

Internationale Skatordnung (ISkO)

1 Allgemeines

1.1 Begriff des Skatspiels

- 1.1.1 Das Skatspiel ist ein Kartenspiel für drei oder mehr Personen. Das Einzelspiel wird von einem Alleinspieler und zwei Gegenspielern bestritten.
- 1.1.2 Das Skatspiel kam im zweiten Jahrzehnt des 19. Jahrhunderts in Altenburg auf. Es ist aus grundlegenden Elementen verschiedener älterer Kartenspiele hervorgegangen.
- 1.1.3 Zwei verdeckt, gesondert gelegte Karten - Skat genannt - gaben dem Spiel seinen Namen. Er ist dem Italienischen (scartare) bzw. Französischen (écarter) entlehnt und bedeutet soviel wie "Das Weggelegte".

1.2 Die Skatkarte

- 1.2.1 Die Skatkarte besteht aus 32 Einzelkarten in vier Farben zu je acht Karten. Die Farben in ihrer Rangfolge sind Kreuz (Eicheln), Pik (Grün), Herz (Rot) und Karo (Schellen).
- 1.2.2 Jede Farbe hat folgende Karten mit nachstehendem Zählwert:
- | | |
|--------------------------|----------|
| 1. Ass (Daus) | 11 Augen |
| 2. Zehn | 10 Augen |
| 3. König | 4 Augen |
| 4. Dame (Ober) | 3 Augen |
| 5. Bube (Unter) | 2 Augen |
| 6.-8. Neun, Acht, Sieben | 0 Augen |
- Die Skatkarte zählt demnach **120 Augen**

2 Spielgrundlagen

2.1 Spielmöglichkeiten

- 2.1.1 Es gibt Spiele mit Skataufnahme und Spiele ohne Skataufnahme (Handspiele). In beiden Spielklassen unterscheidet man zwischen den drei Gattungen Farbspiele, Grandspiele und Nullspiele.
- 2.1.2 Die möglichen Spiele sind wie folgt eingeteilt:

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

2.2 Bedingungen der Spielklassen

- 2.2.1 Der Skat steht in allen Fällen dem Alleinspieler zu.
- 2.2.2 Bei den Spielen mit Skataufnahme nimmt der Alleinspieler den Skat auf und legt anschließend zwei beliebige Karten wieder in den Skat, d.h. drückt sie. Danach sagt er das Spiel an.
- 2.2.3 Bei den Handspielen bleibt der Skat unbesehen liegen. Es stehen für die Spielansage nur die zehn Handkarten zur Verfügung.
- 2.2.4 Der Alleinspieler bestimmt zu einer der beiden Spielklassen eine Farbe als Trumpf oder wählt zwischen Grandspiel und Nullspiel.
- 2.2.5 Bei offenen Spielen hat der Alleinspieler noch **vor** dem ersten Ausspielen (Anspielen) seine zehn Handkarten aufzulegen. Geschieht das nicht, hat ihn die Gegenpartei dazu aufzufordern. Die Karten müssen deutlich sichtbar, nach Farben gruppiert und in Folge geordnet sein. Ist das nicht der Fall, darf die Gegenpartei die Kartenanordnung korrigieren.

2.3 **Bedeutung der Karten**

- 2.3.1 Bei den Farbspielen ist immer eine Farbe Trumpf. Die anderen Farben sind dann untereinander im Rang gleich.
- 2.3.2 Die höchsten Trümpfe eines Farbspiels sind die Buben in der Rangfolge der Farben (siehe [1.2.1](#)). Ihnen folgen die sieben Karten der Trumpffarbe nach dem Zählwert ihrer Augen (siehe [1.2.2](#)).
- 2.3.3 Bei den Grandspielen sind nur die Buben in der Rangfolge ihrer Farben Trumpf.
- 2.3.4 Bei den Nullspielen gelten auch die Buben als Farbe. Die veränderte Reihenfolge lautet hier: Ass, König, Dame, Bube und erst dann die Zehn vor Neun, Acht, Sieben.

2.4 **Spitzen**

- 2.4.1 Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge vom Kreuz-Buben an heißen Spitzen.
- 2.4.2 Hat der Alleinspieler einschließlich der beiden Karten im Skat den Kreuz-Buben selbst, zählen seine vorhandenen Spitzen; er spielt **mit** Spitzen. Besitzt er ihn nicht, kommen seine fehlenden Spitzen in Betracht; er spielt **ohne** Spitzen.
- 2.4.3 Farbspiele sind höchstens mit oder ohne elf Spitzen (vier Buben und siebenmal Trumpffarbe) möglich, Grandspiele höchstens mit oder ohne vier Spitzen (vier Buben).

3 **Spieleinleitung**

3.1 **Bestimmung der Plätze**

- 3.1.1 Die Reihenfolge der Mitspieler wird ausgelost oder gesetzt. Der erste wählt seinen Platz, die anderen schließen sich in Uhrzeigerrichtung an.
- 3.1.2 Ein neuer Mitspieler darf nur hinzukommen, wenn damit alle einverstanden sind und eine neue Runde beginnt. Falls er nicht einen ausscheidenden Mitspieler ersetzt, muss er sich rechts vom ersten einreihen.

3.2 **Geben der Karten**

- 3.2.1 Mit dem Geben der Karten beginnt der Mitspieler auf Platz 1; er gibt an. Sein rechter Nachbar muss stets das letzte Spiel der Runde geben; er gibt ab.
- 3.2.2 Der Kartengeber hat die Karten gründlich zu mischen, sie vom rechten Nachbarn **einmal** abheben zu lassen, den dabei liegen gebliebenen Teil auf

- den abgehobenen zu legen und danach die Karten von oben zu verteilen.
- 3.2.3 Werden vom Kartengeber die Karten beim Mischen gestochen oder geblättert, so ist vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.
 - 3.2.4 Abheben ist Pflicht! Es hat so zu erfolgen, dass mindestens **vier** Karten liegen bleiben und abgehoben werden.
 - 3.2.5 Ist bei mehr als drei Mitspielern der Abheber vorübergehend abwesend, darf der rechts neben ihm sitzende Mitspieler abheben - vorausgesetzt, der eigentliche Abheber hat sich das nicht ausdrücklich vorbehalten. Bei längerer Abwesenheit eines Mitspielers entscheidet ein Schiedsrichter über die Fortsetzung von Spielen.
 - 3.2.6 Es müssen, beim linken Nachbarn beginnend, jedem Spieler zunächst drei Karten, dann vier und zuletzt wieder drei Karten gegeben werden. Nach der ersten Gebefolge sind zwei Karten gesondert als Skat zu legen.
 - 3.2.7 Bei vier Mitspielern erhält der Kartengeber selbst keine Karten; er sitzt. Bei mehr als vier Mitspielern spielen seine beiden linken Nachbarn und der rechte.
 - 3.2.8 Wird beim Geben durch den Kartengeber allein- oder mitverschuldet mindestens eine Karte aufgeworfen, muss neu gegeben werden.
 - 3.2.9 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 Karte haben (siehe [4.5.6](#)).
 - 3.2.10 Einsprüche gegen jegliche Unkorrektheiten beim Mischen, Abheben sowie der Art und Weise der Kartenverteilung müssen **vor** der Kartenaufnahme geltend gemacht werden.
 - 3.2.11 Hatte ein Mitspieler gegeben, der nicht an der Reihe war, ist selbst ein beendetes Spiel - auch das letzte einer Runde - ungültig. Eine Runde gilt dann als abgeschlossen, wenn deren letztes Spiel ordnungsgemäß eingetragen oder dessen fehlerhafte bzw. fehlende Eintragung erst nach Beginn des ersten Spiels der nächsten Runde (siehe [4.1.1](#)) beanstandet wurde. Bei einer fehlerhaften Eintragung des letzten Spiels einer Serie ist die letzte Runde abgeschlossen, wenn die Spielliste unterzeichnet wurde.
 - 3.2.12 Bei einer falschen Geberfolge **innerhalb** der laufenden Runde sind **alle** Spiele vom Fehler an zu wiederholen.
 - 3.2.13 Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten oder ihr Ursprung nicht mehr festzustellen, bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig. Die laufende Runde ist neu zu spielen, angefangen mit dem Geben durch den Mitspieler auf Platz 1.
 - 3.2.14 Ein Spieler, der während oder nach ordnungsgemäßigem Geben den Skat ansieht oder aufwirft, darf nicht am Reizen teilnehmen.
 - 3.2.15 Wer während oder nach dem Geben den Skat mit aufgenommen hat, ist ebenfalls vom Reizen auszuschließen. In diesem Fall muss der Schuldige seine 12 Handkarten mischen und der Kartengeber daraus zwei Karten als Skat verdeckt ziehen.
 - 3.2.16 Nach ordnungsgemäßigem Geben **muss** ein gültiges Spiel zustande kommen. Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel (siehe [3.3.7](#)).
- ### 3.3 Reizen
- 3.3.1 Nach dem Geben ist durch das Reizen - Bieten und Halten von Spielwerten

