

Tutorial zu fehlerhaften Kartenverteilungen *(von Marc Bieber)*

Aktueller Stand: 9.4.2016

Wenn die Karten mal wieder nicht da sind, wo sie sein sollen, und ihr nicht wisst, was zu tun ist, dann habt ihr gerade genau das richtige Dokument zur Hand.

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. 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:

I. Die Normen und ihre Grundsätze	3
II. 3.2.9 ISkO: Konstellationen.....	8
III. 4.2.6 ISkO.....	9
IV. 4.5.6 ISkO	15
V. Vorgehen	16

I. Die Normen und ihre Grundsätze

3.2.9 ISkO: „Wurden die Karten vergeben, indem sie zahlenmäßig ungleich verteilt sind, ist nur dann noch einmal zu geben, wenn die Beanstandung vor Beendigung des Reizens erfolgte oder wenn beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karten haben (siehe 4.5.6).“

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

3.2.9 ISkO schreibt vor, dass neu gegeben werden muss in bestimmten Fällen von zahlenmäßig ungleicher Kartenverteilung. Die Begriffe „vergeben“ und „Verteilung“ besagen, dass die Situation nach Beendigung des Gebens zugrunde zu legen ist; es geht also um die vor dem Spiel empfangenen Karten (im Gegensatz zu 4.2.6 ISkO, s. u.). 3.2.9 ISkO ist also nicht einschlägig, wenn eine zahlenmäßig ungleiche Kartenverteilung beim Geben nur dadurch entsteht, dass z. B. ein Mitspieler den Skat anstelle der ihm zugedachten Karten aufgenommen hat. Denn 3.2.9 ISkO regelt das Vorgehen beim Vergeben von Karten und nicht die Folgen einer fehlerhaften Aufnahme von korrekt gegebenen Karten. Greift 3.2.9 ISkO trotz zahlenmäßig ungleicher Kartenverteilung nicht ein, z. B. bei Beanstandung nach Beendigung des Reizens, wenn nur eine Partei eine fehlerhafte Anzahl von Karten hat, und ist auch 4.2.6 ISkO nicht einschlägig, gewinnt die Partei mit der richtigen Anzahl von Karten das Spiel gemäß 3.3.10 ISkO (bei Beanstandung nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage) bzw. jedenfalls nach 4.5.6 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 S. 1 ISkO (bei Beanstandung nach der Spielansage – Näheres hierzu am Ende unter V. Vorgehen). Beachte: 3.2.9 ISkO ist nur einschlägig, wenn der Kartengeber die zahlenmäßig ungleiche Kartenverteilung verursacht hat. Eignet sich hingegen ein Mitspieler Karten eines anderen Mitspielers an (und sind diese noch verdeckt), so muss der Kartengeber ein Kartenziehverfahren entsprechend 3.2.15 S. 2 ISkO durchführen (bzw. auf Wunsch des Alleinspielers gemäß 3.3.10 S. 2 ISkO in Verbindung mit 3.2.15 S. 2 ISkO – siehe hierzu auch weiter unten). 3.2.9 ISkO greift ganz allgemein nicht ein, wenn nicht der Kartengeber, sondern ein anderer Mitspieler die zahlenmäßig ungleiche Kartenverteilung verschuldet hat.

Etwas Anderes gilt, wenn bei ordnungsgemäßer Kartenverteilung ein Spieler vor Beendigung des Reizens eine Karte eines anderen Spielers aufnimmt, ohne dass dieser dagegen protestiert. In diesem Fall ist gemäß 3.2.9 ISkO neu zu geben, weil die (schwer bis gar nicht widerlegbare) Vermutung für eine nicht ordnungsgemäße Kartenverteilung spricht. Sollte sich die Kartenaufnahme im besagten Fall erst nach Beendigung des Reizens ereignen, dürfte nichts Anderes gelten. Zwar hätte dann bei Beendigung des Reizens ein Spieler nur 9 Karten auf der Hand. Allerdings müsste zunächst geklärt werden, ob 3.3.10 ISkO auch auf richtig verteilte, aber bloß noch nicht aufgenommene Karten anwendbar ist (was u. a. deswegen bezweifelt werden darf, weil 3.3.10 ISkO nur von „hat [...] die unrichtige Kartenzahl“ und nicht von „hat [...] die unrichtige Kartenzahl auf der Hand“ spricht; eine andere Ansicht würde zudem mit der Skatgerichtsrechtsprechung zu 4.2.6 ISkO kollidieren, wonach im Umkehrschluss das Ablegen von Karten erlaubt ist, solange der betreffende Spieler die Karte[n] vor der Beigabe einer Karte in den nächsten Stich wieder aufnimmt). Darüber hinaus wäre spätestens in der Kartenaufnahme durch den anderen Spieler eine nicht sofortige Beanstandung (vgl. 4.5.10 ISkO) zu sehen.

