

Streitfall 46:

Nach dem 6. Stich ist das Spiel noch nicht entschieden. Der Alleinspieler hat die Augen seiner Stiche nicht mitgezählt und den Überblick verloren. Er fächert seine vor ihm abgelegten Stiche auseinander und versucht, den bisherigen Spielverlauf von der Rückseite dieser Karten her zu rekonstruieren. Ein Gegenspieler ruft den Schiedsrichter, weil er der Meinung ist, dass das nicht zulässig ist.

Wie ist zu entscheiden?

Nach ISkO [4.4.6](#) ist das Nachsehen, Nachzählen oder Aufdecken der abgelegten Stiche bzw. Augen nicht gestattet und daher das Spiel durch den Regelverstoß nach den Bestimmungen [→4.1.3](#) bis 4.1.6 beendet. Eine Ausnahme ergibt sich aus ISkO [→4.4.3](#), wonach auf Verlangen der letzte Stich noch einmal gezeigt werden kann.

Da das Spiel zum Zeitpunkt des Regelverstoßes noch nicht entschieden war, hat der Alleinspieler sein Spiel verloren.

Streitfall 47:

Der Spieler in Vorhand wird bei gehaltenen 23 Alleinspieler, tauft sein Spiel "Pik" und spielt den Pik Buben aus, ohne den Skat einzusehen. Mittelhand übernimmt mit Kreuz Buben und Hinterhand legt Pik Dame zu. Nach Beendigung des Spiels haben die Gegenspieler 31 Augen. Als der Listenführer das Spiel als Pik-Hand und für den Alleinspieler als gewonnen eintragen will, reklamiert einer der Gegenspieler. Er behauptet, der Alleinspieler habe sich überreizt und sein Spiel verloren, da die Gegenspieler aus dem Schneider waren.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Pikspiel mit Schneider verloren, da die Gegenspieler aus dem Schneider waren. Ihm sind 66 Punkte abzuschreiben.

Nach ISkO [→3.4.1](#) ist der Alleinspieler in jedem Fall zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. Sie muss **vollständig** sein, d. h. auch ein Hand- oder Ouvertspiel muss angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll.

Die bisherige Vorschrift der ISkO [→3.4.9](#), dass bei Verzicht auf Skateinsicht die Voraussetzung für ein Handspiel auch ohne ausdrückliche Ansage erfüllt ist, wurde ersatzlos gestrichen.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler sein Pikspiel bei einem Reizwert von 23 erhalten. Ohne den Skat aufzunehmen, hat er mit einem schwarzen Buben "Pik" angesagt. Als Berechnungsstufe kann daher auch nur "Pik ohne einen" gewertet werden, weil er die vollständige Ansage sein Spiels als "Pik-Hand" versäumt hat. Entsprechend des Reizwertes 23 ist er gezwungen, die Gegenspieler Schneider zu spielen. Da die Gegenspieler 31 Augen bekommen haben, hat der Alleinspieler sein Spiel verloren.

Streitfall 48:

Vorhand wird bei gereizten 80 Alleinspieler. Neben Pik-, Herz- und Karo-Buben hat sie alle weiteren Karo-Karten auf der Hand. Es ist daher für sie logisch, dass sie lediglich einen Stich abzugeben hat, wenn Kreuz-Bube nicht im Skat liegt. Der Alleinspieler lässt den Skat unbesehen liegen und tauft sein Spiel "Grand, Schneider angesagt". Obwohl die Gegenspieler nur 15 Augen bekommen, verlangen sie Spielverlust für den Alleinspieler, weil dieser sich überreizt habe.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat seinen einfachen Grand mit Schneider und Schwarz verloren. Ihm sind 192 Augen abzuschreiben.

Nach ISkO [→3.4.1](#) ist der Alleinspieler in jedem Fall zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. Sie muss **vollständig** sein, d. h. auch ein Hand- oder Ouvertspiel muss angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll.

Die bisherige Vorschrift der ISkO →[3.4.9](#), dass bei Verzicht auf Skateinsicht die Voraussetzung für ein Handspiel auch ohne ausdrückliche Ansage erfüllt ist, wurde ersatzlos gestrichen.

Die Gewinnstufen "Schneider angesagt" und "Schwarz angesagt" werden nur dann berechnet, wenn ein Handspiel angesagt wurde (SkO →[5.2.5](#)).

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler den Reizwert 80 gehalten und sein Spiel - ohne den Skat anzusehen - "Grand, Schneider angesagt" getauft. Da er das Handspiel nicht angesagt hat, kann es nach ISkO →[3.4.1](#) auch nicht als Berechnungsstufe gewertet werden. Weil aber das Handspiel nicht gewertet werden kann, ist nach ISkO →[5.2.5](#) auch die Ansage "Schneider" ungültig. Bei einem Reizwert von 80 hätte der Alleinspieler seinen einfachen Grand daher mit "Schwarz" gewinnen müssen.

Streitfall 49:

Mittelhand wird bei einem Reizwert von 24 Alleinspieler. Nach Skataufnahme drückt sie zwei Karten, legt ihre 10 Handkarten offen auf den Tisch und sagt gleichzeitig "Null" an. Obwohl das Spiel nicht zu verlieren ist, reklamieren die Gegenspieler und verlangen Spielverlust für den Alleinspieler, weil dieser sich überreizt hätte. Der Alleinspieler ist allerdings der Meinung, dass er durch das gleichzeitige Auflegen seiner Karten doch offensichtlich einen "Null Oouvert" habe.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat ein Spiel verloren entsprechend der bei ihm vorhandenen oder fehlenden Spitzen, das mindestens den Reizwert 24 erreicht.

Nach ISkO →[3.4.1](#) ist der Alleinspieler in jedem Fall zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. Sie muss **vollständig** sein, d. h. auch ein Hand- oder Oouvertspiel muss angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll.

SkO →[3.4.4 Satz 4](#) schreibt vor, dass die Ansage eines nicht mehr durchführbaren Nullspiels mit dem Verlust eines Spiels endet.

