. Aufgrund der schwer zu erfüllenden Voraussetzungen des Nachweises kann es für die fehlerfreie Partei im Hinblick auf weitere Gewinnstufen vorteilhafter (bzw. die einzige verbliebene Möglichkeit) sein, Weiterspiel gemäß 4.1.6 ISkO zu verlangen, um eventuell noch von Spielfehlern der anderen Partei zu profitieren (was allerdings beim Nichtbedienen, das erst im Laufe des Spiels bemerkt wird, nicht möglich ist – vgl. 4.2.4 S. 2 ISkO, der zwar auf 4.1.4 ISkO verweist, im Gegensatz zu 4.2.3 S. 1 ISkO [sofort bemerktes Nichtbedienen] jedoch nicht auf 4.1.6 ISkO). Wenn der durch das Verlangen nach Weiterspiel negierte Regelverstoß sich vor Spielentscheidung zugetragen hat, setzt sich die fehlerfreie Partei mit dem Verlangen nach Weiterspiel allerdings dem Risiko aus, ihr Spiel womöglich noch durch einen eigenen Regelverstoß oder aufgrund eines unerwarteten Spielverlaufs zu verlieren. Deshalb sollte die fehlerfreie Partei immer in Betracht ziehen, sich in kniffligen Konstellationen mit dem „einfachen“ Spielgewinn zu begnügen. Gerade die Gegenpartei wird sich ohnehin kaum auf 4.1.4 S. 2 ISkO berufen können, da Spiele von Alleinspielern meistens nicht dermaßen schwach sind. Dem Alleinspieler bleibt darüber hinaus eine Berufung auf 4.1.4 S. 2 ISkO erspart, wenn 4.1.5 ISkO zu seinen Gunsten eingreift. **Exkurs – Anfang:** Eine Partei, die das Spiel trotz eines eigenen Regelverstoßes bzw. einer eigenen Spielaufgabe gewinnt, kann sich nicht auf 4.1.4 S. 2 ISkO berufen. Beispiel (eher theoretisch, verdeutlicht aber die Systematik einiger ISkO-Vorschriften): Der Alleinspieler hat bei einem „Grand“ bereits 90 Augen erzielt und sagt dann scherzhaft: „Es läuft so schlecht, ich gebe das Spiel auf.“ Ein mit ihm verfeindeter Gegenspieler will ihn jedoch auf die Spielaufgabe festnageln – und dieser Gegenspieler findet sogar einen Schiedsrichter, der in seinem Sinne entscheidet. Hier müsste der Alleinspieler aufgrund der (je nach Perspektive) dummen bzw. untergeschobenen Spielaufgabe mit einem einfachen Spielgewinn vorliebnehmen – es sei denn, er könnte sich auf 4.1.4 S. 2 ISkO berufen. Demnach kommt es darauf an, welche Partei sich auf 4.1.4 S. 2 ISkO berufen kann: diejenige Partei, die nicht den zur Spielentscheidung führenden Regelverstoß begangen bzw. nicht die zur Spielentscheidung führende Spielaufgabe vorgenommen hat, diejenige Partei, die trotz eigenen Regelverstoßes bzw. eigener Spielaufgabe das Spiel gewonnen hat – oder beide Parteien? Wie inzwischen vom Internationalen Skatgericht bestätigt

wurde, ist die erste Option richtig (nur die „fehlerfreie“ Partei kann sich auf 4.1.4 S. 2 ISkO berufen), denn 4.1.4 S. 2 ISkO wurde – trotz der neutral gehaltenen Formulierung – nicht eingeführt, um eine Partei ihre eigenen – weitere Stufen kostenden – Fehler ausbügeln zu lassen (hierfür spricht auch der systematische Zusammenhang mit 4.1.4 S. 1 ISkO, wo von der „schuldige[n] Partei“ die Rede ist). Wer sein Spiel trotz eines eigenen Regelverstoßes bzw. einer eigenen Spielaufgabe gewinnt, hat gerade wegen dieses Regelverstoßes bzw. dieser Spielaufgabe das Recht verwirkt, weitere Gewinnstufen zu erreichen (diese Überlegung lag den ISkO-Vorschriften schon zuvor zugrunde – daran sollte die erst 2010 eingefügte Vorschrift 4.1.4 S. 2 ISkO nichts ändern). Somit gewinnt der Alleinspieler im Beispiel seinen „Grand“ nur einfach. Es besteht auch kein Widerspruch darin, dass der Alleinspieler seinen „Grand“ mit „Schneider“ gewonnen hätte, wenn er seine Karten offen hingeworfen (4.3.6 ISkO) hätte. Denn 4.3.6 ISkO stellt eine Sonderform der Spielbeendigung bzw. Spielaufgabe dar, womit der Alleinspieler – im Gegensatz zu Regelverstößen und sonstigen Spielaufgaben und in guter wie in schlechter Hinsicht – bereits erhaltene Gewinnstufen behalten darf (sprich: den „Schneider“ der Gegenpartei in guter Hinsicht und das Sich-selbst-noch-im-Schneider-Befinden in schlechter Hinsicht). **Exkurs – Ende.** Wenn die Gegenpartei dem Alleinspieler den Nachweis über 4.1.4 S. 2 ISkO durch das Zusammenwerfen ihrer Karten unmöglich macht, muss/müssen dem Alleinspieler ausnahmsweise die begehrte(n) Gewinnstufe(n) gutgeschrieben werden, und zwar auch dann, wenn das Erreichen dieser Gewinnstufe(n) von einer Bedingung abhängt. Beispiel: Bei einem „Grand“ des Alleinspielers ist die Gegenpartei noch im „Schneider“, als ein Gegenspieler einen Regelverstoß begeht und danach aus Ärger seine Karten mit denen des anderen Gegenspielers vermischt. Der Alleinspieler wendet ein, dass er die Gegenpartei „Schneider“ gespielt hätte, wenn in zwei Farben kein Gegenspieler drei Karten auf der Hand gehabt hätte. Hier muss dem Alleinspieler laut Internationalem Skatgericht trotz der Bedingung die Gewinnstufe „Schneider“ zuerkannt werden, da die Gegenpartei dem Alleinspieler die Chance genommen hat, den Nachweis notfalls im Spiel zu erbringen, und sich selbst der Chance beraubt hat, den Nachweis des Alleinspielers zu widerlegen. Diese Entscheidung des Internationalen Skatgerichts vermag im Rahmen von 4.1.4 S. 2 ISkO nicht zu überzeugen, auch wenn damit eine notwendige Lücke geschlossen werden soll. Es wäre in diesem Zusammenhang erforderlich, in der Internationalen Skatordnung zu regeln, dass das voreilige Vermischen der Gegenspieler-Karten für die Gegenpartei denselben Effekt hat wie das offene Hinwerfen der Karten eines Gegenspielers (4.3.6 ISkO).

17. Welche Konstellationen gibt es bei der Zuerkennung von Gewinnstufen nach 4.1.5 ISkO?

Folgende Konstellationen sind denkbar:

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

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

2. Spielaufgabe der Gegenpartei (vor Spielentscheidung zu ihren Gunsten):

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

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

II. Alleinspieler braucht Gewinnstufe(n) für Spielgewinn:

1. Regelverstoß der Gegenpartei (vor Spielentscheidung zu ihren Gunsten):

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

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

c) Nach hier vertretener Auffassung kann 4.1.4 S. 2 ISkO zusätzlich zu 4.1.5 ISkO angewendet werden; einziges denkbare Beispiel: Zuerkennung der zum Spielgewinn benötigten Gewinnstufe „Schneider“ über 4.1.5 ISkO sowie zusätzlich Nachweis des sicheren Erreichens der nicht zum Spielgewinn benötigten Gewinnstufe „Schwarz“ bei regelrechtem Spiel über 4.1.4 S. 2 ISkO (allerdings dürfte in solchen Fällen der Alleinspieler schneller sein Spiel abkürzen, als die Gegenpartei es aufgeben oder einen Regelverstoß begehen kann).

2. Spielaufgabe der Gegenpartei (vor Spielentscheidung zu ihren Gunsten):

a) Bei Anwendung von 4.3.3 ISkO (Spielaufgabe der Gegenpartei): Dies genügt dem Alleinspieler nicht, da 4.3.3 ISkO ihm nur einen „einfachen“ Spielgewinn bescherte und eine Zuerkennung der zum Spielgewinn benötigten Gewinnstufen über 4.3.3 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 S. 2 ISkO (Nachweis des sicheren Erreichens bei regelrechtem Spiel) womöglich scheitert.