(siehe [5.1](#) bis [5.3](#) mit Berechnungsschema) der Alleinspieler zu ermitteln. Entsprechend dem niedrigsten Spielwert für Karo mit oder ohne 1 Spitze, einfach gewonnen, beträgt das Mindestreizgebot 18.

- 3.3.2 Der Spieler, der zuerst Karten erhalten hat (Vorhand), fordert seinen linken Nachbarn (Mittelhand) zum Reizen auf. Mittelhand und auch Hinterhand sind dabei an die gültigen Reizwerte, aber nicht an deren zahlenmäßige Reihenfolge gebunden.
 - 3.3.3 Hat Vorhand kein Spiel mit dem gebotenen oder einem höheren Reizwert, muss sie passen. Daraufhin reizt der dritte Spieler (Hinterhand) Mittelhand in gleicher Weise weiter oder passt.
 - 3.3.4 Wenn Mittelhand kein Spiel machen will oder ihr höchstes Reizgebot von Vorhand gehalten wird, muss sie passen. Dann reizt Hinterhand (weiter) oder passt.
 - 3.3.5 Alleinspieler wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat.
 - 3.3.6 Bieten Mittelhand und danach auch Hinterhand nichts, **darf Vorhand** den Skat ohne Erklärung aufnehmen (oder ein Handspiel ansagen). Sie verpflichtet sich damit zur Durchführung eines Spieles. Hat Vorhand hingegen keine 18, muss sie **vor dem Passen** immer erst ein Reizgebot von Mittelhand oder, wenn diese sofort passt, von Hinterhand abwarten.
 - 3.3.7 Zeigt niemand Spielinteresse, wird eingepasst. Daraufhin gibt der **Nächste** zum neuen Spiel. Niemals darf ein Mitspieler nach korrekter Kartenverteilung zweimal hintereinander geben (siehe [SkWO 9.4](#)).
 - 3.3.8 Die Erklärung des Passens sowie das Bieten und Halten eines Reizwertes sind unwiderruflich (siehe aber [3.3.9](#)).
 - 3.3.9 Hat ein Spieler **vor Beendigung des Reizens** den Skat angesehen oder aufgenommen oder die Karten eines Mitspielers unberechtigt eingesehen, ist er vom weiteren Reizen auszuschließen. Außerdem sind die anderen Spieler nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen. Das gilt auch, wenn der Kartengeber oder ein anderer Mitspieler den Skat vor Beendigung des Reizens angesehen hat. Spieler, die vor Abgabe eines Reizgebotes gepasst haben, dürfen nicht am neuen Reizvorgang teilnehmen (siehe auch [3.3.10](#)).
 - 3.3.10 Will jemand ein Spiel machen, obwohl der Skat von einem Spieler vor Beendigung des Reizens aufgenommen wurde, hat der Kartengeber aus den 12 Karten, die vom Schuldigen zu mischen sind, zwei Karten als Skat verdeckt zu ziehen. Der ursprünglich gelegene Skat ist nur dann auszuhändigen, wenn er von **allen** Spielern eindeutig ausgemacht werden kann. Wird dieser Regelverstoß vor Beendigung des Reizens begangen, aber erst nach Beendigung des Reizens festgestellt, muss der Alleinspieler vor Skataufnahme entscheiden, ob er spielen oder einpassen will.
- 3.4 **Spielansage**
 - 3.4.1 Der Alleinspieler ist in jedem Fall zu einer gültigen Spielansage verpflichtet (siehe [3.4.4](#) und [3.4.7](#)). Sie muss vollständig sein, d.h. auch ein Hand- oder Ouvertspiel muss angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll. Eine Spielansage ist unwiderruflich.
 - 3.4.2 Es steht dem Alleinspieler frei, ob er ein Spiel entsprechend dem Reizgebot oder von höherem Wert ansagt.

3.4.3 Kann der Alleinspieler nach Skataufnahme in seinem beabsichtigten Spiel mit der für ihn höchstmöglichen Gewinnstufe den Reizwert nicht mehr erreichen, darf er ein Spiel ansagen, das dem gebotenen Reizwert entspricht und aufgeben (siehe [5.4.1](#)).

Beispiele:

Pik ohne vier Spitzen bis 50 gereizt; Kreuz-Bube im Skat; günstige Spielansage: Herz.

Farbspiel ohne Spitzen bis 59 gereizt; Pik-Bube im Skat; günstige Spielansage: Kreuz oder Herz.

3.4.4 Eine Spielansage ist ungültig, wenn sie in einem für **alle** Mitspieler **erkennbaren** Widerspruch zu grundlegenden Spielbedingungen steht. Darunter fallen die Ansage eines Handspiels, von offenen Farbspielen, Grand ouvert und Gewinnstufen jeweils nach Skataufnahme. Umdrücken des Skats und Umbenennen eines Spiels sind nicht statthaft. Die Ansage eines nicht mehr durchführbaren Nullspiels endet mit dem Verlust eines Farb- oder Grandspiels unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen.

3.4.5 Eine ungültige Spielansage - nicht strafbar - ist sofort zu korrigieren. Dabei **muss** das angesagte Spiel innerhalb derselben Spielgattung/Farbe erhalten bleiben.

3.4.6 Eine Spielansage mit mehr oder weniger als zehn Handkarten bedeutet, sofern ordnungsgemäß gegeben wurde, Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz). Eine vor der Spielansage ausgespielte Karte gilt noch als Handkarte. Gleiches gilt für die bei Ouvertspielen aufgelegten Karten.

3.4.7 Eine gültige Spielansage ist unabänderlich.

3.4.8 Nach einer gültigen Spielansage darf der Skat nicht verändert und der abgelegte Skat nicht mehr angesehen werden. Zuwiderhandlungen führen zum Spielverlust in der Spielstufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz).