Ferner trifft den Kartengeber laut Internationalem Skatgericht keine Schuld, wenn er einem Mitspieler 12 Karten (inklusive Skat) zuschiebt und dieser die Karten ungeprüft aufnimmt (es wird dann vermutet, dass diesem Mitspieler 10 Karten gegeben wurden und er den Skat unrechtmäßig vor Beendigung des Reizens aufgenommen hat). Wichtig: Ein Spielverlust des Alleinspielers lässt sich nicht auf 3.4.6 S. 1 ISkO (Spielansage mit mehr oder weniger als 10 Handkarten) stützen, wenn die Voraussetzungen von 3.2.9 ISkO erfüllt sind (in diesem Fall die fehlerhafte Anzahl von Karten bei beiden Parteien). Auch sonstige Regelverstöße während des Spiels sind in Anbetracht von 3.2.9 ISkO ohne Bedeutung. Zu den dank 3.3.10 ISkO nun wesentlich unkomplizierteren 3-Karten-Skat-Fällen vgl. die kommentierte ISkO, AG01*:

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

Zu beachten ist des Weiteren, dass 3.3.10 ISkO eine spezielle Regelung gegenüber 3.2.9 ISkO ist für den Zeitraum nach Beendigung des Reizens und vor der Spielansage bzw. 3.2.9 ISkO für diesen Zeitraum ohne rechtliche Unterschiede ersetzt (abgesehen vom Wahlrecht des Alleinspielers und davon, dass es bei 3.3.10 ISkO keine Rolle spielt, wie die unrichtige Kartenzahl zustande gekommen ist). Eine Ausnahme gilt für den Fall, dass die Karten gemäß 3.2.9 ISkO so vergeben wurden, dass beide Parteien nach Beendigung des Reizens eine fehlerhafte Anzahl von Karten haben: Dann ist auch in diesem Zeitraum 3.2.9 ISkO statt 3.3.10 ISkO

anzuwenden, da die Voraussetzung von 3.3.10 ISkO – nur eine Partei hat nach Beendigung des Reizens eine unrichtige Kartenzahl – in dieser Konstellation, in der immer beide Parteien eine unrichtige Kartenzahl haben, niemals erfüllt sein kann. Das muss auch dann gelten, wenn eine Partei nach Vergeben der Karten (z. B. AS 12, 1. GS 10, 2. GS 8) gerade durch die unberechtigte Kartenaufnahme die Voraussetzung von 3.3.10 ISkO erfüllt (im Beispiel durch den 2. GS, der unberechtigt den Skat aufnimmt und dadurch den Eindruck erweckt, nur der Alleinspieler habe eine unrichtige Anzahl von Karten und müsse somit wegen 3.3.10 S. 3 ISkO ein Spiel verlieren). In dieser unwahrscheinlichen Konstellation mit der (vermeintlichen) 12-10-10-Verteilung wäre also nach 3.2.9 ISkO neu zu geben, wenn sich das Geschehen nachweisen ließe. Würde hier jedoch dem Spieler mit 12 Karten unterstellt werden, unberechtigt den Skat aufgenommen zu haben (bei einer ansonsten fehlerfreien Kartenverteilung), müsste konsequenterweise entweder gemäß 3.3.9 ISkO (Reizausschluss bei Beanstandung vor Beendigung des Reizens) oder gemäß 3.3.10 ISkO (Spielverlust bei Beanstandung nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage) vorgegangen werden. Die Beurteilung von fehlerhaften Kartenverteilungen hängt somit maßgeblich davon ab, in welcher Spielphase es die Beanstandung gibt und was genau (Grund für die fehlerhafte Kartenverteilung) nachgewiesen werden kann.