Wenn der Alleinspieler bei einer Reizhöhe von 24 "Null" ansagt, dann handelt es sich im Sinne der ISkO →[3.4.4](#) um ein nicht mehr durchführbares Nullspiel. Bis zur Änderung von ISkO →[3.4.1](#) war es nach der Regelauslegung des Skatgerichts zu ISkO →[3.4.4](#)/→[3.4.5](#) in diesem Falle statthaft, ein Spiel in der Gattung der Nullspiele, also "Null ouvert" anzusagen. Das ist durch die Regeländerung zu ISkO →[3.4.1](#) nicht mehr möglich, denn die Spielansage **muss vollständig** sein und ist unwiderruflich. Eine Ausnahme hiervon ist nur bei ungültigen Spielansagen möglich. Hierzu zählen nach ISkO →[3.4.4 Satz 2](#) - und diese Aufzählung ist vollständig und nicht nur beispielhaft- nur die Ansage von Handspielen, von offenen Farbspielen, Grand ouvert und Gewinnstufen jeweils nach Skataufnahme.

Durch das gleichzeitige Offenlegen seiner 10 Handkarten will der Alleinspieler das Spiel zwar offen spielen, hat es aber versäumt, es als "ouvert" anzusagen. Die bisherige Regelauslegung des Skatgerichts, dass bereits das bloße Auflegen der 10 Karten ausreicht, um ein Oouvertspiel zu begründen, ist durch die Änderung der ISkO →[3.4.1](#) nicht mehr möglich.

ISkO →[3.4.1](#) schreibt vor, dass ein Spiel nur so bewertet wird, wie es angesagt wurde. Jedem Nullspiel liegt ein beständiger Spielwert zugrunde (SkO →[5.1.2](#)). Bei einer Reizhöhe von 24 ist die Ansage "Null" zwar eine gültige Spielansage, die nicht im Widerspruch zu ISkO →[3.4.4](#) steht, aber nicht mehr möglich. Eine Korrektur auf "Null ouvert" ist ausgeschlossen, da eine gültige Spielansage unabänderlich ist. Daher hat sich der Alleinspieler im vorliegenden Fall "überreizt".

Bei überreizten Spielen hat der Alleinspieler ein Spiel anzusagen, dass mindestens dem Reizwert und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht. Im günstigsten Fall kann er mit einem schwarzen Buben ein Kreuzspiel ansagen, dass mit 48 Minuspunkten bewertet wird.

Das Deutsche Skatgericht hat beschlossen, ISkO →[3.4.1](#) konsequent und wortgetreu auszulegen, weil der Alleinspieler bei der Spielansage nicht unter Zeitdruck steht und damit die Möglichkeit hat, sein Spiel entsprechend des Reizwertes und der von ihm beanspruchten Gewinnstufen vollständig anzusagen.

Streitfall 50:

Vorhand hat einen sicheren "Null ouvert-Hand" und erhält das Spiel mit gehaltenen 48. Ohne den Skat anzusehen, legt sie sofort die Karten offen auf den Tisch und sagt gleichzeitig "Null-Hand" an. Obwohl das Spiel unverlierbar ist, fordern die Gegenspieler Spielverlust für den Alleinspieler, weil dieser sich überreizt habe.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat seinen Null-Hand verloren, da dieses Spiel einen unveränderlichen Grundwert von 35 hat.

Nach ISKO →[3.4.1](#) ist der Alleinspieler in jedem Fall zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. Sie muss **vollständig** sein, d. h. auch ein Hand- oder Ouvertspiel **muss** angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll.

Die bisherige Vorschrift der ISKO →[3.4.9](#), dass bei einem Handspiel bereits das bloße Auflegen der zehn Karten als Bekundung für ein offenes Spiel gilt, wurde ersatzlos gestrichen.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler sein Spiel bei einem Reizwert von 48 erhalten. Ohne den Skat aufzunehmen, hat er seine Karten aufgelegt und das Spiel "Null-Hand" getauft. Daher kann es auch nur als solches gewertet werden. Er hat es einwandfrei versäumt, sein Spiel vollständig als "Null ouvert-Hand" anzusagen und sich somit überreizt.

Bei überreizten Spielen hat der Alleinspieler ein Spiel anzusagen, dass mindestens dem Reizwert und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht. Im günstigsten Fall kann er mit einem schwarzen Buben ein Kreuzspiel ansagen, das mit 96 Minuspunkten bewertet wird.

Zu diesem Fall verweise ich auch auf die Begründung im "Der Skatfreund", Ausgabe April 1999.

Streitfall 51:

Mittelhand wird bei gereizten 20 Alleinspieler. Sie nimmt den Skat auf, drückt ordnungsgemäß und sagt ihr Spiel an. Noch bevor Vorhand ausspielt, schaut sich der Alleinspieler noch einmal den Skat an und legt ihn unverändert wieder ab. Die Gegenspieler verlangen daraufhin Spielverlust für den Alleinspieler.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach verloren.

Die Bestimmungen zu SkO →[3.4.8](#) und →[4.1.1](#) sind anlässlich des XXVII. Deutschen Skatkongresses am 21.11.98 in Halle/Saale geändert worden.

Das Spiel beginnt nun nicht mehr mit dem Ausspiel von Vorhand, sondern nach SkO →[4.1.1](#) bereits mit der Spielansage. Durch diese Änderung war auch SkO →[3.4.8](#) dahingehend zu korrigieren, dass der Skat nach einer gültigen Spielansage weder angesehen noch verändert werden darf.