3.5 **Parteistellung**

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

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

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

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

4 **Spieldurchführung**

4.1 **Ausspielen**

4.1.1 **Das Spiel beginnt mit der Spielansage.** Nach der Spielansage spielt Vorhand aus; sie zieht an. Danach spielt immer derjenige aus, der den vorangegangenen Stich gemacht hat. Spielt der Alleinspieler **unberechtigt** vor der Spielansage aus, hat er ein Spiel unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen verloren.

- 4.1.2 Eine (aus)gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Lediglich bei gefordertem Weiterspiel nach Regelverstoß ist eine regelgerechte Korrektur erlaubt. Eine Karte gilt dann als (aus)gespielt, wenn sie komplett auf dem Tisch liegt.
- 4.1.3 Unberechtigtes Ausspielen beendet das Spiel. Ist es bereits entschieden, gewinnt die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen ([4.1.4](#)).
- 4.1.4 Hat jemand vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt oder einen anderen Regelverstoß begangen, ist das Spiel für die schuldige Partei in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.
- 4.1.5 Ist der Alleinspieler gezwungen, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, muss ihm bei unberechtigtem Ausspielen oder einem anderen Regelverstoß der Gegenpartei die fällige Gewinnstufe ausnahmsweise zuerkannt werden, sofern diese noch nicht von den Gegenspielern erreicht wurde (siehe aber [5.4.3](#)).
- 4.1.6 Die schuldige Partei ist zum Weiterspiel verpflichtet, wenn es die andere Partei verlangt. Dann zählt der Regelverstoß als nicht begangen.
- 4.1.7 Wird unberechtigtes Ausspielen erst bemerkt, nachdem der Stich vollendet ist, muss auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt werden (siehe [4.4.1](#)).
- 4.1.8 Es ist der Gegenpartei nicht gestattet, einen Gegenspieler am unberechtigten Ausspiel oder am Begehen eines anderen Regelverstoßes zu hindern. Bei Verstößen ergeben sich Konsequenzen aus den Bestimmungen [4.1.3](#) bis 4.1.6 (siehe auch [4.2.9](#)).
- 4.1.9 Zwei oder mehr gleichzeitig sichtbar ausgespielte oder aufgedeckt heraus gefallene Karten der Gegenspieler oder eine solche Karte eines Gegenspielers ohne Ausspielberechtigung beenden sofort das Spiel entsprechend den Bestimmungen [4.1.3](#) bis 4.1.6. Der Alleinspieler ist berechtigt, versehentlich herausgefallene Karten ohne spielrechtliche Folgen wieder aufzunehmen. Er darf auch vorgezogene und sichtbar gewordene Karten zurücknehmen (Vorteil für die Gegenspieler).
- 4.1.10 Unberechtigtes Ausspielen zum letzten Stich ist unerheblich.
- 4.1.11 Jedem Teilnehmer ist es gestattet, Regelverstöße sofort zu beanstanden.
- 4.2 **Bedienen**
- 4.2.1 Nach dem Ausspielen hat zunächst der linke Spieler eine Karte zuzugeben. Dabei muss er, wie dann auch der Dritte, stets irgendeine Karte in der ausgespielten Farbe oder im geforderten Trumpf bedienen, soweit das möglich ist.
- 4.2.2 Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, muss entweder Trumpf zugeben, d.h. stechen, oder eine Karte einer anderen Farbe spielen. Wenn Trumpf gefordert wird, aber nicht bedient werden kann, muss eine beliebige Karte einer anderen Farbe zugegeben werden.
- 4.2.3 Hat jemand eine ausgespielte Farbe oder geforderten Trumpf nicht bedient, obwohl es möglich war, ist das Spiel sofort beendet und nach den Bestimmungen [4.1.3](#) bis 4.1.6 zu entscheiden. Wird Weiterspielen verlangt, ist der Fehler zu berichtigen.
- 4.2.4 Wird Nichtbedienen erst im weiteren Spielverlauf oder nach Beendigung des Spiels festgestellt, so muss es **rückwirkend** vom Regelverstoß an als beendet angesehen werden. Die Entscheidung regelt sich gemäß der

zutreffenden Bestimmung [4.1.3](#) bis 4.1.5.

- 4.2.5 Das Recht, Nichtbedienen im nachhinein zu reklamieren, erlischt mit dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien.
- 4.2.6 Besitzt ein Spieler trotz ordnungsgemäßer Kartenverteilung im Laufe des Spiels zu wenig oder zu viel Karten, weil er fehlerhaft gedrückt, doppelt bzw. nicht zugegeben oder es in irgendeiner anderen Form verschuldet hat, ist das Spiel zugunsten der Partei mit der richtigen Anzahl von Karten entsprechend den Bestimmungen [4.1.3](#) bis 4.1.6 beendet. Eine höhere Gewinnstufe erfordert den Nachweis, dass sie bei regelrechtem Spiel sicher erreicht worden wäre.
- 4.2.7 Spielbeeinflussendes Vorwerfen und herausforderndes (demonstratives) Vorziehen einer Karte sind nicht gestattet. Die Bestimmungen [4.1.3](#) bis 4.1.6 gelten entsprechend.
- 4.2.8 Wird der Skat während des Spiels von einem Mitspieler angesehen oder aufgedeckt, ist das Spiel sofort beendet. Für den Spielausgang sind die Bestimmungen [4.1.3](#) bis 4.1.6 anzuwenden.
- 4.2.9 Alle Mitspieler haben sich jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Bei Verstößen ergeben sich Konsequenzen aus den Bestimmungen [4.1.3](#) bis 4.1.6.

4.3 **Spielabkürzung**

- 4.3.1 Im Allgemeinen ist jedes Spiel zu Ende zu spielen. Der Alleinspieler darf sein angesagtes Spiel aufgeben, solange er noch **mindestens neun** Handkarten führt. Es muss mindestens dem gebotenen Reizwert und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entsprechen.
- 4.3.2 Mit weniger als neun Handkarten kann die Aufgabe des Spiels nur mit Zustimmung mindestens eines Gegenspielers erfolgen (gemeinsame Haftung).
- 4.3.3 Alle Spiele sind beendet, sobald einer der Gegenpartei das Spiel aufgibt; die Bestimmungen [4.1.3](#) bis 4.1.6 gelten entsprechend (gemeinsame Haftung).
- 4.3.4 Durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karten während eines Farb- oder Grandspiels ohne Abgabe einer **zutreffenden** Erklärung zeigt der Alleinspieler an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, ist das Spiel beendet. Die Bestimmungen [4.1.3](#) bis 4.1.6 gelten entsprechend. Bei Nullspielen zeigt er auf dieselbe Weise an, keinen Stich zu erhalten.
- 4.3.5 Ein Gegenspieler darf bei einem Farb- und Grandspiel nur dann offen spielen, wenn **er** unabhängig von Kartenstand und Spielführung alle weiteren Stiche macht. Andernfalls gehören sie dem Alleinspieler. Die Bestimmungen [4.1.3](#) bis 4.1.6 gelten entsprechend.
- 4.3.6 Offenes Hinwerfen der Karten beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen (siehe aber [4.3.1](#)).

4.4 **Stiche**

- 4.4.1 Ein Stich besteht aus je einer Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand. Er ist vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt.
- 4.4.2 Der Stich gehört demjenigen, der unter Beachtung der Regeln

- zu einer ausgespielten und durchweg bedienten Farbe die ranghöchste Karte hat,
- eine Farbe ausspielt, die weder bedient noch gestochen wird,
- eine ausgespielte Farbe als einziger sticht,
- einen Trumpf auf eine ausgespielte Farbe mit einem höheren Trumpf übersticht,
- bei gefordertem Trumpf den höchsten spielt,
- Trumpf fordert und darauf nur Farbkarten erhält.