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

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

d) Nach hier vertretener Auffassung kann 4.3.3 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 S. 2 ISkO zusätzlich zu 4.1.5 ISkO angewendet werden; einziges denkbare Beispiel: Zuerkennung der zum Spielgewinn benötigten Gewinnstufe „Schneider“ über 4.1.5 ISkO sowie zusätzlich Nachweis des sicheren Erreichens der nicht zum Spielgewinn benötigten Gewinnstufe „Schwarz“ bei regelrechtem Spiel über 4.3.3 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 S. 2 ISkO (al-

lerdings dürfte in solchen Fällen der Alleinspieler schneller sein Spiel abkürzen, als die Gegenpartei es aufgeben oder einen Regelverstoß begehen kann).

3. Von der Gegenpartei gebilligte Spielabkürzung des Alleinspielers mit Gewinnstufenverzicht: Wenn der Alleinspieler – insbesondere bei einem Handspiel – eine Spielabkürzung mit Gewinnstufenverzicht vornimmt – also eine Spielabkürzung, die auf einen bloß „einfachen“ Spielgewinn abzielt –, dann kann er die Gewinnstufen, auf die er verzichtet hat, nicht mehr über 4.1.5 ISkO einfordern, falls sich nachträglich herausstellen sollte, dass er sie aufgrund eines Spitzentrumpfs im (Handspiel-)Skat zum Spielgewinn benötigt.

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

Täuscht eine Partei die andere, darf diese dadurch keinen Nachteil erleiden. Deswegen wird bei Täuschungen generell der Zustand wiederhergestellt, der vor der Täuschung bestand („Replay“). Dies gilt vor allem beim offenen Hinwerfen der Karten – so z. B., wenn der Alleinspieler einen Gegenspieler zum Schmieren auffordert mit dem (falschen) Hinweis, das sei der letzte Stich der Gegenpartei („Hau was rein, es ist euer letzter“), woraufhin der schmierende Gegenspieler nach der Schmierung seine Karten offen hinwirft. In diesem Fall dürfen die Gegenspieler ihre zum letzten Stich gespielten Karten wieder aufnehmen und das Spiel wird weiter durchgeführt. Selbst eine Spielabkürzung des Alleinspielers kann zu einer „Täuschung“ eines Gegenspielers führen. 4.3.6 ISkO greift demzufolge nicht ein, wenn bei einer Spielabkürzung des Alleinspielers ohne Erklärung nur der Gegenspieler die Karten offen hinwirft, der keinen Stich mehr macht; das heißt: Solange der Gegenspieler, der noch einen Stich macht, die Karten auf der Hand behält, scheitert die Spielabkürzung (ohne Erklärung) des Alleinspielers. Das gilt selbst dann, wenn der andere (die Karten offen hinwerfende) Gegenspieler an dem Stich mitwirken muss (sei es, dass er eine bestimmte Farbe ausspielen muss, die sein Partner stechen kann, oder dass er im aktuellen Stich eine bestimmte Karte legen muss, damit sein Partner diesen oder einen anderen Stich macht). In diesem Fall kann der Gegenspieler (der den Stich machen kann und die Karten auf der Hand behalten hat) verlangen, dass sein Partner die Karten wieder aufnimmt und weitergespielt wird, ohne dass der Alleinspieler hiergegen etwas tun kann. Schafft es die Gegenpartei dann, noch einen Stich zu machen, ist die Spielabkürzung des Alleinspielers ohne Erklärung gescheitert (Achtung: Die dargestellte Ausnahmeregelung gilt laut Internationalem Skatgericht nicht für das offene Hinwerfen der Karten durch einen Gegenspieler bei einem offenen Spiel des Alleinspielers). Des Weiteren können Täuschungen den Tatbestand des unberechtigten Ausspielens negieren: Erzählt eine Partei der anderen (ein Mitglied der Gegenpartei dem Alleinspieler oder der Alleinspieler einem Gegenspieler) wahrheitswidrig, sie dürfe ausspielen, darf der unberechtigt Ausspielende seinen Fehler korrigieren und die Karte wieder aufnehmen (Gleiches gilt, wenn das unberechtigte Ausspielen durch einen fehlerhaften bzw. fehlenden Listeneintrag bedingt ist oder wenn ein Spieler von Partei 1 ausspielt, nachdem ein Mitspieler von Partei 2 den letzten vollendeten Stich, der Partei 2 gehört, auf den Stichhaufen von Partei 1 gelegt hat, oder wenn der Alleinspieler [in Mittelhand] sich über seine Ausspielposition irrt, weil ein Gegenspieler [in Vorhand] seine Karten dem Kartengeber übergeben hat). Auch sonstige Täuschungen, gerade durch den Alleinspieler, dürfen keinen Erfolg haben. Zeigt z. B. der Alleinspieler in

Hinterhand einem Gegenspieler in Mittelhand demonstrativ eine Karte (von einer Farbe, die er bedienen muss), um den Gegenspieler zum „falschen“ Wimmeln eines „Vollen“ zu verleiten, so darf der Gegenspieler, wenn der Alleinspieler eine andere als die gezeigte Karte beigibt, seine Karte mit einer beliebigen anderen (regelkonformen) austauschen (die Karte des Alleinspielers bleibt liegen, er muss also nicht die zuvor gezeigte Karte beigeben). Genauso ist vorzugehen, wenn der Alleinspieler in Hinterhand einem Gegenspieler in Mittelhand demonstrativ eine Trumpf-Karte vorzeigt, obwohl er die gespielte Farbe bedienen muss: Hier darf der Gegenspieler eine deswegen gelegte Karte austauschen (mit einer, mit der er seine Bedienpflicht erfüllt). Allerdings muss auch der Alleinspieler vor Täuschungen geschützt werden. Wird der Alleinspieler auf Nachfrage über den Wert des letzten (höchsten) Reizgebotes getäuscht, darf er – unabhängig von einer etwaigen Täuschungsabsicht des Auskunftsgewehrs – eine bereits vorgenommene Spielansage ausnahmsweise zurücknehmen, den Skat umdrücken und ein neues Spiel ansagen, das durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten ist. Gleiches gilt, wenn der – spätere – Alleinspieler von einem – späteren – Mitspieler der Gegenpartei über seine Spielposition (Vor-, Mittel- oder Hinterhand) getäuscht wird. Jedoch ist es dem Alleinspieler jeweils nicht gestattet, ein Handspiel als geändertes Spiel durchzuführen, wenn er vor der ursprünglichen Spielansage den Skat aufgenommen hat. Andersherum darf der Alleinspieler, wenn er ursprünglich ein Handspiel angesagt hat, im Hinblick auf das geänderte Spiel den Skat aufnehmen, zwei Karten drücken und ein beliebiges (Nicht-Hand-)Spiel ansagen. Wenn sich die Situation des Alleinspielers nach Richtigstellung einer falschen Auskunft tatsächlich schlechter darstellt als erwartet (ihm wurde gesagt, er befände sich in Vorhand, obwohl er in Wirklichkeit in Mittel- bzw. Hinterhand sitzt), darf der Alleinspieler entscheiden, ob er sein angesagtes Spiel trotz allem in Mittel- bzw. Hinterhand durchführt oder ob er von seinem Reizgebot zurücktritt und damit das Spiel einpasst. Demgegenüber muss komplett neu gereizt werden, wenn nach einer Täuschung über die Spielposition bzw. einer falschen Reizreihenfolge (die der Alleinspieler begangen/herbeigeführt bzw. wovon der Alleinspieler profitiert hat) der Alleinspieler zum Zeitpunkt der Beanstandung noch kein (Hand-)Spiel angesagt und den Skat noch nicht aufgenommen hat.