Obwohl die Anwendung von 3.3.10 ISkO alte Fassung davon abhing, dass ein Mitspieler unberechtigt den Skat aufgenommen hat, bezieht sich 3.3.10 ISkO neue Fassung seinem Wortlaut nach sowohl auf zahlenmäßig ungleiche Kartenverteilungen, die durch unberechtigte Skataufnahmen zustande gekommen sind, als auch auf solche, die aus einem nicht ordnungsgemäßen Geben resultieren oder auf sonstige Weise zustande gekommen sind. Bemerkt der Alleinspieler in einer 3.3.10er-Konstellation (S. 1) als Einziger, dass die Gegenpartei als einzige Partei eine unrichtige Kartenzahl aufweist, wäre es für ihn übrigens klüger, in den Grenzen von 5.4.3 ISkO ein hochwertigeres Spiel anzusagen und den Regelverstoß erst nach der Spielansage zu beanstanden (beruht die unrichtige Kartenverteilung jedoch darauf, dass ein Spieler unberechtigt den Skat aufgenommen hat, gilt dies natürlich nur für die Ansage von Handspielen).

Ein weiterer Aspekt bezüglich 3.3.10 ISkO betrifft das Verhältnis zu 3.2.15 ISkO. 3.2.15 ISkO gilt für den Zeitraum während des Gebens und vor Beendigung des Reizens (während des Reizens im Zusammenspiel mit 3.3.9 ISkO). Für den Zeitraum nach Beendigung des Reizens und vor der Spielansage gilt demgegenüber allein 3.3.10 ISkO (3.3.10 S. 2 ISkO verweist

jedoch für den Fall, dass der Alleinspieler ein Spiel durchführen will, hinsichtlich des Kartenziehverfahrens auf 3.2.15 ISkO). Wichtig ist diese Differenzierung, weil dem Alleinspieler, wenn er von 3.3.10 ISkO profitiert, ein Wahlrecht zusteht (sofortiger Gewinn des vom Schiedsrichter vorgeschlagenen Spiels oder Durchführung eines Spiels unter Berichtigung der Karten nach 3.2.15 ISkO), wohingegen bei direkter Anwendung von 3.2.15 ISkO noch gar kein Alleinspieler feststeht.

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

4.2.6 ISkO: „Besitzt ein Spieler trotz ordnungsgemäßer Kartenverteilung im Laufe des Spiels zu wenig oder zu viel Karten, weil er fehlerhaft gedrückt, doppelt bzw. nicht zugegeben oder es in irgendeiner anderen Form verschuldet hat, ist das Spiel zugunsten der Partei mit der richtigen Anzahl von Karten entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 beendet.“

4.2.6 ISkO ordnet Spielverlust an, wenn ein Spieler während des Spiels trotz ordnungsgemäßer Kartenverteilung nicht die richtige Anzahl von Karten auf der Hand hat („besitzen“ meint laut Internationalem Skatgericht „auf der Hand haben“, s. u.). Beurteilungsgegenstand sind also nicht die beim Geben empfangenen Karten, sondern die Karten, die sich während des Spiels auf der Hand befinden. Denn 4.2.6 ISkO setzt eine ordnungsgemäße Kartenverteilung voraus, die, wenn 3.2.9 ISkO eingreift, gerade nicht vorliegt (anders formuliert: Entschieden werden kann nur nach 3.2.9 ISkO **oder** 4.2.6 ISkO; beide Vorschriften können demnach nie gleichzeitig bzw. nie nebeneinander angewendet werden). In manchen Fällen ist es wichtig, genau feststellen zu können, seit welchem Stich der betreffende Spieler die fehlerhafte Kartenzahl auf der Hand hat. Schließlich gilt auch im Rahmen von 4.2.6 ISkO, dass ein gewonnenes Spiel nicht mehr verloren werden kann (Umkehrschluss aus 4.1.4 S. 1 ISkO).