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

- 4.4.3 Die Stiche sind so einzuziehen, dass jeder Spieler auch die zuletzt zugegebene Karte deutlich erkennen kann. Auf Verlangen eines Spielers, der noch keine Karte ausgespielt oder zugegeben hat, muss der letzte Stich noch einmal gezeigt werden.
- 4.4.4 Jeder Stich ist einzuziehen, folgerichtig aufeinander zu legen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen. Bei Zuwiderhandlungen gelten die Bestimmungen [4.1.3](#) bis 4.1.6 (siehe aber [4.4.5](#)).
- 4.4.5 Zieht der Alleinspieler einen oder mehrere Stiche hintereinander nicht ein, so zeigt er damit an, dass er alle weiteren Stiche macht. Anderenfalls gilt das Spiel rückwirkend vom letzten ordnungsgemäß eingezogenen Stich als beendet. Die Bestimmungen [4.1.3](#) bis 4.1.6 gelten entsprechend. Für die Gegenspieler gilt ausschließlich [4.4.4](#).
- 4.4.6 Das Nachsehen (verdeckt), Nachzählen oder Aufdecken der abgelegten Stiche bzw. Augen durch einen Mitspieler beendet das Spiel entsprechend den Bestimmungen [4.1.3](#) bis 4.1.6 (siehe aber [4.4.3](#)).
- 4.5 **Allgemeine Grundregeln**
- 4.5.1 Als oberstes Spielgebot gilt, die einzelnen Punkte der Skatordnung auch zur weiteren Förderung des Einheitsskats zu beachten und einzuhalten.
- 4.5.2 **Alle Teilnehmer haben sich in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen.**
- 4.5.3 Die Karten sind so zu geben, dass ihre Innenseiten keinem Spieler sichtbar werden. Die Kartenaufnahme sollte (zur Vermeidung unnötiger Reklamationen) erst nach der vollständigen und ordnungsgemäßen Verteilung aller Karten erfolgen (siehe [3.2.10](#)).
- 4.5.4 Der Skat darf nur von dem dazu Berechtigten angesehen werden (siehe [2.2.1](#), [3.3.9](#), [3.4.8](#) und [4.2.8](#)).
- 4.5.5 Jeder Spieler hat seine Karten so aufzunehmen und zu halten, dass ein anderer Spieler sie nicht einsehen kann. Es ist auch nicht gestattet, in die Karten anderer Spieler hineinzusehen oder sich deren Karten verraten zu lassen.
- 4.5.6 Jeder Spieler muss nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor Beendigung des Reizens melden (siehe [3.2.9](#)).
- 4.5.7 Jede Partei hat ihre Stiche selbst einzuziehen.
- 4.5.8 Lautes Zählen der Trümpfe oder Augen ist keinem Mitspieler erlaubt (siehe [4.2.9](#)).

- 4.5.9 Mit dem Spielen darf erst nach Beendigung einer Runde aufgehört werden. Ein Mitspieler muss eine solche Absicht stets vor Beginn der Runde bekannt geben.
- 4.5.10 Verstöße gegen die Internationale Skatordnung und Skatwettspielordnung sind von jedem Teilnehmer **sofort** zu beanstanden. Bei den sich daraus ergebenden Streitfällen entscheidet einer der eingesetzten Schiedsrichter. Einsprüche gegen seine Entscheidung sind bis zum Beginn der nächsten Serie möglich. Nach der letzten Serie der Veranstaltung ist ein Einspruch bis 15 Minuten nach Ende der Veranstaltung (Zeitlimit) einzulegen und vom Schiedsgericht vor Bekanntgabe des Ergebnisses zu behandeln (siehe aber auch [SkWO 7.3.3](#)).

5 Spielbewertung

5.1 Grundwerte

- 5.1.1 Jedes Farb- und Grandspiel hat einen unveränderbaren Grundwert. Er beträgt für Karo 9, Herz 10, Pik 11, Kreuz 12 und Grand 24 (siehe [5.2.6](#)).
- 5.1.2 Jedem Nullspiel liegt ein beständiger Spielwert zugrunde: Null 23, Null Hand 35, Null ouvert 46 und Null ouvert Hand 59.

5.2 Gewinnstufen und Gewinnkriterien

- 5.2.1 Bei den Farbspielen und Grandspielen unterscheidet man nachstehende Gewinnstufen:

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

- 5.2.2 **Einfach** gewonnen hat der Alleinspieler sein Spiel mit dem 61. Auge einschließlich der beiden Karten im Skat.
- 5.2.3 **Schneider** ist die Partei, die 30 oder weniger Augen erreicht hat.
- 5.2.4 **Schwarz** ist die Partei, die keinen Stich erhalten hat.

- 5.2.5 **Schneider angesagt** und **Schwarz angesagt** wird nur dann berechnet, wenn der Alleinspieler bei einem **Handspiel** die betreffende Gewinnstufe tatsächlich angesagt hat. Erreicht er sie nicht, hat er das Spiel mindestens in der angesagten Gewinnstufe verloren. Gewinnt er in einer höheren Gewinnstufe als der angesagten, zählt die höhere. Verliert der Alleinspieler in der angesagten Gewinnstufe, wird ihm diese nicht doppelt berechnet werden (den so genannten Eigenschneider gibt es nicht).
- 5.2.6 **Offen** als Gewinnstufe kommt bei offenen Farb- und Grandspielen in Betracht. Der Alleinspieler darf hier keinen Stich abgeben. Diese Spiele gelten von vornherein als Schwarz angesagt. Ein Kreuz ouvert als mit zweien zählt demnach $9 \times 12 = 108$ Punkte; ein Grand ouvert mit viere zählt $11 \times 24 = 264$ Punkte.
- 5.2.7 Ein Nullspiel ist für den Alleinspieler gewonnen, wenn er **keinen** Stich macht.
- 5.2.8 Im Zweifelsfall muss die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust und der Alleinspieler das Erreichen von Gewinnstufen (Schneider und Schwarz) nachweisen.

5.3 Spielwerte

- 5.3.1 Die Spielwerte der Einzelspiele werden in Wertpunkten (Punkten) ausgedrückt. Sie richten sich außer bei den Nullspielen mit ihren beständigen Spielwerten nach Klasse, Gattung und Grundwert des Spiels, ferner nach Gewinnstufen und Anzahl der beim Alleinspieler vorhandenen oder fehlenden Spitzen.
- 5.3.2 Spitzen und Gewinnstufen werden addiert und ergeben die Summe der Fälle. In den beiden Spielklassen gibt es dafür folgende Möglichkeiten:

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

Die jeweilige Summe der Fälle wird dann mit dem zutreffenden Grundwert des angesagten Spieles multipliziert und ergibt so den konkreten Spielwert.

- 5.3.3 Farb- und Grandspiele mit Spitzen haben bei gleicher Gewinnstufe denselben Wert wie Spiele ohne die gleiche Spitzenzahl.
- 5.3.4 Jedes verlorene Spiel muss mit **doppelter Punktzahl** in die Spielliste eingetragen bzw. zum doppelten Wert bezahlt werden.

5.4 Überreiztes Spiel

- 5.4.1 Bei einem überreizten Spiel mit Skataufnahme muss das Vielfache des Grundwertes des angesagten Spiels berechnet werden, damit der Reizwert mindestens erreicht wird. In die Spielliste ist neben dem Grundwert und den Spitzen "überreizt" einzutragen, wenn ein Spielwert nicht möglich ist.