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

Begeht ein Mitglied der Gegenpartei nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage des Alleinspielers einen Regelverstoß (z. B. gegen 4.2.9 ISkO), ist laut Internationalem Skatgericht folgendermaßen zu verfahren: „Wenn nach beendetem Reizen und vor der Spielansage des Alleinspielers ein Regelverstoß der Gegenpartei (z. B. Kartenverrat) begangen wird, hat der Alleinspieler sofort ein Spiel gewonnen. Aber nicht der Alleinspieler (dieser würde immer das höchste Spiel ansagen) entscheidet darüber, welches Spiel ihm als gewonnen anzuschreiben ist, sondern ein hinzugezogener Schiedsrichter entscheidet, welches Spiel aus vernünftigen Gründen und unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen dem Alleinspieler als gewonnen angeschrieben wird. Ist der Alleinspieler jedoch mit dem vom Schiedsrichter vorgeschlagenen Gewinnspiel nicht einverstanden, kann er ein [...] Spiel ansagen, das mindestens der letzten Reizhöhe entsprechen muss. Dieses Spiel muss dann aber in der üblichen Weise durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden“ (nicht veröffentlicht: SkGE 257-2008). „Bieten die Karten des Alleinspielers nach Meinung des Schiedsrichters keine Gewinnchance, so ist ihm ein Spiel gutzuschreiben, das der letzten Reizhöhe und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht“ (Entscheidungssammlung, 4.1.9 ISkO, Fall 1). Für den Fall einer fehlerhaften Kartenverteilung, die nach Beendigung des Reizens, aber vor Spielbeginn/Spielansage beanstandet wird, sind diese Grundsätze nun in 3.3.10 ISkO festgeschrieben worden.

Der Schiedsrichter soll laut Internationalem Skatgericht bei der Berechnung des besagten Spiels (und auch bezüglich 5.4.3 ISkO) die Skat-Karten unberücksichtigt lassen; zudem bleiben die Skat-Karten (wenn der Alleinspieler den Skat noch nicht aufgenommen hat) verdeckt. Zum einen hat der Alleinspieler dadurch weder einen Vorteil (zusätzliche Spitzen, d. h. Berechnungsstufen) noch einen Nachteil (zusätzliche Spitzen, die das anvisierte Spiel ungewinnbar im Sinne von 5.4.3 ISkO machen) durch etwaige im Skat befindliche Spitzen. Zum anderen wird eine Spielverzerrung (Kenntnis der Skat-Karten durch den Alleinspieler) vermieden für den Fall, dass der Alleinspieler ein anderes (hochwertigeres) Spiel durchführen will als das, was der Schiedsrichter ihm gutschreiben will (besteht der Regelverstoß der Gegenpartei in der Aufdeckung des Skats, profitiert der Alleinspieler natürlich von der Kenntnis der Skat-Karten; diese bleiben jedoch auch in diesem Fall bei der Spielberechnung außen vor). Den Willen zur Durchführung eines Spiels kann der Alleinspieler auch indirekt zum

Ausdruck bringen: Hat der Alleinspieler den Skat zum Zeitpunkt des Regelverstoßes noch nicht aufgenommen und ist er mit dem vom Schiedsrichter angedachten Gewinnspiel nicht einverstanden, verpflichtet er sich bereits mit einer anschließenden Skataufnahme bzw. Skataufdeckung zur Durchführung eines Spiels, das seinem Ausgang entsprechend gewertet wird.

Zu beachten ist, dass auch in den vorliegend erörterten Konstellationen 4.1.5 ISkO zugunsten des Alleinspielers gilt. Beispiel: Ein Spieler, der „Kreuz-Bube“, „Herz-Bube“ und „Karo-Bube“ führt, wird mit „96“ Alleinspieler, woraufhin ein Mitglied der Gegenpartei vor der Spielansage (und vor der Skataufnahme) einen Regelverstoß begeht. In diesem Fall muss der Schiedsrichter dem Alleinspieler einen „Grand“ gutschreiben inklusive der weiteren Gewinnstufen, die der Alleinspieler zum Spielgewinn (damit der Spielwert den Reizwert erreicht) benötigt, also z. B. einen mit „Schneider“ und „Schwarz“ gewonnenen „Grand“ (sofern dem nicht 5.4.3 ISkO entgegensteht) oder einen mit „Schneider“ gewonnenen „Grand-Hand“ (wiederum ist 5.4.3 ISkO zu berücksichtigen). Wenn das vom Alleinspieler angestrebte Spiel theoretisch ungewinnbar im Sinne von 5.4.3 ISkO ist, muss der Schiedsrichter eine andere (regeltechnisch mögliche) Spielauswahl zugunsten des Alleinspielers treffen, sofern dieses andere Spiel – auch hinsichtlich der benötigten Gewinnstufen – zumindest theoretisch gewinnbar ist. Dies konnte früher nötig sein, wenn sich Spitzen (Buben) im Skat befanden. Aufgrund der (neuerdings vom Internationalen Skatgericht angeordneten) Nichtberücksichtigung der Skat-Karten (siehe oben) tritt diese Konstellation jedoch nur dann ein, wenn der Alleinspieler sich bewusst überreizt. Beispiel: Ein Spieler will einen „Karo“ mit einer Spitze („Kreuz-Bube“ als einziger Bube) spielen, reizt allerdings bis „46“ und wird dann Alleinspieler. Nun begeht ein Mitglied der Gegenpartei einen Regelverstoß. Ein Karo-Spiel des Alleinspielers wäre im Sinne von 5.4.3 ISkO theoretisch nicht gewinnbar. Hier muss der Schiedsrichter dem Alleinspieler einen „Null Oouvert“ oder einen „Grand“ – sofern theoretisch gewinnbar – gutschreiben (eines der beiden Spiele wird in diesem Fall immer theoretisch gewinnbar sein). Daraus folgt auch, dass der Schiedsrichter weitere Gewinnstufen („Hand“, „Schneider“ und „Schwarz“ [jeweils auch angesagt], „Oouvert“ bei Farb- und Grandspielen) berücksichtigen kann bzw. muss (sofern nicht schon verwirkt: Hat der Alleinspieler zum Zeitpunkt des Regelverstoßes bereits den Skat aufgenommen, kann der Schiedsrichter ihm kein Handspiel gutschreiben – das Gleiche gilt entsprechend im umgekehrten Fall, wenn dem Alleinspieler im Falle von 3.3.10 S. 3 ISkO infolge unberechtigter Skataufnahme ein Verlustspiel angeschrieben werden soll, bei dem folglich die Stufe „Hand“ nicht [extra] berechnet werden darf). Beispiel: Ein Spieler wird mit einem „Grand Oouvert“ mit vier Spitzen auf der

Hand Alleinspieler, doch vor der Spielansage begeht ein Mitglied der Gegenpartei einen Regelverstoß. Der Alleinspieler kann seinen „Grand Ouvert“ nur verlieren, wenn in Herz der König zu dritt bei einem Gegenspieler steht. Wurde der Spieler bei „18“ Alleinspieler, steht es dem Schiedsrichter (womöglich beeinflusst durch Kenntnis des Skats oder der Kartenverteilung) durchaus frei, dem Alleinspieler vorliegend einen „Grand Ouvert“ gutschreiben, doch für gewöhnlich wird der Schiedsrichter dem Alleinspieler hier nur einen „Grand-Hand, ‚Schneider‘ angesagt“ „anbieten“. Kam der Spieler hingegen erst bei „264“ ans Spiel (weil er sie reizte), muss der Schiedsrichter ihm einen „Grand Ouvert“ gutschreiben. 5.4.3 ISkO steht dem nicht entgegen, weil (mindestens) eine theoretisch mögliche Kartenverteilung existiert (ohne den Herz-König zu dritt bei einem Gegenspieler), bei der der Alleinspieler seinen „Grand Ouvert“ gewinnt.