Der Alleinspieler hat nach der Spielansage den Skat angesehen und damit gegen SkO →[3.4.8](#) verstoßen. Er hat sein Spiel sofort einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Streitfall 52:

Hinterhand wird mit gereizten 40 Alleinspieler. Sie nimmt den Skat auf und findet so gut, dass sie alle 12 Karten offen auf den Tisch legt. Es ist einwandfrei für jeden Mitspieler zu erkennen, dass der Alleinspieler bei einem Null ouvert keinen Stich bekommen kann. Noch bevor er Drücken oder sein Spiel mit einer einschränkenden Erklärung ansagen kann, verlangt einer der Gegenspieler Spielverlust für den Alleinspieler. Er begründet den Spielverlust damit, dass der Alleinspieler vor der Spielansage seine Karten aufgelegt und damit ausgespielt hat.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler kann seinen Null ouvert ansagen. Danach muss kann das Spiel durchgeführt und entsprechend seinem Ausgang gewertet werden.

Seit der Änderung der SkO →[4.1.1](#), wonach das Spiel mit der Spielansage beginnt, kommt es leider immer wieder vor, dass im vorgenannten Streitfall ein Regelverstoß des Alleinspielers unterstellt wird. Ein Regelverstoß liegt aber einwandfrei nicht vor. Der Alleinspieler kann nur dann gegen SkO →[4.1.3](#) verstoßen (unberechtigtes Ausspiel), wenn das Spiel begonnen hat. Das Spiel beginnt aber erst mit der Spielansage (SkO →[4.1.1](#)). Die Gegenspieler können vielmehr davon profitieren, dass sie alle Karten des Alleinspielers kennen; ein Nachteil kann ihnen dadurch keinesfalls entstehen. Der reklamierende Gegenspieler sucht nur ein fadenscheiniges Recht und handelt unsportlich. Er ist daher wegen Verstoß gegen SkO →[4.5.2](#) zu verwarnen.

Streitfall 53:

Beim Verteilen der Karten, Vorhand hat bereits 10 Karten, Mittelhand und Hinterhand bekommen noch jeweils drei Karten, hat der Kartengeber das Gefühl, eine unrichtige Kartenzahl verteilt zu haben. Beim Durchblättern der letzten Karten hat er den Eindruck, nur "5" statt 6 Karten in der Hand zu haben. Er reklamiert mit den Worten "Moment mal, ich habe mich vergeben". Daraufhin wirft Mittelhand ihre 7 Karten offen auf den Tisch. Der Kartengeber zählt nochmals seine in der Hand befindlichen Karten und stellt fest: "Die Karten stimmen doch". Der Spieler in Vorhand hat einen unverlierbaren Grand und verlangt, dass die restlichen Karten verteilt werden.

Wie ist zu entscheiden?

Der Kartengeber muss neu geben.

Wird nach SkO →[3.2.8](#) beim Geben durch den Kartengeber allein- oder mitverschuldet eine oder mehrere Karte(n) aufgeworfen, muss neu gegeben werden. Ohne die Aussage des Kartengebers "Moment mal, ich habe mich vergeben" hätte Mittelhand ihre Karten nicht offen auf den Tisch geworfen. Deshalb trifft den Kartengeber zumindest ein Mitverschulden. Dieses Mitverschulden ist nach Ansicht des Skatgerichts ausreichend, SkO →[3.2.8](#) anzuwenden. Daher muss der gleiche Kartengeber neu geben.

Streitfall 54:

Der Kartengeber auf Platz 1 verfolgt angespannt die hohen Reizwerte von Vorhand und Hinterhand. Vorhand wird Alleinspieler und tauft ihr Spiel "Grand Hand". Jetzt will der Kartengeber das 36. Spiel in die Liste eintragen und stellt dabei fest, dass er zweimal hintereinander gegeben hat und der Spieler auf Platz 4 ausgelassen wurde. Das 36. Spiel hat der Spieler auf Platz 3 gespielt und gewonnen. Der Kartengeber weigert sich das 36. Spiel einzutragen und verlangt, dass der Spieler auf Platz 4 dieses Spiel neu geben muss.

Wie ist zu entscheiden?

Das 36. Spiel muss in die Liste eingetragen werden und das 37. Spiel wird durchgeführt und entsprechend seines Ausgangs gewertet.

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 beanstandet wurde (SkO →[3.2.11](#)). Das erste Spiel der nächsten Runde beginnt mit der Spielansage (SkO →[4.1.1](#)). Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten, bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig

Im vorliegenden Fall wurde das 37. Spiel ordnungsgemäß vom Kartengeber auf Platz 1 ausgeteilt. Der Alleinspieler wurde ermittelt und hat sein Spiel angesagt. Mit dieser Spielansage hat die neue Runde begonnen. Der Fehler der falschen Geberfolge im 36. Spiel ist erst danach aufgefallen. Eine Korrektur der vorangegangenen Runde ist jetzt nicht mehr möglich; die Beanstandung kommt zu spät. Der Listenführer muss das 36. Spiel dem Spieler auf Platz 3 gutschreiben.

Streitfall 55:

Das Spiel ist nach dem 7. Stich noch nicht entschieden. Der Gegenspieler in Vorhand deckt seine restlichen 3 Karten mit der Bemerkung "Du machst keinen Stich mehr" auf. Er führt die beiden letzten im Spiel befindlichen Trumpfkarten und die Pik 7. Der Alleinspieler in Mittelhand hat keinen Trumpf und auch kein Pik auf der Hand. Der Gegenspieler in Hinterhand für noch Pik 8, Pik 9 und Pik Dame. Der Alleinspieler will die letzten 3 Stiche für sich beanspruchen, da der Gegenspieler in Vorhand nicht alle Stiche macht.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Nach SkO →[4.3.5](#) darf ein Gegenspieler bei einem Farb- oder Grandspiel nur dann offen spielen, wenn er unabhängig von Kartenstand und Spieldurchführung alle weiteren Stiche macht. Andernfalls gehören sie dem Alleinspieler.

Diese Bestimmung wurde anlässlich des XXVII. Deutschen Skatkongresses am 21.11.1998 in Halle/Saale geändert. Bis zum Inkrafttreten der neuen Vorschrift war es ausreichend, wenn die Gegenpartei unabhängig von Kartenstand und Spieldurchführung alle weiteren Stiche machte. Nach der geänderten und jetzt gültigen Bestimmung muss ein Gegenspieler, der offen spielt, selbst alle weiteren Stiche bekommen.