Zu beachten ist (wie schon angedeutet): 4.2.6 ISkO bezieht sich nur auf die Handkarten eines Spielers. Zwar ist „besitzt“ ein sehr allgemeiner Begriff, aber die ausdrücklichen Beispiele dafür, es zu verschulden, im Laufe des Spiels zu wenig oder zu viel Karten zu besitzen, gelten nur für Handkarten, was dafür spricht, dass 4.2.6 ISkO insgesamt bloß handkartenbezogen ist. Geht es demnach um nicht handkartenbezogene fehlerhafte Kartenverteilungen, die im Laufe des Spiels zustande gekommen sind, sind andere ISkO-Vorschriften einschlägig.

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

Greift 3.2.9 ISkO trotz zahlenmäßig ungleicher Kartenverteilung nicht ein, z. B. bei Beanstandung nach Beendigung des Reizens, wenn nur eine Partei eine fehlerhafte Anzahl von Karten hat, und ist auch 4.2.6 ISkO nicht einschlägig, gewinnt die Partei mit der richtigen Anzahl von Karten das Spiel gemäß 3.3.10 ISkO (bei Beanstandung nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage) bzw. jedenfalls nach 4.5.6 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 S. 1 ISkO (bei Beanstandung nach der Spielansage – Näheres hierzu am Ende unter V. Vorgehen).

Wichtiger Hinweis: In den nachfolgend dargestellten Konstellationen wird immer davon ausgegangen, dass der Sachverhalt eindeutig ermittelt und bewiesen werden kann. Demgegenüber kann die Feststellung, ob die ungleichmäßige Kartenverteilung durch das Geben (3.2.9 ISkO) oder danach (4.2.6 ISkO) verursacht wurde, in der Praxis Probleme bereiten. In der Beweispflicht ist dann diejenige Partei, die für sich Spielgewinn einfordert (durch 5.2.8 ISkO gilt insoweit nichts Abweichendes). Beachte: Möglich ist sogar, dass das Spiel von vornherein nur mit 31 Karten gegeben wurde; in dem Fall muss laut Internationalem Skatgericht neu gegeben werden (mit 32 Karten).

II. 3.2.9 ISkO: Konstellationen

1. Grundvariante 1: Beanstandung vor Beendigung des Reizens: Wird eine zahlenmäßig ungleiche Kartenverteilung vor Beendigung des Reizens beanstandet, muss laut 3.2.9 ISkO neu gegeben werden. Es spielt dabei keine Rolle, ob beide Parteien bzw. ob mehrere Mitspieler eine falsche Anzahl von Karten empfangen haben (bei „**11, 10, 10**“ [mit einer Karte des Skats] muss also genauso neu gegeben werden wie bei „**11, 10, 9**“). Entscheidend ist demnach allein, dass zumindest ein Mitspieler nicht die richtige Anzahl von Karten erhalten hat. Dies gilt aber wie gesagt nur bis zur Beendigung des Reizens.

2. Grundvariante 2: Beanstandung nach Beendigung des Reizens, beide Parteien mit falscher Kartenanzahl: Wenn eine zahlenmäßig ungleiche Kartenverteilung erst nach Beendigung des Reizens beanstandet wird, darf gemäß 3.2.9 ISkO nur dann neu gegeben werden, wenn beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karten empfangen haben. Bei Beanstandung nach Beendigung des Reizens muss also neu gegeben werden bei Verteilungen wie z. B. „**11 (AS), 10, 9**“, „**9 (AS), 10, 11**“ oder „**12 (AS), 10, 8**“.

3. Grundvariante 3: Beanstandung nach Beendigung des Reizens, nur eine Partei mit falscher Kartenanzahl: Sofern eine zahlenmäßig ungleiche Kartenverteilung nach Beendigung des Reizens beanstandet wird, darf nicht nach 3.2.9 ISkO neu gegeben werden, wenn nur eine Partei eine fehlerhafte Anzahl von Karten empfangen hat. Die Partei mit der richtigen Anzahl von Karten gewinnt dann das Spiel gemäß 3.3.10 ISkO (bei Beanstandung bis zur Spielansage) bzw. jedenfalls nach 4.5.6 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 S. 1 ISkO (bei Beanstandung nach der Spielansage – Näheres hierzu am Ende unter V. Vorgehen). Das ist der Fall, wenn nach Beendigung des Reizens Verteilungen wie z. B. „**10 (AS), 11, 9**“ (Spielgewinn des Alleinspielers) oder (bei einem Handspiel mit „Beteiligung“ des Skats) „**11 (AS), 10, 10**“ (Spielverlust des Alleinspielers) beanstandet werden.