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

I. Typische Fälle für Verstöße gegen 4.2.9 ISkO sind:

1. Erwähnung „offensichtlicher“ Aspekte, Teil 1: Erwähnung „offensichtlicher“ Aspekte, Teil 1: Die Erwähnung bestimmter „offensichtlicher“ Aspekte stellt einen Verstoß gegen 4.2.9 ISkO dar. Beispiel: Der Alleinspieler reizt „59“ und vergisst bei der Ansage seines einfachen „Grand“ ohne Skataufnahme die Ansage „Hand“. Nachdem der Alleinspieler „Pik-Bube“ ausgespielt und der Gegenspieler in Mittelhand mit dem „Kreuz-Buben“ übernommen hat, meint dieser zum Alleinspieler: „Jetzt musst du uns ‚Schneider‘ spielen“ (beachte: Der Alleinspieler bekommt hier natürlich gemäß 4.1.5 ISkO die Gewinnstufe „Schneider“ zuerkannt). Gleiches gilt für Äußerungen eines Mitglieds der Gegenpartei bei einem beliebigen einschlägigen Spiel des Alleinspielers im Sinne von „So, nun spielen wir ohne Buben“, „Die Trümpfe sind alle“ und (sinngemäß) „Du [= der Alleinspieler] hast die Karte x (nicht) gedrückt“ und für die Bemerkungen „Nun kennen wir ja deine Karten“ und „Kontra“. Des Weiteren ist es Mitgliedern der Gegenpartei während des Spiels nicht erlaubt, (an einen bzw. den jeweils anderen Gegenspieler gerichtet) ungefragt das letzte Reizgebot eines Spielers zu nennen (siehe hierzu aber auch unter II. 5.). Beispiel: Nach gehaltenen „40“ kommt Vorhand ans Spiel. Nach der Skataufnahme und dem Drücken von zwei Karten sagt sie einen „Herz“ an. Mittelhand, die keinen Trumpf führt, legt auf den von Vorhand zum 1. Stich ausgespielten „Herz-Buben“ eine 10. Daraufhin fragt Hinterhand nun Mittelhand, ob diese nicht mitbekommen habe, dass der Alleinspieler bis „40“ gereizt hat. Hiermit begeht Hinterhand laut Internationalem Skatgericht einen Verstoß gegen 4.2.9 ISkO, da Mittelhand anscheinend von falschen Spielumständen ausging und die Äußerung von Hinterhand demnach abstrakt geeignet ist, den Spielverlauf (dadurch, dass Mittelhand nach der Äußerung ihr Spiel umstellt) zu beeinträchtigen (andere Ansicht vertretbar, da Mittelhand, wenn Hinterhand den 1. Stich nicht übernimmt, in einem nachfolgenden Stich – insbesondere auf den „Pik-Buben“ von Vorhand – keinen Vollen „schmieren“ dürfte). Teilweise sind die genannten Beispiele leider widersprüchlich im Vergleich zu den bei II. 9. dargestellten Fällen.

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

ich nicht“ passt. Allerdings ist es fraglich, ob diese Entscheidungen angesichts der aktuellen Skatgerichtsrechtsprechung noch Gültigkeit besitzen (hiernach kann der Alleinspieler entweder ein Spiel durchführen oder das Spiel einpassen, wenn der [spätere Gegen-]Spieler, der mit seinem Passen allein die Beendigung des Reizens herbeiführen kann, beim Passen einen Regelverstoß [gegen 4.2.9 ISkO] beging).

3. Passt ein Spieler auf ein Reizgebot, darf er nicht sagen, bis wohin er maximal gereizt hätte, wenn dieser maximale Reizwert unter dem Reizgebot liegt. Liegen sowohl Reizgebot als auch maximaler Reizwert bei „18“, darf der Mitspieler beim Passen nicht darauf hinweisen, dass er maximal „18“ gehabt hätte (zu den diesbezüglichen Einschränkungen siehe oben unter I. 2.). Im Gegensatz dazu ist es jedoch zulässig, wenn Mittelhand und/oder Hinterhand auf eine Sprungreizung von Vorhand beim Passen ihre maximalen/ihr maximales Reizgebot(e) nennen/nennt, da sie dies bei regelkonformer Durchführung des Reizvorgangs ohnehin hätte(n) tun dürfen. Dies gilt aber nur, wenn der von Hinterhand beim Passen genannte maximale Reizwert über dem von Mittelhand beim Passen genannten maximalen Reizwert liegt, da Hinterhand während eines regelkonform durchgeführten Reizvorgangs kein geringeres Reizgebot als Mittelhand abgeben dürfte. Liegt also der von Hinterhand beim Passen genannte maximale Reizwert unter dem von Mittelhand beim Passen genannten maximalen Reizwert, gewinnt der Alleinspieler ein Spiel wegen eines Verstoßes der Gegenpartei gegen 4.2.9 ISkO (unabhängig davon, welcher Gegenspieler zuletzt passte). Tut hingegen nur einer der beiden Gegenspieler beim Passen seinen maximalen Reizwert kund, geht damit selbstverständlich kein Regelverstoß einher.

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

5. Unmutsäußerungen in Verbindung mit zusätzlichen Gesten oder Bemerkungen, z. B. Kopfschütteln und gleichzeitige Artikulation von Zischlauten durch einen Gegenspieler, um kundzugeben, mit der ausgespielten Farbe nicht zufrieden zu sein, oder eine (vom Gegenspieler in Mittel- oder Hinterhand an den Gegenspieler in Vorhand gerichtete) Aussage im Sinne von: „Das kann doch nicht wahr sein! Hast du nicht mitbekommen, dass ich Kreuz gereizt habe?“ Siehe hierzu aber auch unter II. 2.

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

7. Die Bemerkung des Kartengebers (bzw. eines Mitspielers der Gegenpartei) zum Gegenspieler in Hinterhand, der Alleinspieler in Mittelhand habe den laufenden Stich gestochen (Tatsache), wenn besagter Gegenspieler sich irrt und deswegen zuvor in irgendeiner Form zum Ausdruck gebracht hat, der Alleinspieler hätte den Stich laufenlassen.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Bloße Unmutsäußerungen stellen ohne zusätzliche Gesten oder Bemerkungen keinen Verstoß gegen 4.2.9 ISkO dar. Kopfschütteln, selbst in Verbindung mit einem Zusammenzucken und vorwurfsvollen Blicken, ist demnach kein Kartenverrat ohne zusätzliche Gesten oder Bemerkungen wie z. B. Zischlaute. Gleiches gilt für Äußerungen im Sinne von „Das kann doch nicht wahr sein“. Siehe hierzu aber auch unter I. 5.

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

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

5. Die Bekanntgabe der jeweils letzten Reizgebote von Spielern (auf Nachfrage eines Spielers), was auch das letzte Halten eines Reizgebots (vor dem Passen) beinhaltet. So darf Mittelhand bspw. später zu Vorhand, die nach ihrem Passen während des Reizvorgangs abwesend war, (hier sogar ohne vorherige Frage) sagen: „Ich habe ‚30‘ von Hinterhand gehalten und bei ‚33‘ gepasst.“ Denn Vorhand hätte diese Informationen ohnehin erhalten, wenn sie während des Reizvorgangs anwesend gewesen wäre. Genauso darf z. B. ein Gegenspieler während des Spiels dem anderen Gegenspieler das letzte Reizgebot eines Spielers nennen, wenn der andere Gegenspieler zuvor danach gefragt hat. Das Mitteilen des (nicht erfragten) letzten Reizgebots eines Spielers (durch ein Mitglied der Gegenpartei, gerichtet an einen bzw. den jeweils anderen Gegenspieler) während des Spiels ist demgegenüber Kartenverrat (siehe hierzu unter I.

1.). Kein Verstoß gegen 4.2.9 ISkO liegt laut Internationalem Skatgericht wiederum vor, wenn der ausspielberechtigte bzw. ausspielende Gegenspieler selbst den letzten Reizwert nennt, um zu zeigen, dass er „auf das Spiel eingeht“. Beispiel: Hinterhand wird mit „27“ Alleinspieler und spielt einen „Grand“. Daraufhin spielt Vorhand den „Karo-König“ aus und sagt: „Es sind ‚27‘ gereizt.“

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

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

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

9. Erwähnung „offensichtlicher“ Aspekte, Teil 2: Die Erwähnung bestimmter „offensichtlicher“ Aspekte stellt keinen Verstoß gegen 4.2.9 ISkO dar. Bestes Beispiel ist die Mitteilung des aktuell gespielten Spiels (auf Nachfrage eines Spielers). Ein weiteres Beispiel ist die wahrheitsgemäße Bemerkung eines Mitglieds der Gegenpartei gleich nach der Spielansage (zwecks Vermeidung von Beweisschwierigkeiten), der Alleinspieler habe zwar den Skat nicht aufgenommen, aber die Ansage „Hand“ nicht vorgenommen. Auch die wahrheitsgemäße Äußerung eines Mitglieds der Gegenpartei nach einem Stich, die Gegenpartei sei damit aus dem „Schneider“, soll nicht geeignet sein, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Gleiches soll gelten für Aussagen im Sinne von „So, jetzt sind wir erst mal raus“, „Der Stich gehört mir“, „Und schon wieder ein Stich für uns“, „Noch zwei solcher Stiche und wir haben gewonnen“ etc. Siehe hierzu aber auch unter I. 1.