Im vorliegenden Fall kann der Gegenspieler in Vorhand nur die beiden Trumpfstiche machen. Da er noch Pik 7 führt und Hinterhand 3 höhere Pik-Karten hat, geht ein Stich an den Gegenspieler in Hinterhand. Damit verstößt Vorhand gegen SkO →[4.3.5](#) und die restlichen 3 Stiche gehören dem Alleinspieler, der dadurch sein Spiel gewinnt.

Streitfall 56:

Mittelhand wird mit gereizten 36 Alleinspieler. Ohne den Skat aufzunehmen, tauft sie ihr Spiel nach kurzer Überlegung: "Grand Hand, Schwarz angesagt". Nach Beendigung des Spiels, der Alleinspieler hat alle Stiche bekommen, will der Listenführer die Gewinnstufen Schneider angesagt und Schwarz angesagt nicht in die Spielliste eintragen. Als Begründung gibt er an, dass der Alleinspieler die Gewinnstufe Schneider nicht angesagt hat und damit auch die Ansage "Schwarz angesagt" ungültig sei. Der Alleinspieler behauptet, dass in der Ansage "Schwarz" automatisch auch Schneider enthalten sein muss.

Wie ist zu entscheiden?

Entgegen bisheriger Auslegung des Skatgerichts seit Jahresbeginn bekommt der Alleinspieler seinen Grand Hand einschließlich der Gewinnstufen Schneider, Schneider angesagt, Schwarz und Schwarz angesagt gutgeschrieben.

Nach SkO →[3.4.1](#) muss die Spielansage vollständig sein, d. h. auch ein Hand- oder Overtspiel muss angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll.

Schneider angesagt oder Schwarz angesagt wird nach SkO →[5.2.5](#) nur dann berechnet, wenn der Alleinspieler bei einem Handspiel die betreffende Gewinnstufe tatsächlich angesagt hat.

Die Skatordnung unterscheidet zwischen den Berechnungsstufen (SkO →[3.4.1](#)) und den Gewinnstufen (SkO →[5.2.5](#)). Dabei ist es für die Berechnung der Gewinnstufe Schneider angesagt oder Schwarz angesagt unabdingbare Voraussetzung, dass eine vollständige Spielansage nach SkO →[3.4.1](#) stattgefunden hat, d. h. die Gewinnstufen kommen ausnahmslos nur in Verbindung mit einem angesagten Handspiel in Betracht.

Das Deutsche Skatgericht hat in seiner Sitzung am 24.09.1999 in Baunatal entschieden, dass die Ansage der Gewinnstufe Schwarz auch die Gewinnstufe Schneider beinhaltet. Ein Widerspruch zur vollständigen Spielansage nach SkO →[3.4.1](#) ergibt sich hierdurch nicht, denn die Spielansage nach SkO →[3.4.1](#) beinhaltet die Ansage des Spiels in der jeweiligen Spielklasse. In SkO →[2.1.1](#) und →[2.1.2](#) sind alle möglichen Spiele mit und ohne Skataufnahme aufgeführt, nämlich die Farbspiele, die Grandspiele und die Nullspiele jeweils mit der Möglichkeit Hand und offen. Schneider und Schwarz gehören dagegen in die Kategorie der Gewinnstufen (SkO →[5.2.1](#)). Berechnungs- und Gewinnstufen sind damit in der Skatordnung eindeutig getrennt und dürfen nicht miteinander vermischt werden.

Die Schiedsrichter-Obleute der Landesverbände, die sich ebenfalls für diese Auslegung ausgesprochen und eingesetzt hatten, haben anlässlich ihres Treffens mit dem Deutschen Skatgericht am 25.09.99 in Baunatal, an dem auch ein Vertreter der ISPA teilgenommen hat, die Entscheidung des Skatgerichts begrüßt.

Streitfall 57:

Der Alleinspieler in Hinterhand spielt Kreuz. Vorhand eröffnet mit Karo As, Mittelhand bedient mit Karo 7. Der Alleinspieler, der kein Karo führt, "sticht" mit Pik Dame, zieht den Stich ein und spielt anschließend zum nächsten Stich aus. Nach Beendigung des Spiels, die Karten sind noch ordnungsgemäß abgelegt, sagt der Kartengeber zum Alleinspieler: "Du hast den 1. Stich mit der Pik Dame gestochen, obwohl Kreuz Trumpf war und danach unberechtigt ausgespielt". Der Alleinspieler schaut sich den 1. Stich an und bestätigt die Aussage des Kartengebers. Die Gegenspieler, die 45 Augen bekommen haben, reklamieren jetzt auf Spielverlust für den Alleinspieler.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Nach SkO →[4.5.10](#) sind Verstöße gegen die Skatordnung von jedem Teilnehmer **sofort** zu beanstanden. Wird unberechtigtes Ausspielen erst bemerkt oder beanstandet, nachdem der Stich vollendet ist, muss nach SkO →[4.1.7](#) auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt werden.

Im vorliegenden Fall hat der Kartengeber den Regelverstoß (unberechtigtes Ausspielen) erst nach Beendigung des Spiels und damit zu spät reklamiert. Im Nachhinein kann nur auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt werden. Der vom Alleinspieler unberechtigt eingezogene 1. Stich ist der Gegenpartei auszuhändigen. Da die Gegenspieler mit diesem Stich lediglich 59 Augen erreichen, hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen.

Streitfall 58:

Hinterhand wird bei gereizten 35 Alleinspieler und tauft nach Skataufnahme und Drücken mit folgenden Karten einen Grand: Kreuz-, Pik- und Herz-Bube, Kreuz-Ass, Pik-Ass, Herz-Ass, Karo-10, -König, -Dame und -9. Vorhand eröffnet das Spiel mit Karo-Ass, Mittelhand bedient Karo-8. Hinterhand legt die Karo-9 und deckt gleichzeitig ihre Karten mit der Bemerkung »Ihr seid Schneider und bekommt keinen Stich mehr« auf. Vorhand spielt jetzt Karo-7, die von Mittelhand mit Karo-Buben gestochen wird. Die Gegenspieler verlangen Spielverlust für den Alleinspieler. Der Alleinspieler beansprucht Spielgewinn in der Stufe "Schneider", da die Gegenspieler lediglich 16 Augen bekommen können.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach verloren.