Beispiele:

Reizwert 50 - Kreuz-Bube im Skat.
Spielansage: Herz.

Eintragung:
 Herz mit 1 "überreizt" = -100 Punkte.
 Reizwert 59 - Pik-Bube im Skat.
 Spielansage: Kreuz oder Herz.
 Eintragung:

Kreuz oder Herz ohne 1 "überreizt" = -120 Punkte.

- 5.4.2 Erreicht ein Handspiel den gebotenen oder gehaltenen Reizwert nicht, weil ein Spitzentrumpf im Skat lag, hat sich der Alleinspieler überreizt und somit das Spiel auch dann verloren, wenn von ihm mehr als 60 Augen eingebracht worden sind. Es ist das Vielfache des Grundwertes des angesagten Spiels zu berechnen, dass der Reizwert mindestens eingestellt wird.

Beispiel:

Herz-Handspiel ohne drei Spitzen nach einem Reizgebot von 36 - Kreuz-Bube im Skat.

Das an sich gewonnene Spiel ist nicht mit 36, sondern mit 4 mal 10 verloren = 80 Minuspunkten zu berechnen, so als ob bis 40 gereizt worden wäre.

- 5.4.3 Ein überreiztes Spiel, bei dem das Erreichen einer erforderlichen höheren Gewinnstufe für den Alleinspieler vor dem ersten Stich auch theoretisch ausgeschlossen ist -zum Beispiel Schwarz im Handspiel ohne 1 Spitze-, kann nicht durch Regelverstoß der Gegenpartei gewonnen werden.

5.5 Spielliste

- 5.5.1 Jedes Spiel ist unmittelbar nach seiner Beendigung als Gewinn oder Verlust für den Alleinspieler in die Spielliste einzutragen. Zur Vermeidung unnötiger Reklamationen soll der Alleinspieler sein durchgeführtes Spiel ansagen. Die Spielwerte sind stets zum jeweiligen Stand zu addieren oder davon zu subtrahieren. Die fortlaufende Aufrechnung ermöglicht, dass jederzeit der aktuelle Stand des Leistungsvergleichs untereinander abzulesen ist.
- 5.5.2 Bei Skatturnieren muss das Einzelspiel auch unter Angabe des Grundwertes, der Spitzen und Gewinnstufen, bzw. des beständigen Spielwertes für Nullspiele in die Spielliste eingetragen werden.
- 5.5.3 Die Korrektur fehlerhafter Eintragungen darf nur im Einverständnis aller Mitspieler bis zum Ende der laufenden Serie vorgenommen werden. Andernfalls gilt [SkWO 7.2.5](#).
- 5.5.4 Der Einsatz ist vorher zu vereinbaren. Er beträgt 0 bis maximal 1 Cent je Wertungspunkt. Bruchteile werden nach oben aufgerundet. Bei Bargeldskat wird der Betrag für ein verlorenes Spiel erst nach dem Aufrunden verdoppelt (siehe [SkWO 9.2](#)).
- 5.5.5 Nach Beendigung der letzten Runde sind Gewinn und Verlust durch Vergleichsrechnung zu ermitteln. Am besten eignet sich dafür das Quersummenverfahren. Es ist je nach Ausgangssituation anzuwenden:

Variante 1

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

Mitspieler	A	B	C	D
Endzahlen der Spielliste	+196	+33	-12	+85
vierfache Endzahlen (bei vier Teilnehmern)	+784	+132	-48	+340

Endzahlsumme (Pluspunkte abzüglich Minuswerte)	-302	-302	-302	-302
Gewinn bzw. Verlust bei Spieleinsatz 1 Cent	+482	-170	-350	+38

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

Variante 2

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

Mitspieler	A	B	C	D
Endzahlen der Spielliste vierfache Endzahlen (bei vier Teilnehmern)	+44 +176	+33 +132	-420 -1680	+130 +520
Endzahlsumme (Minuswerte abzüglich Pluspunkte)	+213	+213	+213	+213
Gewinn bzw. Verlust bei Spieleinsatz 1 Cent	+389	+345	-1467	+733

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

Variante 3

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

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

5.6 Spielabrechnung (siehe [5.3.1](#))

Spiele	Grundwert	Fälle (Spitzen + Gewinnstufen)																
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
		Spielwerte																
Karo	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162

Herz	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180
Pik	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198
Null		23																
Null Hand			35															
Null ouvert				46														
Null ouvert Hand					59													
Kreuz	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	216
Grand	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264							

Skatwettbewerbordnung (SkWO)

[Inhaltsverzeichnis](#)

[1 Allgemeines](#)

[2 Rechtsfragen](#)

[3 Veranstalter](#)

[4 Teilnehmer](#)

[5 Leistungsbewertung](#)

[6 Wettspielplan](#)

[7 Gang des Wettspiels](#)

[7.1 Tischordnung](#)

[7.2 Spielliste](#)

[7.3 Wettspielverlauf](#)

[7.4 Abschluss des Wettspiels](#)

[8 Spielregeln](#)

[9 Spielbedingungen](#)

Skatwettbewerbordnung

1 Allgemeines

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

2 Rechtsfragen

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

3 Veranstalter

- 3.1 Der verantwortliche Veranstalter eines Skatwettspiels muss in Ausschreibung und Spielplan als solcher genannt sein und ist ggf. zur Anmeldung bei der örtlichen Steuerbehörde verpflichtet.
- 3.2 Die Durchführung im einzelnen kann der Veranstalter einer Spielleitung übertragen. Für die Entscheidung bei Streitfällen können Schiedsrichter eingesetzt werden. Hierfür sind Personen zu bestimmen, die mit den Spielgesetzen, insbesondere mit der Skatordnung genügend vertraut sind, rasch und richtig denken und zu handeln vermögen, Verantwortungsgefühl besitzen und in jeder Weise vertrauenswürdig sind.
- 3.3 Veranstalter und Spielleitung haben die genaueste Einhaltung der Bestimmungen der Skatordnung zu sichern. Sie stellen Wettspielbedingungen und Preispläne auf, führen die Gesamtveranstaltung durch, überwachen sie und sind verpflichtet, am Ende der Veranstaltung Rechnung zu legen. Der Veranstalter ist allein für die Ausgabe der Preise verantwortlich.
- 3.4 Müssen Skatwettspiele vorzeitig eingestellt werden oder erweisen sie sich als undurchführbar, sei es durch zu geringe Teilnahme, sei es aus anderen Gründen, so bleiben Veranstalter und Spielleitung auch für die Teilveranstaltung verantwortlich, d.h. es müssen entweder die Einsatzgelder zurückerstattet oder Teilpreise prozentual ausgezahlt werden.

4 Teilnehmer

- 4.1 Das Recht zur Teilnahme wird durch Lösung einer nicht übertragbaren Startkarte oder Aufnahme in die Teilnehmerliste erworben. Erst die Bezahlung berechtigt und verpflichtet die Parteien.
- 4.2 Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, die Skatordnung und die Bestimmungen des Spielplans genau zu befolgen. Er muss sich mit dem Wettspielplan vertraut machen und sich so verhalten, dass eine Störung der Veranstaltung vermieden wird.
- 4.3 Veranstalter und Spielleitung haben das Recht, bei nachweisbar willkürlichen Verstößen Teilnehmer ohne weiteres vom Weiterspiel auszuschließen. Die Teilnehmergebühr ist dann verfallen. Jede erneute Beteiligung kann versagt werden. Ebenso ist der Veranstalter berechtigt, die Teilnahme am Wettbewerb ohne Angabe von Gründen zu verweigern.
- 4.4 Die Teilnehmer sind verpflichtet, jede Liste bis zu Ende mitzuspielen. Sie dürfen

sich selbst in Einzelspielen nicht vertreten lassen. Bei böswilligem Ausscheiden eines Teilnehmers und in Notfällen kann die Spielleitung einen Beauftragten bestimmen, der rechtmäßig und eigenverantwortlich einen vorzeitig ausgeschiedenen Teilnehmer ersetzt.