10. Ausspielaufforderungen an Vorhand, z. B. die an Vorhand (Alleinspieler) gerichtete Aufforderung durch ein Mitglied der Gegenpartei (bei einem offenen Spiel und erst recht bei einem Spiel mit Skataufnahme), eine Karte auszuspielen, und zwar selbst dann, wenn das auffordernde Mitglied als einer der beiden Gegenspieler das (offene) Spiel des Alleinspielers

alleine umbiegen kann, oder die an Vorhand (Gegenspieler) gerichtete Aufforderung durch ein Mitglied der Gegenpartei (z. B. bei einem offenen Spiel oder bei einer Spielabkürzung des Alleinspielers), eine Karte auszuspielen, und zwar selbst dann, wenn das auffordernde Mitglied Kartengeber ist und sieht, dass die Gegenpartei das Spiel gewinnen. Allerdings darf der auffordernde Mitspieler der Gegenpartei im Zusammenhang mit seiner Ausspielaufforderung nicht verkünden, dass er oder ein anderer Mitspieler der Gegenpartei das (offene) Spiel des Alleinspielers alleine umbiegen könne, sonst verstößt er gegen 4.2.9 ISkO (z. B. mit der Äußerung „Spiel einfach aus, ich werde es schon richten“).

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

12. Der Kartengeber (am 4er-Tisch) verstößt nicht gegen 4.2.9 ISkO, wenn er während der Spielabkürzung eines Alleinspielers einen Gegenspieler – zwecks Vermeidung einer voreiligen Spielaufgabe – darauf hinweist, dass dieser noch einen Stich mache und sofort den Nachweis dafür erbringen könne (das gilt jedenfalls bzw. nur dann, wenn der Kartengeber lediglich abstrakt auf den Stich hinweist und nicht erklärt, worauf oder mit welcher Spielweise der Gegenspieler den Stich macht).

21. Was sind die Unterschiede zwischen 4.3.1/4.3.2/4.3.3 ISkO, 4.3.4/4.3.5 ISkO und 4.3.6 ISkO?

Bevor man sich die Unterschiede zwischen 4.3.1/4.3.2/4.3.3 ISkO, 4.3.4/4.3.5 ISkO und 4.3.6 ISkO vergegenwärtigt, sollte man zwei Dinge wissen. Zunächst einmal umfasst das offene Hinwerfen der Karten (4.3.6 ISkO) laut Internationalem Skatgericht jede Aufdeckung der Karten, die nicht unter 4.3.1 bis 4.3.5 ISkO fällt. Außerdem vermischt das Internationale Skatgericht leider teilweise die Tatbestände und lässt damit Mischformen zu. So sind durch offenes Hinwerfen der Karten mit entsprechender Erklärung auch Spielabkürzungen und (nur beim Alleinspieler) Spielaufgaben ohne weitere Stufen (siehe hierzu unter 22.) möglich.

Der wichtigste Unterschied zwischen dem Auflegen oder Zeigen der Karten (Spielabkürzung) und einer unter 4.3.6 ISkO fallenden Aufdeckung der Karten besteht darin, dass mit Letzterer das Spiel sofort beendet ist. Das heißt: Das Spiel ist dann mit dem Status beendet, den es zum Zeitpunkt der Vornahme der unter 4.3.6 ISkO fallenden Aufdeckung der Karten hat, was sowohl die Spielentscheidung als auch die Gewinnstufen einschließt (Hinweis: Nachfolgende Äußerungen zu den Gewinnstufen „Schneider“ und „Schwarz“ beziehen sich selbstverständlich nur auf Farb- und Grandspiele). Die Partei, die also weniger als 61 (Alleinspieler) bzw. 60 (Gegenpartei) Augen erzielt hat, verliert dann das Spiel einfach und wird sogar „Schneider“ bzw. „Schwarz“, wenn sie zu diesem Zeitpunkt weniger als 31 Augen eingebracht bzw. noch keinen Stich gemacht hat (bewertet wird die Situation dabei immer aus der Sicht der die Karten nach 4.3.6 ISkO aufdeckenden Partei: Deckt der Alleinspieler seine Karten nach 4.3.6 ISkO mit 61 erzielten Augen auf, gewinnt er sein Spiel einfach und nicht „Schwarz“, nur weil die Gegenpartei zu diesem Zeitpunkt noch keinen Stich gemacht hat). Andersherum gewinnt die Partei, die mindestens 61 (Alleinspieler) bzw. 60 (Gegenpartei) Augen erlangt hat und die Karten nach 4.3.6 ISkO aufdeckt, trotzdem das Spiel, und das bei mindestens 90 erreichten Augen sogar in der Gewinnstufe „Schneider“ (die Gewinnstufe „Schwarz“ spielt hier keine Rolle, denn wer alle Stiche gemacht hat, hält keine Karten mehr auf der Hand, die er nach 4.3.6 ISkO aufdecken könnte; die Gewinnstufe „Schwarz“ wird folglich beim Aufdecken der Karten nach 4.3.6 ISkO nur dann – und zwar an die nicht die Karten nach 4.3.6 ISkO aufdeckende Partei – vergeben, wenn eine Partei die Karten zu einem Zeitpunkt nach 4.3.6 ISkO aufdeckt, in dem sie noch keinen Stich gemacht hat). Der Grundsatz, dass ein gewonnenes Spiel nicht mehr verloren werden kann (Umkehrschluss aus 4.1.4 S. 1 ISkO: „vor der Spielentscheidung“), gilt auch für die Spielabkürzung: Nimmt eine Partei, nachdem sie bereits das Spiel für sich entschieden hat, eine misslungene Spielabkürzung vor, gewinnt sie das Spiel

bloß einfach, selbst wenn sie zu diesem Zeitpunkt bereits 90 oder mehr Augen erzielt hat (andersherum können mit einer gelungenen Spielabkürzung natürlich die Gewinnstufen „Schneider“ und „Schwarz“ erspielt werden, wenn sie nicht zuvor schon von der anderen Partei vereitelt worden sind). Spiegelbildlich hierzu verliert die abkürzende Partei ihr Spiel nur einfach, wenn sie vor einer Spielentscheidung zu ihren Gunsten eine misslungene Spielabkürzung vorgenommen hat (weil die Voraussetzungen von 4.3.4 S. 1, S. 2 ISkO bzw. 4.3.5 S. 1, S. 2 ISkO nicht erfüllt sind). Denn misslungene Spielabkürzungen werden wie Regelverstöße behandelt, die nur zum einfachen Spielgewinn führen (4.3.4 S. 3, 4.3.5 S. 3 ISkO, jeweils in Verbindung mit 4.1.4 S. 1 ISkO – allerdings kann die andere Partei den Nachweis nach 4.1.4 S. 2 ISkO führen oder Weiterspielen nach 4.1.6 ISkO verlangen und auf diese Weise noch weitere Gewinnstufen erreichen; der Alleinspieler kann zusätzlich noch von 4.1.5 ISkO profitieren, wobei in der Praxis die Gegenpartei fast immer schon aus dem „Schneider“ sein dürfte, wenn ein Gegenspieler eine Spielabkürzung vornimmt). Für Spielaufgaben nach 4.3.2/4.3.3 ISkO gibt es wiederum andere Vorgaben (siehe hierzu ausführlicher unter 22.): Will der Alleinspieler sein Spiel mit weniger als neun Handkarten (vgl. 4.3.1 S. 2 ISkO) aufgeben und einen Spielausgang zu seinen Lasten ohne weitere Stufen herbeiführen, muss er seine Karten in der Hand (be)halten oder sie verdeckt ablegen und die Zustimmung von mindestens einem Mitspieler der Gegenpartei erhalten. Stimmt die Gegenpartei der Spielaufgabe zu, wird das Spiel einfach (nicht „Schneider“ oder „Schwarz“) berechnet. Deckt der Alleinspieler demgegenüber seine Karten auf, muss er spätestens direkt im Anschluss an die Aufdeckung sinngemäß erklären, dass er eine Spielaufgabe ohne weitere Stufen („Schneider“ oder „Schwarz“) einfordert (z. B. „Ich kann nicht mehr gewinnen und komme aus dem ‚Schneider‘“; ein einfaches „Ich gebe auf“ genügt in diesem Fall nicht!) – andernfalls ist das Spiel für ihn gemäß 4.3.6 ISkO in der bis dahin erreichten Stufe beendet. Der Gegenpartei ist es demgegenüber nicht gestattet, durch die Spielaufgabe eines Gegenspielers mittels Kartenaufdeckung und entsprechender Erklärung eine Spielaufgabe ohne weitere Stufen für sich zu beanspruchen. Eine Spielaufgabe der Gegenpartei ohne weitere Stufen ist nur mit verdeckten Karten der Gegenspieler möglich (mit sinngemäßer Zustimmung des Alleinspielers, der kein Weiterspiel nach 4.1.6 ISkO verlangt). Sobald ein Gegenspieler das Spiel durch Kartenaufdeckung aufgibt bzw. im Zusammenhang mit der Spielaufgabe seine Karten aufdeckt, ist das Spiel für die Gegenpartei gemäß 4.3.6 ISkO in der bis dahin erreichten Stufe beendet. Im Gegensatz hierzu verliert der Alleinspieler sein Spiel immer ohne weitere Stufen, wenn er mit mindestens noch 9 Handkarten – auf welche Weise auch immer – eine Spielbeendigung zu seinen Lasten herbeiführt (4.3.1 ISkO; die Vorschrift geht somit 4.3.2, 4.3.4, 4.3.6 ISkO vor).