III. 4.2.6 ISkO

1. Typische Fälle von 4.2.6 ISkO und „Timing-Fragen“ (wann ist eine Karte rechtzeitig wieder aufgenommen?):

Laut 4.2.6 ISkO gewinnt die Partei mit der richtigen Anzahl von Karten das Spiel, wenn ein Spieler trotz ordnungsgemäßer Kartenverteilung während des Spiels zu wenig oder zu viele Karten besitzt und dies in irgendeiner Form verschuldet hat. „Zu wenig Karten“ ist der Regelfall, aber es kommt auch vor, dass der Alleinspieler z. B. ein Handspiel ansagt und er oder ein Gegenspieler aus Versehen schon während des Gebens den Skat mit aufgenommen hat. Als Beispielshandlungen für das Verschulden in irgendeiner Form nennt 4.2.6 ISkO das fehlerhafte Drücken (weniger oder mehr als zwei Karten; wird dies bereits bei der Spielansage bemerkt, greift 3.4.6 S. 1 ISkO ein) und das doppelte bzw. unterlassene Zugeben einer Karte (Achtung: Beim unterlassenen Zugeben gilt eine Ausnahme, da Stiche vollständig sein müssen, vgl. 4.4.1 S. 2 ISkO. Demnach darf der Alleinspieler in Hinterhand, der einen 2-Karten-Stich einzieht, ohne eine Karte beizugeben, und bereits zum nächsten Stich ausgespielt hat, das Zugeben der Karte zum letzten Stich nachholen.). Das Verschulden in irgendeiner anderen Form erfasst zwei weitere typische Fälle, genauer gesagt die beiden wichtigsten und häufigsten Fälle, die 4.2.6 ISkO regelt: Heruntergefallene und abgelegte Karten. 4.2.6 ISkO verbietet nicht das Ablegen bzw. das (bei Gegenspielern verdeckte) Herunterfallen-Lassen der Karten und deren Wiederaufnahme an sich, sondern sanktioniert (indirekt) die verspätete Wiederaufnahme. Das zeigt auch 4.1.9 S. 2 ISkO, wonach der Alleinspieler versehentlich herausgefallene Karten wieder aufnehmen darf (Gleiches gilt für die Gegenspieler mit der Einschränkung, dass ihre Karten nur verdeckt herausfallen dürfen, Umkehrschluss aus 4.1.9 S. 1, S. 2 ISkO). Allerdings wäre 4.2.6 ISkO fast bedeutungslos, wenn Alleinspieler und Gegenspieler (verdeckt) heruntergefallene und abgelegte Karten jederzeit wieder aufnehmen könnten.

Normalerweise wird innerhalb von 4.2.6 ISkO bei jedem Mitspieler nach jeder beigegebenen Karte (aber auch erst bzw. nur dann!) neu geprüft, ob die Voraussetzungen von 4.2.6 ISkO erfüllt sind. Mit anderen Worten: Fällt einem Mitspieler während des Spiels eine Karte (verdeckt) herunter oder legt er eine verdeckt ab, muss er sie wieder aufnehmen, bevor er eine weitere Karte spielt bzw. ihm muss die Chance dazu gegeben werden. 4.2.6 ISkO greift somit nur ein, wenn sich die falsche Kartenzahl nicht korrigieren lässt (Beispiele: Drücken von zu

vielen oder zu wenig Karten; während des laufenden Spiels bemerkte fehlerhafte Kartenverteilung, bei der nur die beiden Gegenspieler eine fehlerhafte Anzahl von Karten führen) oder der betreffende Spieler trotz Beanstandung seiner falschen Kartenzahl eine Karte spielt und folglich den spätmöglichen Zeitpunkt zur rechtzeitigen Wiederaufnahme verpasst. Beispiele:

a) Als ein Gegenspieler (bei ordnungsgemäßer Kartenverteilung) vor Spielentscheidung eine Karte in den 3. Stich beigibt, fällt ihm eine Karte verdeckt herunter. Er hebt sie wieder auf, bevor er eine Karte in den 4. Stich beigibt. Dadurch hatte er weder nach der Kartenbeigabe zum 3. noch nach derjenigen zum 4. Stich eine fehlerhafte Anzahl von Karten auf der Hand. Das Spiel wird somit fortgesetzt.