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

5 Leistungsbewertung

- 5.1 Die Leistungen der Teilnehmer werden nach folgendem Verfahren bewertet: Spielpunkte und Spielzahl jedes Teilnehmers, die aus seiner Spielliste hervorgehen, werden zu einer Gesamtleistung vereinigt. Für jedes gewonnene Spiel werden dem Alleinspieler 50 Wertungspunkte gutgeschrieben, für jedes verlorene Spiel 50 Wertungspunkte abgezogen. Die Gegenpartei (am Dreiertisch die beiden Gegenspieler, am Vierertische die beiden Gegenspieler und der Kartengeber) erhält bei einem verlorenen Spiel des Alleinspielers eine Gutschrift, die am Dreiertisch je 40 Punkte für die beiden Gegenspieler und am Vierertisch je 30 Punkte für die Gegenpartei beträgt. Die Summe der Punkte aus den Einzelspielen, zuzüglich der der Gegenpartei für verlorene Spiele des Alleinspielers gutzuschreibenden Wertungspunkte und der Wertungspunkte für die eigenen gewonnenen Spiele, vermindert um die Wertungspunkte für die eigenen verlorenen Spiele, ergibt die Leistung. Sie bestimmt den Platz in der Reihe der Preisträger.

Wertungsformel:

Spielpunkte + eigene (gewonnene minus verlorene) Spiele x 50 + verlorene Spiele der Mitspieler x 30 (oder 40) = Leistung. 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 Zahl gleich, entscheidet das Los.

Beispiel für den Vierertisch:

Spieler A: 937 Spielpunkte, 18 Spiele gewonnen, 3 Spiele verloren. Spieler B, C und D zusammen 14 Spiele verloren.

Spielpunkte		937
Spiele gewonnen	18	
- Spiele verloren	3	
	15 x 50	750
+ verlorene Spiele der Partner	14 x 30	420
Gesamtpunktzahl		2107

- 5.2 Die Bewertung bei Skatturnieren, bei denen man die Reihenfolge der Preisträger nur nach der Höhe der von ihnen erreichten Spielpunkte bestimmt hat, ist durch diese Leistungsbewertung überholt. Bei diesem Verfahren entscheiden nicht nur einige große Spiele über den Ausgang, sondern die vielen kleinen gewonnenen Spiele finden eine gerechtere Bewertung, die den Ausgang entscheidend beeinflussen kann. Durch die Gutschrift bei verlorenen Spielen findet außerdem die gute Leistung der Gegenspieler Anerkennung. Daneben

erhalten sie auch einen Ausgleich für ein ihnen eventuell entgangenes Spiel, wenn der Alleinspieler sein Spiel verliert, weil er seine Karte über ihren Wert gereizt (abgereizt) hat.

6 Wettspielplan

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

6.2 Er muss als Angaben enthalten:

A. Allgemeines:

- a) Veranstalter,
- b) Einsätze, Gebühren,
- c) Umfang des Wettspiels (Anzahl der Serien),
- d) Spielzahl je Tisch,
- e) Verwendung der Gelder,
- f) Ausschlussrecht des Veranstalters,
- g) Streitschlichtungsstelle (siehe [ISkO 4.5.10](#), [SkWO 7.3.2](#) und 7.3.3),
- h) Unterschriften.

B. Spielbedingungen:

- a) Bezugnahme auf die Skatordnung und Skatwettspielordnung (ersetzt Einzelbestimmungen über das Spiel an sich),
- b) Überwachungsbestimmungen,
- c) Strafbestimmungen,
- d) Listenführung,
- e) Spieleinsatz (je Punkt),
- f) Spielmaterial (nur die vom Veranstalter gereichte, grundsätzlich neue Spielkarte).

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

7 Gang des Wettspiels

7.1 Tischordnung:

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

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

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

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

7.1.5 Am Spieltisch dürfen nur die Mitspieler mit entsprechender Startkarte sitzen. Kiebitzen ist der Aufenthalt am Spieltisch untersagt.

7.2 Spielliste:

- 7.2.1 Die Einzelspiele werden in Spiellisten eingetragen. Die Einträge müssen richtig, vollständig und eindeutig sein.
- 7.2.2 Der Mitspieler auf Platz 1 führt in der Regel die Liste. In Ausnahmefällen kann auch ein anderer Mitspieler, gegebenenfalls mit Zustimmung der Spielleitung, die Liste führen. Alle Mitspieler bleiben aber für die Führung der Liste, die während der gesamten Spielzeit einsehbar sein muss, verantwortlich. Sie haben die Eintragungen laufend zu prüfen. Besonders der Kartengeber soll stets nachprüfen, ob das vorhergehende Spiel ordnungsgemäß eingetragen ist.
- 7.2.3 Die Listen erhalten Urkundenwert durch die Unterschrift aller Mitspieler.
- 7.2.4 Die Spielleitung ist berechtigt,
 - a) die Spiellisten jederzeit einzusehen,
 - b) mangelhaft geführte, unleserliche oder unvollständige Spiellisten für ungültig zu erklären.
- 7.2.5 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](#)).

7.3 Wettspielverlauf:

- 7.3.1 Der Wettspielverlauf wird durch die Skatordnung und die Skatwettspielordnung geregelt.
- 7.3.2 Zweifels- und Streitfälle werden von der Spielleitung oder den von ihr benannten Schiedsrichtern nach den Bestimmungen der Skatordnung entschieden.
- 7.3.3 Einsprüche gegen die Entscheidung der Spielleitung bzw. des Schiedsgerichts können bei der Streitschlichtungsstelle schriftlich erhoben werden. Sie entscheidet nur in regeltechnischen Fragen. Die Austragung von Streitfällen vor öffentlichen Gerichten bleibt davon unberührt (siehe [ISkO 4.5.10](#) und [SkWO 7.3.2](#)).

7.4 Abschluss des Wettspiels:

- 7.4.1 Nach Beendigung des Wettspiels sind die ordnungsgemäß abgeschlossenen Listen zusammen mit den Startkarten der Spielleitung zu übergeben. Nur

damit können begründete Preisansprüche geltend gemacht werden.