Demnach kann eine Partei folgende Handlungen vornehmen:

- 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 ISkO) oder durch jede Aufdeckung der Karten in Verbindung mit einer entsprechenden Spielabkürzungserklärung, wobei eine gescheiterte Spielabkürzung vor Spielentscheidung für die abkürzende Partei nur einen einfachen Spielverlust bedeutet (allerdings kann die andere Partei dann den Nachweis weiterer Gewinnstufen gemäß 4.1.4 S. 2 ISkO führen oder Weiterspielen gemäß 4.1.6 ISkO verlangen); spiegelbildlich hierzu zieht eine gescheiterte Spielabkürzung nach Spielentscheidung für die abkürzende Partei bloß einen einfachen Spielgewinn nach sich. Beachte hinsichtlich der Gegenpartei: „Offen spielen“ bedeutet Zeigen oder Auflegen der Karten. Deckt ein Gegenspieler seine Karten mit einer Erklärung auf, handelt es sich dabei nur dann um eine zulässige Spielabkürzung, wenn die Gegenpartei noch einen Stich zum Sieg benötigt und der die Karten offen hinwerfende Gegenspieler seinen eigenen Stich ankündigt.

- Spielaufgaben ohne weitere Stufen durch eine entsprechende verbale Äußerung ohne Aufdeckung der Karten (ein Hinweis auf weitere Stufen ist hier nicht erforderlich) oder (nur Alleinspieler) durch Aufdeckung der Karten in Verbindung mit einer entsprechenden Spielaufgabenerklärung mit dem expliziten Hinweis, ohne weitere Stufen verlieren zu wollen (allerdings kann die andere Partei dann den Nachweis weiterer Gewinnstufen gemäß 4.1.4 S. 2 ISkO führen oder Weiterspielen gemäß 4.1.6 ISkO verlangen, außerdem kann der Alleinspieler von 4.1.5 ISkO profitieren); für den Alleinspieler gilt zusätzlich die Sonderregel 4.3.1 ISkO, wonach jede Spielbeendigung zu seinen Lasten einen Spielverlust ohne weitere Stufen nach sich zieht, wenn er zu diesem Zeitpunkt noch mindestens 9 Handkarten führt.

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

Folgende zusammenfassende Übersicht soll noch einmal die jeweils möglichen Konstellationen (im Hinblick auf Farb- und Grandspiele) verdeutlichen:

A. Alleinspieler:

I. Auflegen oder Zeigen der Karten ohne Erklärung (Spielabkürzung: Alleinspieler muss alle weiteren Stiche machen) bzw. Kartenaufdeckung mit Spielabkürzungserklärung (Spielabkürzung: Der Alleinspieler muss seine Erklärung in allen Punkten erfüllen):

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

a) Spielgewinn des Alleinspielers, je nach Ergebnis in den Stufen „einfach“ (61 bis 89 Augen), „Schneider“ (90 bis 120 Augen) oder „Schwarz“ (alle Stiche gemacht).

b) Spielverlust des Alleinspielers in der Stufe „einfach“, wenn die Gegenpartei zum Zeitpunkt der Spielabkürzung bereits mindestens 60 Augen hat oder durch die Stiche, die der Alleinspieler ihr laut Erklärung zugesteht, auf mindestens 60 Augen kommt; Spielverlust des Alleinspielers in der Stufe „Schneider“, wenn die Gegenpartei zum Zeitpunkt der Spielabkürzung bereits mindestens 90 Augen hat.

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

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

b) Spielgewinn des Alleinspielers in der Stufe „einfach“, wenn er zum Zeitpunkt der Spielabkürzung bereits mindestens 61 Augen hat (dabei bleibt es auch dann, wenn er zu diesem Zeitpunkt bereits mindestens 90 Augen erzielt hat).

II. Spielaufgabe des Alleinspielers:

1. Spielaufgabe nach 4.3.1 ISkO: Der Alleinspieler verliert sein Spiel ohne weitere Stufen, solange er mit mindestens 9 Handkarten eine Spielbeendigung zu seinen Lasten herbeiführt.

2. Spielaufgabe mit verdeckten Karten (4.3.2 ISkO):

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

b) Spielgewinn des Alleinspielers in der Stufe „einfach“, wenn er zum Zeitpunkt der Spielaufgabe bereits mindestens 61 Augen hat (dabei bleibt es auch dann, wenn er zu diesem Zeitpunkt bereits mindestens 90 Augen erzielt hat – zugegebenermaßen ein hypothetisches Szenario, da kaum ein Alleinspieler, der sein Spiel bereits für sich entschieden oder sogar schon die Gewinnstufe „Schneider“ erreicht hat, sein Spiel aufgeben wird).

3. Spielaufgabe mit Kartenaufdeckung (im Sinne des dritten Spiegelstrichs oben) (4.3.2/4.3.6 ISkO):

a) Wenn der Alleinspieler hierbei eine Erklärung abgibt, wonach er sein Spiel ohne weitere Stufen verlieren will:

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

(2) Spielgewinn des Alleinspielers in der Stufe „einfach“, wenn er zum Zeitpunkt der Spielaufgabe bereits mindestens 61 Augen hat (dabei bleibt es auch dann, wenn er zu diesem Zeitpunkt bereits mindestens 90 Augen erzielt hat – zugegebenermaßen ein hypothetisches Szenario, da kaum ein Alleinspieler, der sein Spiel bereits für sich entschieden oder sogar schon die Gewinnstufe „Schneider“ erreicht hat, sein Spiel aufgeben wird).

b) Wenn der Alleinspieler keine Erklärung abgibt oder eine Erklärung, aus der nicht eindeutig hervorgeht, dass er sein Spiel ohne weitere Stufen verlieren will:

(1) Spielverlust des Alleinspielers in der erreichten Stufe, also je nach Ergebnis „einfach“ (31 bis 60 Augen), „Schneider“ (0 bis 30 Augen) oder „Schwarz“ (keinen Stich gemacht).

(2) Spielgewinn des Alleinspielers in der erreichten Stufe, also je nach Ergebnis „einfach“ (61 bis 89 Augen) oder „Schneider“ (90 bis 120 Augen).

B. Gegenpartei:

I. Offen spielen (Spielabkürzung: Der Alleinspieler kann unabhängig von der Spielführung der Gegenspieler keinen Stich mehr erhalten):

1. Der Alleinspieler kann unabhängig von der Spielführung der Gegenspieler keinen Stich mehr erhalten oder die ausnahmsweise zulässige Erklärung des abkürzenden Gegenspielers ist in allen Punkten erfüllt:

a) Spielgewinn der Gegenpartei, je nach Ergebnis in den Stufen „einfach“ (60 bis 89 Augen), „Schneider“ (90 bis 120 Augen) oder „Schwarz“ (alle Stiche gemacht).

b) Spielgewinn des Alleinspielers in der Stufe „einfach“, wenn er zum Zeitpunkt der Spielabkürzung der Gegenpartei bereits mindestens 61 Augen hat; Spielgewinn des Alleinspielers in der Stufe „Schneider“, wenn er zum Zeitpunkt der Spielabkürzung der Gegenpartei bereits mindestens 90 Augen hat.