Nach ISKO →[4.3.4](#) zeigt der Alleinspieler durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karten während eines Farb- oder Grandspiels ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, so gehören alle Reststiche den Gegenspielern. Die Bestimmungen →[4.1.3](#) bis 4.1.6 gelten entsprechend.

Der Alleinspieler hat nach dem ersten Stich seine Karten aufgedeckt und gleichzeitig eine Erklärung abgegeben. Diese Erklärung war aber nicht zutreffend, da er auch den zweiten Stich abgeben musste. Der Alleinspieler hat damit einen Regelverstoß begangen, auch wenn die Gegenspieler nachweislich nicht aus dem "Schneider" waren. Durch den Regelverstoß gehören nach ISKO →[4.3.4](#) alle Reststiche den Gegenspielern.

Allerdings verliert der Alleinspieler nicht in der Gewinnstufe "Schwarz", weil er keinen Stich bekommen hat. Vielmehr besagt ISKO →[4.1.4](#), dass bei Regelverstößen vor der Spielentscheidung, die schuldige Partei in der Stufe einfach verliert.

Streitfall 59:

Der Alleinspieler in Hinterhand drückt Herz-Ass und Karo-Ass und sagt mit Kreuz-Ass, -9, -8 und -7, Pik-Ass -9, -8 und -7, Herz-10 und Karo-10 einen Grand an. Nach den ersten vier Stichen hat er bereits 84 Augen. Jetzt wirft einer der Gegenspieler seine Karten ohne Abgabe einer Erklärung offen auf den Tisch, weil das Spiel nach den eingebrachten Augen für den Alleinspieler gewonnen ist. Der Alleinspieler und der andere Gegenspieler zeigen nun ebenfalls ihre restlichen Karten. Obwohl alle Mitspieler erkennen, dass der Alleinspieler keinen Stich mehr bekommen hätte, beansprucht dieser Spielgewinn mit den Gewinnstufen Schneider und Schwarz. Die Gegenpartei behauptet aber, dass man keinen Grand ohne vieren mit Schwarz gewinnen kann.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat seinen Grand ohne vieren mit den Gewinnstufen Schneider und Schwarz gewonnen.

Das offenes Hinwerfen der Karten ist - ohne Abgabe einer Erklärung - als Spielaufgabe zu werten. Nach ISkO →[4.3.6](#) beendet offenes Hinwerfen der Karten das Spiel für die schuldige Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen. Da die Gegenspieler zum Zeitpunkt der Spielaufgabe noch keinen Stich hatten, erhält der Alleinspieler seinen Grand ohne vieren mit den Gewinnstufen Schneider und Schwarz (168 Punkte) gutgeschrieben.

Streitfall 60:

Der Alleinspieler spielt einen Grand und erhält die ersten drei Stiche. Beim vierten Stich bedient der Gegenspieler in Hinterhand nicht die geforderte Farbe. Er bemerkt seinen Fehler sofort und wirft seine restlichen Karten mit der Bemerkung »Ich habe nicht bedient« offen auf den Tisch. Der Alleinspieler will nun seinen Grand mit den Gewinnstufen Schneider und Schwarz gewonnen haben, weil die Gegenpartei zu diesem Zeitpunkt noch keinen Stich hatte. Hinterhand ist damit nicht einverstanden.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Hat jemand eine ausgespielte Farbe oder geforderten Trumpf nicht bedient, obwohl es möglich war, gilt das als falsches Bedienen. In diesem Fall ist das Spiel sofort beendet und nach den Bestimmungen →[4.1.3](#) bis [4.1.6](#) zu entscheiden. (SkO →[4.2.3](#) Satz 1).

Bei einem Regelverstoß sind die Vorschriften zu ISkO →[4.1.3](#) bis [4.1.6](#) anzuwenden. In diesem Fall ISkO →[4.1.4](#), wonach das Spiel bei einem Regelverstoß für die schuldige Partei in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) als verloren gilt. Eine Ausnahmeregelung bietet ISkO →[4.1.5](#) für den Fall, dass der Alleinspieler gezwungen ist, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen.

Im vorliegenden Fall hat Hinterhand ihren Spielfehler sofort bemerkt und mit der Aussage »Ich habe nicht bedient« ihre Karten offen auf den Tisch geworfen. Sie war der Annahme, dass durch den Regelverstoß (nicht bedienen) das Spiel zugunsten des Alleinspielers beendet sei. Dabei handelt es sich keinesfalls um eine Spielaufgabe nach ISkO →[4.3.6](#), wonach alle Reststiche dem Alleinspieler gehören würden, sondern vielmehr um die logische Konsequenz aus einem Regelverstoß.

Der Alleinspieler kann auch Weiterspiel verlangen, wenn er eine höhere Gewinnstufe erreichen möchte. Dann zählt der Regelverstoß von Hinterhand als nicht begangen (SkO →[4.1.6](#)). In diesem Fall nimmt Hinterhand ihre Karten wieder auf und das Spiel wird normal durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Streitfall 61:

Beim Verteilen der Karten, Vorhand hat bereits 10 Karten, Mittel- und Hinterhand bekommen noch jeweils drei Karten, hat der Kartengeber das Gefühl, eine unrichtige Kartenzahl verteilt zu haben. Beim Durchblättern der letzten Karten hat er den Eindruck, nur 5 statt 6 Karten in der Hand zu haben. Er reklamiert mit den Worten "Moment mal, ich habe mich vergeben". Daraufhin wirft Mittelhand ihre 7 Karten offen auf den Tisch. Der Kartengeber zählt nochmals seine in der Hand befindlichen Karten und stellt fest:

"Die Karten stimmen doch". Der Spieler in Vorhand hat einen unverlierbaren Grand und verlangt, dass die restlichen Karten verteilt werden.