b) Als ein Gegenspieler (bei ordnungsgemäßer Kartenverteilung) vor Spielentscheidung eine Karte in den 3. Stich beigibt, fällt ihm eine Karte verdeckt herunter. Erst nachdem er auch in den 4. Stich eine Karte beigegeben hat, hebt er die heruntergefallene Karte auf. Hier gewinnt der Alleinspieler gemäß 4.2.6 ISkO, denn der Gegenspieler hätte die heruntergefallene Karte aufheben müssen, bevor er eine Karte in den 4. Stich beigibt. Dadurch, dass er das nicht getan hat, hatte er während des Spiels (= nach der Beigabe einer Karte in den 4. Stich) trotz ordnungsgemäßer Kartenverteilung eine fehlerhafte Anzahl von Karten auf der Hand. Freilich befindet sich der Alleinspieler hier in der Beweispflicht (unter Geltung des Grundsatzes, dass ihm der Beweis im Zweifel nicht gelingt, wenn alle Mitspieler der Gegenpartei seinen Vortrag bestreiten). Er muss beweisen, dass dem Gegenspieler die Karte bereits vor der Beigabe einer Karte in den 4. Stich heruntergefallen ist – bestenfalls dadurch, dass er (oder ein anderer Mitspieler der Gegenpartei) den Gegenspieler deutlich darauf hinweist, wodurch dieser allerdings seine Kartenzahl korrigieren kann. Es bringt dem Alleinspieler also nichts, so lange zu warten, bis er einen Verstoß gegen 4.2.6 ISkO reklamieren kann, wenn er gerade aufgrund des Wartens den Verstoß nicht beweisen kann. Allerdings kann der Alleinspieler so lange wie möglich warten in der Hoffnung, dass der Gegenspieler mit der falschen Kartenzahl diese so spät (womöglich erst zum letzten Stich) bemerkt, dass er bis dahin nicht bedient hat.

c) Der Alleinspieler zieht einen von ihm gemachten Stich ein und spielt zum nächsten Stich aus. Nun fällt ihm auf, dass er in den letzten Stich aus Versehen zwei Karten beigab. Hätte er noch nicht zum nächsten Stich ausgespielt, hätte er die zu viel beigegebene Karte (egal, ob sie für die Gegenspieler sichtbar wird oder nicht, vgl. 4.1.9 ISkO) wieder aufnehmen dürfen.

Durch das Ausspiel zum nächsten Stich verpasst er jedoch das Timing bzw. den spätmöglichen Zeitpunkt zur Wiederaufnahme der Karte und verstößt damit gegen 4.2.6 ISkO.

d) Als ein Gegenspieler (bei ordnungsgemäßer Kartenverteilung) in Mittelhand (oder Hinterhand) vor Spielentscheidung eine Karte in den 3. Stich beigibt, fällt ihm eine Karte offen herunter. Er hebt sie wieder auf, bevor er eine Karte in den 4. Stich beigibt. Dadurch hatte er zwar nie eine fehlerhafte Anzahl von Karten auf der Hand. Da aber die Karte offen heruntergefallen ist, gewinnt der Alleinspieler sein Spiel (bei rechtzeitiger Beanstandung direkt nach Aufdeckung der Karte) gemäß 4.1.9 S. 1 ISkO bzw. 4.2.9 ISkO (Kartenverrat). Wäre das dem Gegenspieler jedoch in Vorhand passiert, bevor er bereits eine Karte ausgespielt hat, wäre er lediglich dazu verpflichtet, die offen heruntergefallene Karte auszuspielen.