2. Der Alleinspieler kann unabhängig von der Spielführung der Gegenpartei noch mindestens einen Stich erhalten oder die ausnahmsweise zulässige Erklärung des abkürzenden Gegenspielers ist nicht in allen Punkten erfüllt:

a) Spielgewinn des Alleinspielers in der Stufe „einfach“ (und zwar auch dann, wenn die Gegenpartei noch keinen Stich gemacht oder weniger als 31 Augen eingebracht hat), sofern nicht wiederum der Alleinspieler über 4.1.4 S. 2 ISkO oder mittels 4.1.6 ISkO weitere Gewinnstufen erreicht (oder – eher theoretisch – über 4.1.5 ISkO).

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

II. Spielaufgabe der Gegenpartei:

1. Spielaufgabe mit verdeckten Karten, auch durch den Kartengeber möglich (4.3.3 ISkO):

a) Spielgewinn des Alleinspielers in der Stufe „einfach“ (und zwar auch dann, wenn die Gegenpartei noch keinen Stich gemacht oder weniger als 31 Augen eingebracht hat), sofern nicht wiederum der Alleinspieler über 4.1.4 S. 2 ISkO bzw. 4.1.5 ISkO oder mittels 4.1.6 ISkO weitere Gewinnstufen erreicht.

b) Spielgewinn der Gegenpartei in der Stufe „einfach“, wenn sie zum Zeitpunkt der Spielaufgabe bereits mindestens 60 Augen hat (dabei bleibt es auch dann, wenn sie zu diesem Zeitpunkt bereits mindestens 90 Augen erzielt hat – zugegebenermaßen ein hypothetisches Szenario, da kaum eine Gegenpartei, die das Spiel bereits für sich entschieden oder sogar schon die Gewinnstufe „Schneider“ erreicht hat, das Spiel aufgeben wird).

2. Spielaufgabe mit Kartenaufdeckung (im Sinne des dritten Spiegelstrichs oben) (4.3.6 ISkO):

a) Spielgewinn des Alleinspielers in der erreichten Stufe, also je nach Ergebnis „einfach“ (31 bis 59 Augen der Gegenpartei), „Schneider“ (0 bis 30 Augen der Gegenpartei) oder „Schwarz“ (Gegenpartei hat keinen Stich gemacht).

b) Spielgewinn der Gegenpartei in der erreichten Stufe, also je nach Ergebnis „einfach“ (60 bis 89 Augen) oder „Schneider“ (90 bis 120 Augen).

c) Beachte: Es genügt grundsätzlich, dass nur ein Gegenspieler die Karten aufdeckt (gemeinsame Haftung, 3.5.2, 4.3.3 ISkO). Beim Aufdecken der Karten durch einen Gegenspieler aufgrund einer Spielabkürzung des Alleinspielers besteht jedoch eine Ausnahme: Behält der Gegenspieler, der ohne Hilfe seines Partners die Spielabkürzung des Alleinspielers zu Fall bringen kann, die Karten auf der Hand, greift 4.3.6 ISkO nicht durch. Mit anderen Worten: In

diesem Fall kann sich der Alleinspieler nur dann auf 4.3.6 ISkO berufen, wenn zumindest der alleine die Spielabkürzung zu Fall bringende Gegenspieler die Karten offen hinwirft.

22. Welche Besonderheiten sind laut Internationalem Skatgericht bei der Spielaufgabe (4.3.2, 4.3.3, 4.3.6 ISkO) zu beachten?

Will der Alleinspieler sein Spiel mit weniger als neun Handkarten (vgl. 4.3.1 S. 2 ISkO) aufgeben und einen Spielausgang zu seinen Lasten ohne weitere Stufen herbeiführen, muss er seine Karten in der Hand (be)halten oder sie verdeckt ablegen und die Zustimmung von mindestens einem Mitspieler der Gegenpartei erhalten. Stimmt die Gegenpartei der Spielaufgabe zu, wird das Spiel einfach (nicht „Schneider“ oder „Schwarz“) berechnet. Deckt der Alleinspieler demgegenüber seine Karten auf, muss er spätestens direkt im Anschluss an die Aufdeckung sinngemäß erklären, dass er eine Spielaufgabe ohne weitere Stufen („Schneider“ oder „Schwarz“) einfordert (z. B. „Ich kann nicht mehr gewinnen und komme aus dem ‚Schneider‘“; ein einfaches „Ich gebe auf“ genügt in diesem Fall nicht!) – andernfalls ist das Spiel für ihn gemäß 4.3.6 ISkO in der bis dahin erreichten Stufe beendet. In dieser Konstellation (der Alleinspieler deckt seine Karten auf und verlangt eine Spielaufgabe ohne weitere Stufen) können die Gegenspieler sich die Karten des Alleinspielers in aller Ruhe ansehen und entscheiden, ob sie der Spielaufgabe des Alleinspielers (zu dessen Bedingungen = einfacher Spielverlust) zustimmen oder nicht. Stimmt die Gegenpartei der Spielaufgabe des Alleinspielers nicht zu, bleiben dessen Karten offen liegen und das Spiel wird (ohne dass sich die Gegenspieler ihre Karten gegenseitig verraten dürfen) durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Der Gegenpartei ist es demgegenüber nicht gestattet, durch die Spielaufgabe eines Gegenspielers mittels Kartenaufdeckung und entsprechender Erklärung eine Spielaufgabe ohne weitere Stufen für sich zu beanspruchen. Eine Spielaufgabe der Gegenpartei ohne weitere Stufen ist nur mit verdeckten Karten der Gegenspieler möglich (mit sinngemäßer Zustimmung des Alleinspielers, der kein Weiterspiel nach 4.1.6 ISkO verlangt). Sobald ein Gegenspieler das Spiel durch Kartenaufdeckung aufgibt bzw. im Zusammenhang mit der Spielaufgabe seine Karten aufdeckt, ist das Spiel für die Gegenpartei gemäß 4.3.6 ISkO in der bis dahin erreichten Stufe beendet. Außer Frage steht, dass das Internationale Skatgericht hinsichtlich des Alleinspielers völlig unnötig die von 4.3.4 ISkO auf der einen und 4.3.6 ISkO auf der anderen Seite vorgenommenen Differenzierungen (verschiedene Handlungen mit unterschiedlichen Folgen) ignoriert und die Tatbestände vermischt. Darüber hinaus zeigen 4.1.3 bis 4.1.6 ISkO und die auf sie verweisenden Vorschriften, dass Regelverstöße und Spielaufgaben außerhalb von 4.3.6 ISkO (in seiner wortwörtlichen Auslegung) grundsätzlich nur einen einfachen Spielausgang nach sich ziehen sollen. Wer also als Alleinspieler ein Spiel außerhalb von 4.3.6 ISkO aufgeben will, der strebt von vornherein einen einfachen Spielausgang an und müsste jedenfalls aus systematischer Sicht nicht extra erwähnen, dass er nicht

„Schneider“ und/oder „Schwarz“ werden will. Siehe zum gesamten Themenkomplex auch weiter unter 21.

23. Wann erfüllt der Alleinspieler bei der Spielabkürzung seine Erklärung nicht in allen Punkten?

Um seine Erklärung bei einer Spielabkürzung in allen Punkten zu erfüllen, müssen die Aussagen, die der Alleinspieler in Bezug auf weitere Stiche und Gewinnstufen macht, der Realität entsprechen. Gibt der Alleinspieler mehr Stiche ab, als er in seiner Spielabkürzungserklärung angekündigt hat (wobei die Gegenpartei, wenn sie die Spielabkürzung anzweifelt, nur den Stich bzw. die Stiche beanspruchen muss, die der Alleinspieler laut seiner Erklärung nicht ohnehin schon abgibt), oder unterliegt er einem (zukunftsbezogenen) Irrtum über das Erreichen der Gewinnstufen „Schneider“ und „Schwarz“ (sofern kein Gewinnstufenverzicht vorliegt – siehe unten bei 24.), so führt dies dazu, dass die Spielabkürzungserklärung des Alleinspielers nicht in allen Punkten erfüllt ist. Demgegenüber sind Spielabkürzungserklärungen des Alleinspielers in allen Punkten erfüllt bei der korrekten Vorhersage der Anzahl der abzugebenden Stiche oder bei einer Unterschreitung der angekündigten Anzahl der abzugebenden Stiche. Außerdem ändern folgende Punkte nichts am Erfülltsein einer Spielabkürzungserklärung des Alleinspielers in allen Punkten: Irrtümer des Alleinspielers über den Zeitpunkt der Stichabgabe, über die Farben oder die konkreten Karten, auf die er noch einen Stich oder mehrere Stiche abgibt, solange er die Anzahl der abzugebenden Stiche richtig benannt hat oder zu erkennen gegeben hat, dass er nicht alle weiteren Stiche macht, über die Farben oder konkreten Karten, mit denen die Gegenspieler noch einen Stich oder mehrere Stiche machen, und über sonstige Aspekte, die nichts mit Stichen oder Gewinnstufen zu tun haben. Allgemein genügt es bereits für die Erfüllung der Erklärung des Alleinspielers in allen Punkten, wenn die Erklärung erkennen lässt, dass der Alleinspieler das Spiel gewinnt, ohne alle weiteren Stiche zu machen, womit allerdings ein Gewinnstufenverzicht einhergeht (siehe unter 24.). Für Beispiele und weitere Details siehe die kommentierte ISkO, Gliederungspunkte FF17A* bis FF23*. Dort wird auch der hier nicht thematisierte (unbeachtliche) Zwei-Konstellationen-Irrtum behandelt (unter FF22A).