Wie ist zu entscheiden?

Ohne die Aussage des Kartengebers "vergeben" hätte Mittelhand ihre Karten nicht offen auf den Tisch geworfen. Da die Karten durch die Mitschuld des Gebers sichtbar geworden sind, müssen die Karten vom gleichen Kartengeber nochmals verteilt werden (SkO →[3.2.8](#)).

Streitfall 62:

Mittelhand wird mit gereizten 24 Alleinspieler und nimmt den Skat auf. Als sie die zum Drücken vorgesehenen Karten - von den übrigen getrennt - noch in der Hand hält und diese einsehen kann, sagt sie ein Kreuzspiel an. Ein Gegenspieler reklamiert sofort, dass der Alleinspieler das Spiel verloren habe, weil er nach der Spielansage in den Skat geschaut hätte. Er beruft sich dabei auf ISkO 3.4.8, wonach der Skat nach einer gültigen Spielansage weder angesehen noch verändert werden darf. Der Alleinspieler ist damit nicht einverstanden.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler kann sein Spiel durchführen, das seinem Ausgang entsprechend gewertet wird.

Anlässlich des XXVII. Deutschen Skatkongresses am 21.11.1998 in Halle/Saale wurde u. a. ISkO →[4.1.1](#) dahingehend geändert, dass das Spiel mit der Spielansage und nicht mehr mit dem Auspielen von Vorhand beginnt. Demzufolge war auch ISkO →[3.4.8](#) zu korrigieren. War es bis zur Regeländerung gestattet nach der Spielansage und vor dem Auspielen von Vorhand nochmals in den Skat zu sehen, so darf nach der jetzt gültigen Vorschrift der Skat nach der Spielansage weder angesehen noch verändert werden.

Das Deutsche Skatgericht interpretiert ISkO →[3.4.8](#) dahingehend, dass nach einer gültigen Spielansage der abgelegte Skat weder angesehen noch verändert werden darf. Danach liegt ein Regelverstoss erst dann vor, wenn der abgelegte Skat nochmals angesehen oder verändert wird.

Im vorliegenden Fall hatte der Alleinspieler den Skat noch nicht abgelegt, als er sein Spiel ansagte. Da er somit keinen Regelverstoss begangen hat, wird das Spiel normal durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Streitfall 63:

Mittelhand wird mit gereizten 27 Alleinspieler und nimmt den Skat auf. Sie drückt ordnungsgemäss und sagt, während sie die Karten auflegt, einen »Null ouvert-Hand« an. Die Gegenspieler verlangen sofort Spielverlust für den Alleinspieler, weil er ein Handspiel angesagt habe, obwohl er Skat aufgenommen hat. Der Alleinspieler bestreitet, dass seine »Handansage« nach Skataufnahme zum Spielverlust führen würde.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler kann sein Spiel durchführen, das seinem Ausgang entsprechend gewertet wird.

Nach ISkO →[3.4.4](#) ist eine Spielansage 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.

Eine ungültige Spielansage – nicht strafbar – ist sofort zu korrigieren. Dabei muss das angesagte Spiel innerhalb derselben Spielgattung erhalten bleiben (SkO →[3.4.5](#)). Bei Handspielen bleibt der Skat unbesehen liegen (SkO →[2.2.3](#) Satz 1).

Da der Alleinspieler den Skat aufgenommen hat, ist für alle Mitspieler erkennbar, dass die Ansage »Null ouvert-Hand« eine **ungültige** Spielansage ist. Mittelhand muss allerdings ein Spiel innerhalb derselben Spielgattung durchführen. Sie kann bei einem Reizwert von 27 ihren Null ouvert spielen, der seinem Ausgang entsprechend gewertet wird.

Streitfall 64:

In der Absicht einen Null ouvert zu spielen, legt der Alleinspieler nach Skataufnahme seine Karten offen auf den Tisch, ohne ein Spiel anzusagen. Zunächst liegen neun Karten offen und drei Karten als Skat verdeckt auf dem Tisch. Einer der Gegenspieler sieht das und erklärt das Spiel für den Alleinspieler als verloren. Daraufhin korrigiert der Alleinspieler den Skat und sagt »Null ouvert« an. Die Gegenspieler sind der Meinung, weil der Alleinspieler die Karten offen den Tisch gelegt hat, könne er den Skat nicht mehr ändern, auch wenn von ihm das Spiel noch nicht angesagt worden ist. Der Alleinspieler ist mit dem Spielverlust nicht einverstanden und will sein Spiel durchführen.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler kann sein Spiel durchführen, das seinem Ausgang entsprechend gewertet wird.

Nach ISkO →[3.4.8](#) darf der abgelegte Skat nach der Spielansage weder angesehen noch verändert werden.

Es ist zwar außergewöhnlich, dass ein Alleinspieler noch vor der Spielansage seine Karten offen auf den Tisch legt, es hat aber keine nachteiligen Folgen für ihn. Dass zunächst drei Karten im Skat liegen, ist ebenfalls unerheblich, weil noch keine Spielansage erfolgt ist. Erst nach einer gültigen Spielansage darf der Skat entsprechend ISkO →[3.4.8](#) nicht mehr verändert werden. **Vor** einer Spielansage ist das dem Alleinspieler gestattet, unabhängig davon, ob er seine Karten verdeckt in der Hand behält oder offen auf den Tisch legt. Ein Nachteil für die Gegenpartei entsteht dadurch nicht.

In dem geschilderten Fall durfte der Alleinspieler zwei beliebige Karten drücken, einen Null ouvert ansagen und das Spiel durchführen.

Streitfall 65:

Vorhand erhält bei gereizten 59 das Spiel. Er lässt den Skat liegen, tauft »Grand« und spielt den Pik-Buben aus. Beim Ausspiel fällt ihm ein, dass er vergessen hat, »Hand« anzusagen. Als Mittelhand den Kreuz-Buben legt, sagt Hinterhand: „Jetzt musst du uns »Schneider« spielen“. Der Alleinspieler verlangt nun sofortigen Spielgewinn wegen Kartenverrat.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel »Grand« mit der Gewinnstufe Schneider (ohne die Stufe Hand) gewonnen.