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

8 Spielregeln (Auszug)

- 8.1 Es wird streng nach der **Internationalen Skatordnung** gespielt.
- 8.2 Die Kartenverteilung muss 3, Skat, 4, 3 erfolgen.
- 8.3 Es muss abgehoben werden, und zwar so, dass mindestens **vier** Karten liegen bleiben und abgehoben werden.
- 8.4 Es wird scharf gespielt, d.h. unberechtigtes Ausspielen oder Nichtbedienen beenden sofort das Spiel - sofern es noch nicht entschieden ist - zugunsten der fehlerfreien Partei.
- 8.5 Der Skat darf nicht vom Kartengeber eingesehen werden. Ebenso ist es ihm verboten, in die Karten seines linken **und** rechten Nachbarn hineinzusehen; er darf das nur nach einer Seite hin tun. **Ein Recht auf Karteneinsicht besteht aber nicht.**
- 8.6 Das Nachsehen und Vermischen der Stiche ist verboten. Jeder Stich muss eingezogen werden.
- 8.7 Null zählt 23, Null Hand 35, Null ouvert 46 und Null ouvert Hand 59 Punkte. Der Grand hat den Grundwert 24, zählt also in seinem niedrigsten Falle 48 Punkte. Der Grundwert für den Grand ouvert beträgt ebenfalls 24, mit allen vier Buben ergeben sich 264 Punkte.
- 8.8 In allen Fällen sind 30 Augen Schneider, auch für die Gegenpartei.
- 8.9 Bei offenen Spielen muss der Alleinspieler alle zehn Karten offen auf den Tisch legen. Es wird kein Stich verdeckt gespielt. Um zu gewinnen, muss der Alleinspieler bei Farb- und Grandspielen alle Stiche machen, bei Nullspielen darf er keinen Stich bekommen.
- 8.10 Bei Spielen mit Aufnahme des Skats gibt es nur die drei Gewinnstufen "Spiel einfach", "Schneider" und "Schwarz". Bei Handspielen gibt es die sieben Gewinnstufen "Spiel einfach", "Hand", "Schneider", "Schneider angesagt", "Schwarz", "Schwarz angesagt" und "Offen". **Jedes verlorene Spiel wird doppelt abgeschrieben.**
- 8.11 Nach jedem Spiel sind die Punkte in der Spielliste den bisher erzielten Punkten zuzuzählen oder von ihnen abzuziehen, so dass sich nach dem letzten Spiel bei jedem Teilnehmer die erreichte Punktzahl ohne weiteres ergibt.

- 8.12 Nach Abschluss der Serie werden jedem Mitspieler zu seinen erzielten Spielpunkten für jedes von ihm gewonnene Spiel 50 Wertungspunkte gutgeschrieben, für jedes von ihm verlorene Spiel 50 Wertungspunkte abgezogen. Außerdem erhält jeder der Gegenpartei je verlorenes Spiel des Alleinspielers eine Gutschrift, die am Vierertisch 30 Punkte und am Dreiertisch 40 Punkte beträgt.

Beispiel für den Vierertisch:

Spieler A: 937 Spielpunkte, 18 Spiele gewonnen, 3 Spiele verloren. Spieler B, C und D: zusammen 14 Spiele verloren.

Berechnung der Gesamtpunktzahl von Spieler A:

Spielpunkte		937
Spiele gewonnen	18	
	3	
- Spiele verloren	15 x 50	750
+ verlorene Spiele der Partner	14 x 30	420
Gesamtpunktzahl		2107

9 Spielbedingungen

- 9.1 Zum Spiel muss die an den Tisch gegebene neue Spielkarte Verwendung finden.
- 9.2 Kommt am Tisch keine Übereinstimmung über die Höhe des Einsatzes (siehe [ISKO 5.5.4](#)) zu Stande, so muss ohne Einsatz gespielt werden. Wurde vor Spielbeginn keine Vereinbarung über die Höhe des Spieleinsatzes getroffen, so darf ein solcher nicht abgerechnet werden.
- 9.3 Der Mitspieler auf Platz 1 hat in der Regel die Liste zu führen. Nach Vereinbarung am Tisch kann auch ein anderer Mitspieler die Listenführung übernehmen.
- 9.4 Will kein Spieler ein Spiel durchführen, wird in die Spielliste "eingepasst" eingetragen. Der nächste Kartengeber hat dann die Karten zu verteilen. Niemals darf derselbe Kartengeber noch einmal geben. Es wird kein "Ramsch" gespielt.
Alle Spieler am Tisch, an dem die Karten bei eingepassten Spielen noch einmal vom selben Kartengeber verteilt werden, sind auszuschließen.
- 9.5 Jedes Spiel muss durchgeführt werden. Es darf nicht geschenkt werden (siehe aber [ISKO 4.3.1](#) bis 4.3.6).
- 9.6 Der jeweilige Kartengeber ist verpflichtet, die Eintragungen in der Spielliste auf ihre Richtigkeit zu überprüfen, denn alle Mitspieler haften für einwandfreie Listenführung.
- 9.7 In Vertretung eines anderen zu spielen ist nicht statthaft und darf auch in einem Einzelfall nicht zugelassen werden.

- 9.8 Spielleitung und eingesetzte Schiedsrichter sind jederzeit berechtigt, die Spiellisten einzusehen.
- 9.9 Kiebitzen ist streng verboten. Die Spielleitung darf keine Ausnahmen zulassen.
- 9.10 Streitfälle werden durch Spielleitung oder Schiedsrichter geschlichtet. Einsprüche dagegen müssen bis zum Beginn der nächsten Serie dem Schiedsgericht unterbreitet werden. Nach der letzten Serie der Veranstaltung muss ein Einspruch bis 15 Minuten nach Ende der Veranstaltung (Zeitlimit) erfolgen. Das entscheidet dann endgültig (siehe [ISKO 4.5.10](#), [SkWO 7.3.2](#) und [SkWO 7.3.3](#)).
- 9.11 Die Spielliste ist nach Beendigung der Serie von allen Mitspielern zu unterschreiben. Mangelhaft geführte, unleserliche oder unvollständige Spiellisten können für ungültig erklärt werden ([SkWO 7.2.4](#) und [SkWO 7.2.5](#)).
- 9.12 Nach Beendigung der Serie erhält der Listenführer die benutzte Spielkarte für seine Tätigkeit, wenn vom Veranstalter keine andere Regelung getroffen wurde.
- 9.13 Auf Verlangen des Veranstalters sind nach Beendigung des Turniers die Startkarten (für Einzelspieler und Mannschaften) ausgefüllt abzugeben. **Die Nichtabgabe schließt von der Preisverteilung aus.**

Wissenswertes für den Skatspieler

[Inhaltsverzeichnis](#)

Nullspiele und Grand

Die Nullspiele sind erst nachträglich ins System der übrigen Spiele eingebaut worden. Sie sind sozusagen Eindringlinge und stellen das Spielverfahren geradezu auf den Kopf. Will man beim Farbspiel und beim Grand möglichst viele Stiche und Augen einheimsen, so gilt es bei den Nullspielen umgekehrt, sie erfolgreich abzuwehren. Da Gewinnstufen fehlen, setzte man bei den Nullspielen von Anfang an nur unveränderliche Spielwerte ein. Ihre endgültige Einführung in den Systembau der Skatordnung ist nur aus ihrer geschichtlichen Entwicklung verständlich. Geht man nun auf den geschichtlichen Ausgangspunkt der Einreihung der Nullspiele zurück, so erweist sich, dass man die beiden Nullspiele mit Skataufnahme (Null und Null ouvert) mit 23 und 46 zwischen Pik und Kreuz mit je 2 und 4 Fällen einsetzte. Was lag nun näher, als auch die zwei Handspiele (Null-Hand und Null ouvert-Hand) nach gleichem Gesichtspunkt einzureihen, also zwischen Pik und Kreuz mit je 3 und 5 Fällen. Es stehen nunmehr:

Null mit 23 zwischen 22 und

Null ouvert mit 46 zwischen 44 und 48

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

Man erhielt so eine Spielwertsteigerung innerhalb der 4 Nullspiele, die derjenigen aller übrigen entspricht und sich harmonisch ins System des Skats einfügt. Bei allen Nullspielen ist die Reihenfolge der Karten: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass. Bei Null ouvert und Null ouvert-Hand muss der Alleinspieler seine zehn Karten sofort auflegen, der 1. Stich wird also nicht verdeckt gespielt ([ISKO 2.2.5](#)). Unlösbar mit dieser neuen Eingliederung der Nullspiele war allerdings auch die Neufestsetzung des Grundwertes für Grand mit 24 verbunden. Der Grand soll seinem Namen nach das alles beherrschende Spiel sein. Bei einem Grundwert von nur 20 aber erreicht er in seinem niedrigsten Falle nur einen Wert von 40 Punkten und kann von jedem Null ouvert **überboten** werden. Er ist dann aber nicht das »große Spiel«. Dieses Missverhältnis war beseitigt durch Erhöhung des Grundwertes auf 24, wodurch der einfache Grand jeden Null ouvert überbietet, da er 48 Punkte zählt.