Link zur kommentierten ISkO:

skat-extra.de/assets/applets/Kommentierte_ISkO.pdf

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

Erklärt der Alleinspieler bei einer Spielabkürzung, die Gegenpartei werde am Ende (nach Abwicklung der Spielabkürzung) „Schneider“ oder „Schwarz“, muss er die Gegenpartei auch wirklich „Schneider“ oder „Schwarz“ spielen, sonst ist seine Erklärung nicht in allen Punkten erfüllt. Dies gilt unabhängig davon, ob der Alleinspieler in jedem Fall mindestens 61 Augen erlangt und dies auch kundtut. Das Erfülltsein der Spielabkürzungserklärung des Alleinspielers in allen Punkten wird andererseits nicht dadurch verhindert, dass der Alleinspieler fälschlicherweise erklärt, die Gegenpartei sei zum Zeitpunkt der Spielabkürzung noch „Schneider“ oder „Schwarz“. Ein relevanter Irrtum liegt also nur vor, wenn der Alleinspieler sich darüber irrt, dass die Gegenpartei am Ende (sprich nach Abwicklung der Spielabkürzung) „Schneider“ bzw. „Schwarz“ ist. Demgegenüber verzichtet der Alleinspieler mit seiner Spielabkürzung lediglich auf die jeweilige(n) Gewinnstufe(n), wenn er dabei erklärt, die Gegenpartei komme am Ende (nach Abwicklung der Spielabkürzung) aus dem „Schneider“ (bzw. sei nicht „Schwarz“), obwohl die Gegenpartei in Wirklichkeit „Schneider“ (oder sogar „Schwarz“) wird. In diesem Fall darf der Irrtum des Alleinspielers nicht als eine nicht in allen Punkten erfüllte Spielabkürzungserklärung gewertet werden. Beispiel 1: Der Alleinspieler spielt einen „Grand“ und legt nach dem 6. Stich (vor Spielentscheidung), als die Gegenpartei sich noch im „Schneider“ befindet, seine Karten auf: „Kreuz-Bube“ (der letzte im Spiel befindliche Bube), „Herz-Ass“, „Pik-Ass“ und „Pik-König“. Dabei sagt er: „Ich gewinne, ihr bekommt noch einen Stich mit der ‚Pik-10‘ und seid ‚schneiderfrei‘“ (bekäme die Gegenpartei noch einen Stich auf die „Pik-10“, wäre sie wirklich „schneiderfrei“). Dem Alleinspieler ist jedoch entgangen, dass die „Pik-10“ bereits gefallen ist (bzw. alternativ blank sitzt), sodass er gar keinen Stich abgibt. Dennoch gewinnt der Alleinspieler sein Spiel in der Gewinnstufe „einfach“, denn ihm wird die in Bezug auf die Gewinnstufe an sich nicht erfüllte Erklärung in diesem Fall nicht angelastet, weil er durch seine Erklärung lediglich auf das Erreichen weiterer Gewinnstufen verzichtet hat. Beispiel 2: Der Alleinspieler spielt einen „Grand“ mit drei Spitzen. Nach dem 6. Stich – die Gegenpartei hat noch keinen Stich bekommen – legt er in Vorhand seine Karten auf (letzter Bube im Spiel, Pik-Ass, Pik-10, Pik-Lusche) und erklärt, die Gegenpartei werde „Schneider“. Zu seiner Überraschung stehen die restlichen Pik-Karten 2:2, sodass die Gegenpartei an sich „Schwarz“ wird. Hier hat der Alleinspieler auf die Gewinnstufe „Schwarz“ verzichtet; er kann also nicht argumentieren, dass er auf nichts verzichtet habe, da die Gewinnstufe „Schneider“ in der Gewinnstufe „Schwarz“ enthalten sei und seine Erklärung somit in allen Punkten erfüllt sei, weil die Gegenpartei „Schneider“ geworden sei, aber eben

nicht nur, sondern auch „Schwarz“. Beispiel 3: Der Alleinspieler spielt einen „Kreuz-Hand“. Nach dem 6. Stich nimmt er in Vorhand eine Spielabkürzung vor (mit den letzten drei Trümpfen und der blanken „Karo-10“) und erklärt, die Gegenpartei komme aus dem „Schneider“, weil er befürchtet, dass auf den Stich mit „Karo-10“ und „Karo-Ass“ ein Voller geschmiert wird. Nun stellt sich allerdings heraus, dass das „Karo-Ass“ im Skat liegt. Obwohl die Gegenpartei damit an sich „Schwarz“ würde, gewinnt der Alleinspieler sein Spiel nur „einfach“, weil er mit seiner Erklärung auf die Gewinnstufen „Schneider“ und „Schwarz“ verzichtet hat.

Zusammenfassung: Demnach gibt es drei Konstellationen: a) Der Alleinspieler kürzt das Spiel ab mit der Erklärung „Ihr werdet ‚Schneider‘/‚Schwarz‘“, die Gegenpartei ist aber am Ende des Spiels/der Spielabkürzung aus dem „Schneider“ bzw. nicht „Schwarz“ = eine nicht in allen Punkten erfüllte Erklärung; b) Der Alleinspieler erklärt bei der Spielabkürzung fälschlicherweise, die Gegenpartei sei zum Zeitpunkt der Spielabkürzung „Schneider“ bzw. „Schwarz“ = eine ansonsten in allen Punkten erfüllte Erklärung wird hierdurch nicht fehlerhaft; c) Der Alleinspieler kürzt das Spiel ab mit der Erklärung „Ihr kommt raus“ bzw. „Ihr werdet nicht ‚Schwarz‘“, die Gegenpartei ist und bleibt allerdings „Schneider“ bzw. „Schwarz“ = keine nicht in allen Punkten erfüllte Erklärung im Sinne von 4.3.4 S. 2 ISkO, aber auch nur „einfacher“ Spielgewinn des Alleinspielers. Erklärt der Alleinspieler, die Gegenpartei werde „Schneider“, und wird die Gegenpartei dann „Schwarz“, hat der Alleinspieler auf die Gewinnstufe „Schwarz“ verzichtet. Genauso ist es dem Alleinspieler in bestimmten Konstellationen möglich, auf beide Gewinnstufen („Schneider“ und „Schwarz“) zu verzichten.

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

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

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

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

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

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

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

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

6. insgesamt 4 Trümpfe hat, bei denen es sich um die vier Buben handelt.

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

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

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

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

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

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

6. insgesamt weniger als 5 Trümpfe führt (es sei denn, er führt alle vier Buben) oder

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

Unbeantwortet ist vor allem noch die Frage, ob die Skat-Karten bei der Beurteilung der theoretischen Ungewinnbarkeit zu berücksichtigen sind (dahinter steckt die Überlegung, dass ein

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

26. Sind Schiedsrichter an die Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts (ISkG) gebunden?

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

Link zur Schiedsrichterordnung des DSkV:

www.deutscherskatverband.de/fileadmin/dskv/content/Service/Ordnungen/Ordnungen2/Schiedsrichterordnung_web_2014_05_30_15_20_44.UTC_.pdf

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

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

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

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

Link zur Turnierordnung des DSkV:

http://deutscherskatverband.de/fileadmin/dskv/content/Service/Ordnungen/Meisterschaften/Turnierordnung_fuer_Meisterschaften.pdf