Nach ISkO →[4.2.9](#) haben sich alle Mitspieler 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.

Obwohl die Äußerung von Hinterhand »Jetzt musst du Schneider spielen« zutraf, ist diese Bemerkung ein Eingriff in das laufende Spiel und nach →[4.2.9](#) als Regelverstoss zu bewerten. Mittelhand wurde durch die Äusserung von Hinterhand klar und deutlich darauf aufmerksam gemacht, dass zum Spielverlust für den Alleinspieler lediglich 31 Augen benötigt werden.

Ist der Alleinspieler nach ISkO →[4.1.5](#) gezwungen, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, muss ihm bei unberechtigtem Ausspielen, einem anderen Regelverstoß oder bei Spielaufgabe jeweils durch einen Gegenspieler die fällige Gewinnstufe ausnahmsweise zuerkannt werden, sofern diese noch nicht von den Gegenspielern erreicht wurde (siehe aber →[5.4.3](#))

Da der Alleinspieler die Ansage »Hand« nicht vorgenommen hat, kann diese auch nicht als Berechnungsstufe nach ISkO →[3.4.1](#) gewertet werden. Durch die fehlende »Handansage« ist der Alleinspieler gezwungen die Gegenpartei im »Schneider« zu halten. Da die Gegenpartei zum Zeitpunkt des Regelverstoßes noch im Schneider war, muss dem Alleinspieler ausnahmsweise die Gewinnstufe »Schneider« zuerkannt werden.

Streitfall 66:

Der Alleinspieler in Hinterhand hat einen Grand mit vier Buben, fünf Herzkarten von oben und einer Karo-Lusche. Er gibt allenfalls einen Stich ab. Vorhand zieht Kreuz-Ass an, das Mittelhand mit Kreuz-Dame bedient. Ohne eine Karte zuzulegen, zieht der Alleinspieler beide Karten ein. Er spielt den Pik-Buben aus und bemerkt nach dem Ausspielen, dass er beim ersten Stich nicht gestochen hat. Deshalb legt er die beiden eingezogenen Karten offen auf den Tisch und sticht mit Karo-Buben ein. Die Gegenspieler protestieren, werfen die Karten verdeckt auf den Tisch und erklären den Alleinspieler zum Verlierer.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel »Grand« mit der Gewinnstufe Schneider (ohne die Stufe Hand) gewonnen. Nach ISkO →[4.4.1](#) besteht ein Stich aus je einer Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand. Er ist vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt.

Ein Stich ist somit erst vollendet, wenn Hinterhand die dritte Karte zugelegt hat. Wenn der Alleinspieler, wie im vorliegenden Fall, in Hinterhand seine Karte zur Vervollständigung des Stiches versehentlich nicht zugegeben hat, muss man ihm die Möglichkeit geben, das nachzuholen, auch wenn von ihm bereits zum nächsten Stich ausgespielt wurde.

Das Einziehen eines nicht kompletten Stiches und das Ausspielen zum nächsten Stich begründet nicht automatisch den Spielverlust für den voreilig Ausspielenden. Ein Spielverlust tritt nur dann ein, wenn durch die fehlende Karte ein anderer Spieler den Stich macht. Dann ist das Spiel wegen unberechtigtem Ausspiel zu Gunsten der fehlerfreien Partei beendet.

Aus der geschilderten Situation ist klar ersichtlich, dass dem Alleinspieler dadurch kein Vorteil und den Gegenspielern kein Nachteil entsteht. Da der erste Stich nach Vervollständigung dem Alleinspieler gehört, ist dieser auch ausspielberechtigt. Das Spiel wird daher in der üblichen Weise durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Wäre der Fehler erst nach dem zweiten Stich aufgefallen, hätte der Alleinspieler nach ISkO →[4.2.6](#) das Spiel verloren, weil er im Laufe des Spiels zu viele Karten hatte, da er es versäumt hat, im ersten Stich eine Karte zuzugeben.

Streitfall 67:

Mittelhand spielt bei gereizten 22 mit der blanken Pik-8 einen Null-Hand. Vorhand spielt Pik-7 aus. Der Alleinspieler legt seine blanke 8 und Hinterhand eine Fehlfarbe dazu, da sie kein Pik führt. Vorhand zieht daraufhin den Stich ein und spielt die Pik-9 aus. Jetzt bemerkt der Gegenspieler in Hinterhand, dass der Alleinspieler den ersten Stich übernommen und damit das Spiel verloren hat. Der Alleinspieler behauptet, das Spiel dennoch gewonnen zu haben, weil Vorhand den ersten Stich eingezogen und danach unberechtigt ausgespielt hat.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Nach ISkO →[5.2.7](#) ist ein Nullspiel für den Alleinspieler gewonnen, wenn er keinen Stich macht. In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler den ersten Stich übernommen. Da der Gegenspieler in Hinterhand die ausgespielte Farbe nicht führte, war das Spiel zu diesem Zeitpunkt für den Alleinspieler verloren. Dabei ist es unerheblich, ob die Gegenspieler das Übernehmen des ersten Stiches durch den Alleinspieler bemerkt oder nicht bemerkt haben. Das Einziehen des ersten Stiches durch einen Gegenspieler und das erneute Ausspielen von Vorhand zum zweiten Stich haben auf die Bewertung des bereits beim ersten Stich verlorenen Spiels keinen Einfluss mehr.

Streitfall 68:

Mittelhand wird Alleinspieler, nimmt den Skat auf und legt eine Karte davon verdeckt auf den Tisch zurück. Nach längerem Überlegen legt der Alleinspieler zwei weitere Karten verdeckt und etwas separat von der ersten Karte auf den Tisch. Nach der Spielansage will der Alleinspieler die zuerst abgelegte Karte aufnehmen und ausspielen. Die Gegenspieler verlangen Spielverlust für den Alleinspieler.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Nach ISKO →[3.4.6](#) bedeutet eine Spielansage mit mehr oder weniger als zehn Handkarten, sofern ordnungsgemäß gegeben wurde, Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz). Eine vor der Spielansage ausgespielte Karte gilt – ebenso wie die bei „Ouvvertspielen“ aufgelegten Karten – noch als Handkarte.