Der »Grand ouvert«

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

Schneider- und Schwarzansage

Schneider und Schwarz können nur bei Handspielen angesagt werden. Schwarz zählt auch bei Handspielen nur einen Fall. Während es bei »Spielen mit Skataufnahme« 3 Gewinnstufen gibt, gibt es bei den Handspielen deren sieben ([ISKO 5.2.1](#)), weil hier die Gewinnstufen »Hand«, »Schneider angesagt«, »Schwarz angesagt« und »Offen« hinzukommen.

Das 61. Auge gewinnt

Mit dem Erreichen des 61. Auges ist jedes Farb- oder Grandspiel für den Alleinspieler bei regelgerechter Spieldurchführung gewonnen, es sei denn, er ist zur Erringung einer höheren Gewinnstufe verpflichtet. Das Weiterspielen auf Schneider oder Schwarz bedeutet nur den Versuch, eine Steigerung des erworbenen Spielwertes zu erreichen. Verstößt die gewinnende Partei im Weiterspiel gegen eine Spielregel, so wird dadurch nur die Wertsteigerung unmöglich, das Spiel selbst aber bleibt gewonnen.

Wie bei einem Rennen mit dem Zerreißen des Zielbandes der Sieg unwiderruflich feststeht, so ist es auch hier mit dem 61. Auge für den Alleinspieler. Ein Spiel, das bereits gewonnen ist, kann nie mehr verloren werden.

Überreizte Spiele

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

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

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

Offene Spiele

Zu den offenen Spielen gehören der »Grand ouvert«, die beiden Nullspiele »Null ouvert« und »Null ouvert-Hand« sowie die »offenen Farbhandspiele«. Bei allen offenen Spielen muss der Alleinspieler seine zehn Karten sofort auflegen, bevor Vorhand die erste Karte ausgespielt hat. Es wird also kein Stich verdeckt gespielt. Der Alleinspieler muss beim Grand ouvert und bei allen offenen Farbhandspielen seine Gegner Schwarz machen, d. h. alle zehn Stiche bekommen. 120 Augen genügen allein nicht. Diese Spiele müssen ohne Skataufnahme durchgeführt

werden. Bei allen offenen Spielen spielt wie immer Vorhand aus.

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

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

Abgekürzte Spiele

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

Zu den abgekürzten Spielen gehören weiter diejenigen, die durch einen Fehler einer Partei (Nichtbedienen, unberechtigtes Ausspielen usw.) vorzeitig beendet werden. Eine dritte Art der abgekürzten Spiele ist die, wenn der Alleinspieler seine Karten auflegt, um das Spiel abzukürzen. Durch das Auflegen oder Vorzeigen der Karten ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung zeigt der Alleinspieler an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft dies nicht zu, so gehören alle Reststiche der Gegenpartei.

Ein Gegenspieler darf nur dann offen spielen, wenn er alle weiteren Stiche macht ([ISKO 4.3.5](#)).

Auch die geschenkten Spiele, gehören zu den abgekürzten Spielen.

Zahlenwunder

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

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

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

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

Grand mit einem	1	
Grand mit einem Hand	1	
Grand mit einem Schneider	1	
Grand mit einem Hand Schneider	1	
Grand mit einem Hand, Schneider angesagt	1	
Grand mit einem Schwarz	1	
Grand mit einem Hand Schwarz	1	
Grand mit einem Hand, Schneider angesagt, Schwarz	1	
Grand mit einem Hand, Schwarz angesagt	1	
Grand mit einem ouvert	1	
zusammen:	10	10

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim

Grand mit zweien		10
Grand mit dreien		10
Grand mit viere		10

Grand ohne einen	1	
Grand ohne einen Hand	1	
Grand ohne einen Schneider	1	
Grand ohne einen Hand Schneider	1	
Grand ohne einen Hand, Schneider angesagt	1	
zusammen:	5	5

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim

Grand ohne zweien		5
Grand ohne dreien		5
Grand ohne viere		5

Kreuz mit einem	1	
Kreuz mit einem Hand	1	
Kreuz mit einem Schneider	1	
Kreuz mit einem Hand Schneider	1	
Kreuz mit einem Hand, Schneider angesagt	1	
Kreuz mit einem Schwarz	1	
Kreuz mit einem Hand Schwarz	1	
Kreuz mit einem Hand, Schneider angesagt, Schwarz	1	
Kreuz mit einem Hand, Schwarz angesagt	1	
Kreuz mit einem offen	1	
zusammen:	10	10

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim

Kreuz mit zweien		10
Kreuz mit dreien		10
Kreuz mit vieren		10
Kreuz mit fünfen		10
Kreuz mit sechsen		10
Kreuz mit sieben		10
Kreuz mit achten		10
Kreuz mit neunten		10
Kreuz mit zehnen		10
Kreuz mit elfen		10
Kreuz ohne einen	1	
Kreuz ohne einen Hand	1	
Kreuz ohne einen Schneider	1	
Kreuz ohne einen Hand Schneider	1	
Kreuz ohne einen Hand, Schneider angesagt	1	
zusammen:	5	5

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim

Kreuz ohne zwei		5
Kreuz ohne drei		5
Kreuz ohne vier		5
Kreuz ohne fünf		5
Kreuz ohne sechs		5
Kreuz ohne sieben	1	
Kreuz ohne sieben Hand	1	
zusammen:	2	2

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim

Kreuz ohne acht		2
Kreuz ohne neun		2
Kreuz ohne zehn		2
Kreuz ohne elf		2

Das bedeutet, dass es bei einem Farbspiel insgesamt 150 Möglichkeiten gibt, mithin auch bei den

Pik-Farbspielen	150
Herz-Farbspielen	150
Karo-Farbspielen	150

Jetzt kommen nur noch die Nullspiele hinzu:

Null	1
Null Hand	1
Null ouvert	1
Null ouvert Hand	1
zusammen:	664

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

Unsitten beim Skatspielen

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

Auch beim Kartengeben muss jeder bestrebt sein, die Karten so zu verteilen, dass keiner die Innenseiten erkennen kann. Der Kartengeber ist nicht berechtigt, den gelegten Skat anzusehen. Ebenso ist es ihm nicht erlaubt, in die Karten seines rechten **und** linken Nachbarn zu sehen. Das darf er nur nach einer Seite hin tun (siehe [ISkO 3.5.4](#)). Jede Bemerkung oder Geste über den Spielverlauf, den Kartensitz, die erhaltenen Augen usw. ist verboten (siehe [ISkO 4.2.9](#)).

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