e) Einem Gegenspieler fällt nach Beendigung des Reizens eine Karte herunter. Er nimmt sie erst wieder auf, nachdem der Alleinspieler sein Spiel angesagt hat, aber bevor er selbst eine Karte in den 1. Stich beigibt. Nach dem oben erläuterten Prinzip (Beurteilung nach jeder beigegebenen Karte) greift 4.2.6 ISkO in diesem Fall nicht ein und das Spiel wird fortgesetzt bzw. ganz normal durchgeführt. Es ist also nicht möglich, die Spielansage als zusätzlichen Beurteilungspunkt zu betrachten mit der Folge, dass der Gegenspieler die heruntergefallene Karte bereits vor der Spielansage wieder hätte aufnehmen müssen. Dasselbe gilt für den Alleinspieler. Solange er seine Spielansage mit 10 Handkarten tätigt (und damit nicht gegen 3.4.6 S. 1 ISkO verstößt), darf er danach Karten ablegen und diese vor dem Ausspielen oder Beigeben einer Karte in den aktuellen Stich wieder aufnehmen, ohne damit gegen 4.2.6 ISkO zu verstoßen.

f) Dieselben Grundsätze gelten bei doppelt beigegebenen Karten, wenn darin ausnahmsweise kein Verstoß gegen 4.1.9 S. 1 ISkO zu sehen ist (d. h., wenn sie zusammenbacken und die untere Karte nicht oder nur sichtbar wird, weil ein Spieler der anderen Partei, der den Stich gemacht hat und einzieht, dabei die Karten auseinanderschiebt): Hier kann der betroffene Spieler, solange er noch keine Karte in den nächsten Stich beigegeben hat, verlangen, die untere (nicht sichtbare oder erst durch einen Spieler der anderen Partei, der den Stich gemacht hat und einzieht, sichtbar gemachte) Karte zurücknehmen zu dürfen, ohne dass er dadurch gegen 4.2.6 ISkO verstößt. Beispiel: Der Gegenspieler in Hinterhand gibt zwei Karten in den 5. Stich bei. Dabei kleben die Karten direkt aufeinander, sodass die beiden Karten auf den ersten Blick wie eine einzige Karte aussehen. Der Alleinspieler in Vorhand, der den 5. Stich

gemacht hat, zieht diesen nun ein und schiebt dabei die Karten auseinander. Nur deshalb wird die untere der beiden Karten überhaupt sichtbar. Nun legt der Alleinspieler den Stich verdeckt bei sich ab, spielt schnell eine Karte zum 6. Stich aus und verlangt Spielgewinn. Allerdings darf der Gegenspieler in Hinterhand hier so lange, wie er noch keine Karte in den 6. Stich beigegeben hat, verlangen, die untere Karte wieder aufnehmen zu dürfen. Bis dahin gespielte Karten müssen dann rückabgewickelt werden.

g) Eine weitere wichtige Konstellation betrifft den „Kartenklau-Fall“: Wenn ein späterer Gegenspieler während des Reizens eine Karte oder mehrere Karten verdeckt vor sich ablegt und liegen lässt und der Alleinspieler ein Handspiel ansagt und anstelle des Skats die Karte(n) des Gegenspielers zu sich zieht (was sofort beanstandet wird), verliert er dadurch nicht sein Spiel. Stattdessen darf der Gegenspieler seine beiden abgelegten Karten wieder aufnehmen. Wird die Verwechslung erst später bemerkt, verliert die Gegenpartei das Spiel gemäß 4.2.6 ISkO. Ein Mitspieler kann seine fehlerhafte Kartenzahl folglich in irgendeiner anderen Form nach 4.2.6 ISkO verschuldet haben, selbst wenn ihm ein Mitspieler der anderen Partei die Karte(n) (versehentlich) weggenommen hat (wofür aber der Mitspieler mit der fehlerhaften Kartenzahl eine Ursache gesetzt haben muss wie z. B. durch das oben erwähnte Ablegen der Karten).

2. (4.2.6 ISkO in Verbindung mit) 4.1.4 S. 2 ISkO:

Beruft sich eine Partei auf 4.2.6 ISkO, steht ihr – wie bei allen anderen Regelverstößen – zunächst einmal nur der einfache Spielgewinn zu (abgesehen von Fällen des 4.1.5 ISkO oder unter gewissen Voraussetzungen beim hier nicht relevanten offenen Hinwerfen der Karten gemäß 4.3.6 ISkO). 4.1.4 S. 2 ISkO verschafft jedoch der nach 4.2.6 ISkO siegreichen Partei eine höhere Gewinnstufe (oder mehrere höhere Gewinnstufen), wenn sie den Nachweis erbringt, dass die entsprechende(n) Gewinnstufe(n) bei regelrechtem Spiel sicher erreicht worden wäre(n). 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: Die fehlerfreie Partei muss den Nachweis des Erreichens der höheren Gewinnstufe(n) unabhängig von Kartenstand und Spielführung (der Spieler der anderen Partei!) erbringen. Bei der Spielführung der fehlerfreien Partei sind demgegenüber (im Gegensatz zu 4.3.5 ISkO) nicht alle möglichen Kombinationen zu berücksichtigen, sondern die fehlerfreie Partei hat die Kontrolle über ihre eigene Spielführung. 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.

Die Anwendung von 4.1.4 S. 2 ISkO im Zusammenhang mit 4.2.6 ISkO wirft vor allem zwei Fragen auf: Muss vor der Anwendung von 4.1.4 S. 2 ISkO die richtige Kartenverteilung tatsächlich, sofern möglich, oder sogar, sofern nicht möglich, fiktiv wiederhergestellt werden? Oder ist in Fällen von 4.2.6 ISkO immer oder zumindest dann, wenn eine tatsächliche Wiederherstellung der richtigen Kartenverteilung nicht gelingt, die Anwendung von 4.1.4 S. 2 ISkO nicht möglich, obwohl 4.2.6 ISkO auf 4.1.4 ISkO verweist? Das Internationale Skatgericht deutet in einer Entscheidung an, dass die unrichtige Kartenverteilung zu ignorieren sei (auch wenn das Internationale Skatgericht sich in besagter Entscheidung in dieser Hinsicht

nur auf 4.2.4 ISkO bezieht). Dieses Vorgehen würde jedenfalls zu den zuvor dargestellten Grundsätzen passen, da bei der Prüfung der hypothetisch möglichen (Rest-)Kartenverteilungen eine unrichtige Kartenverteilung automatisch fiktiv korrigiert würde.

IV. 4.5.6 ISkO

Greifen 3.2.9, 4.2.6 ISkO nicht ein, gewinnt die Partei mit der richtigen Anzahl von Karten das Spiel gemäß 3.3.10 ISkO (bei Beanstandung nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage) bzw. jedenfalls nach 4.5.6 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 S. 1 ISkO (bei Beanstandung nach der Spielansage – Näheres hierzu am Ende unter V. Vorgehen). Als Auffangtatbestand erfasst 4.5.6 ISkO neben den bereits genannten Konstellationen vor allem Fälle, in denen der Skat Bestandteil des fehlerhaften Gebevorgangs ist. Paradebeispiel hierfür sind die 3-Karten-Skat-Fälle (vgl. hierzu die Ausführungen zu den 3-Karten-Skat-Fällen im Rahmen der kommentierten ISkO, AG01*):

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

V. Vorgehen

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. Ist hingegen z. B. die 32. Karte bei einem angeblich nur mit 31 Karten gegebenen Spiel nicht auffindbar, bleibt das Spiel gültig, wenn die fehlerhafte Kartenzahl nicht spätestens vor Spielbeendigung (Zusammenwerfen der Karten beider Parteien, 4.2.5 ISkO) beanstandet wird – die anschließenden Spiele werden dann selbstverständlich mit einem korrigierten Kartenblatt durchgeführt. Ebenfalls zu beachten ist: Behauptet ein Mitspieler während eines laufenden Spiels, dass das Spiel vom falschen Mitspieler gegeben worden sei, werfen die Mitspieler daraufhin ihre Karten zusammen und stellen, während der scheinbar richtige Mitspieler bereits die Karten neu mischt, fest, dass das laufende Spiel doch vom richtigen Mitspieler gegeben worden ist, so ist das laufende Spiel als „eingepasst“ zu werten, da es wegen 3.3.7 S. 3 ISkO, 9.4 S. 3 SkWO nicht noch einmal vom selben (richtigen) Mitspieler gegeben werden darf.