Der Alleinspieler hatte bei der Spielansage nur neun Karten auf der Hand, weil er drei Karten verdeckt auf dem Tisch abgelegt hatte. Da nur eine ausgespielte Karte als Handkarte zählt, hat er sein Spiel verloren. Dabei ist es unerheblich, dass er eine von den drei Karten nach der Spielansage ausspielen wollte.

Streitfall 69:

Hinterhand wird Alleinspieler, nimmt den Skat auf, drückt Kreuz-9 und Karo-8 und hat dann mit Kreuz-Bube, Pik-Bube und Karo-Bube, Kreuz-Ass, Herz-Ass, Herz-10, Herz-Dame, Herz-9, Herz-8 und Karo-Ass einen unverlierbaren Grand. Noch bevor Vorhand ausspielt, zeigt der Alleinspieler seine Karten und sagt: „Schneider, Schwarz“. Jetzt zeigt auch der Gegenspieler in Mittelhand seine Karten mit der Bemerkung, er habe kein Karo, aber den Herz-Buben. Der Alleinspieler habe sein Spiel verloren, weil er die Gegenspieler nicht »Schwarz« spielen kann. Der Alleinspieler will sein Spiel in jedem Fall gewonnen haben, weil er die Äußerung von Mittelhand als Kartenverrat wertet.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat seinen Grand mit zweien (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Nach ISKO →[4.3.4](#) zeigt der Alleinspieler durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karten während eines Farb- oder Grandspiels ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, so gehören alle Reststiche den Gegenspielern.

Alle Mitspieler haben sich nach ISKO →[4.2.9](#) jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen.

In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler unklug und unüberlegt gehandelt, als er voreilig seine Karten aufgedeckt und eine nicht zutreffende Erklärung abgegeben hat. Er hat den Gegenspielern keine Möglichkeit gegeben, durch den Spielverlauf den Nachweis zu erbringen, ob sie einen Stich bekommen hätten. Er hätte solange mit dem Auflegen der Karten warten müssen, bis er am Spiel war und einwandfrei feststand, dass die Gegenpartei keinen Stich erhalten kann.

Die Aussage von Mittelhand: »Ich habe kein Karo aber den Herz-Buben« ist erst durch die Handlungsweise des Alleinspielers entstanden, der Mittelhand zu der Äußerung provoziert hat. Die Aussage von Mittelhand wäre sicherlich nicht erfolgt, wenn der Alleinspieler nicht voreilig seine Karten gezeigt hätte. Er muss demnach auch die daraus entstehenden Konsequenzen tragen. In diesem Fall kann die Aussage von Mittelhand nicht als Kartenverrat und somit als Verstoß gegen ISKO →[4.2.9](#) gewertet werden.

Streitfall 70:

Der Spieler in Hinterhand sagt, ohne den Reizvorgang abzuwarten, Grand Hand an. Mit der Bemerkung, ihr kommt raus, zeigt er dabei alle seine Karten. Der Spieler in Vorhand ist mit dieser Spielabkürzung nicht einverstanden, da nicht gereizt wurde und somit Hinterhand auch nicht Alleinspieler geworden ist. Er beansprucht, dass Hinterhand wegen Kartenverrat vom Reizen ausgeschlossen wird. Hinterhand ist dagegen der Meinung, dass ein Grand Hand immer vorgeht.

Wie ist zu entscheiden?

Wenn keiner der Mitspieler ein höheres Gebot abgeben oder das von Hinterhand abgegebene Gebot (Mindestgebot für Grand Hand = 72) halten kann, muss der Hinterhandspieler sein Spiel als Grand Hand durchführen. Es wird seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Es kommt verhältnismäßig oft vor, dass ein Spieler, wenn er einen Grand Hand hat, das Spiel ansagt, ohne den Reizvorgang abzuwarten. Ein Grand Hand hat mindestens einen Spielwert von 72 und es kommt erfahrungsgemäß ganz selten vor, dass zwei Spieler bis zu diesem Wert reizen.

Gemäß ISkO [→3.3.1](#) ist nach dem Geben durch das Reizen – Bieten und Halten von Spielwerten – der Alleinspieler zu ermitteln. Alleinspieler wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat. Mit seiner voreiligen Aussage »Grand Hand« kann Hinterhand nicht verhindern, dass der Reizvorgang (Mittelhand reizt Vorhand) abgebrochen bzw. nicht aufgenommen wird. Mittelhand kann den Reizvorgang beginnen oder passen. Wenn Mittelhand passt, muss Vorhand entscheiden, ob sie das Gebot von Hinterhand (72) hält oder ebenfalls passt. Falls das Gebot von Vorhand gehalten wird, muss Hinterhand entscheiden, ob sie höher reizen kann oder passen muss. In jedem Fall hat sich Hinterhand mit seiner voreiligen Aussage »Grand Hand« an eine Spielansage gebunden, die sie, falls sie Alleinspieler wird, in jedem Fall durchführen muss.

Wenn Hinterhand Alleinspieler geworden ist, ist das Aufdecken der Karten eine erlaubte Spielabkürzung. Mit der einschränkenden Erklärung »Ihr kommt höchstens raus« zeigt der Alleinspieler an, dass er nicht alle Stiche machen, sondern nur sein Spiel gewinnen will.

Streitfall 71:

Hinterhand spielt Null ouvert und kann nur mit Herz Ass zu viert einen Stich machen. Vorhand hat vier Herzkarten dagegen und spielt eine davon aus. Als diese Karte auf dem Tisch liegt, fragt Mittelhand den Alleinspieler: „Welche Karten hast Du gedrückt?“ Der Alleinspieler nimmt seine gedrückten Karten auf und zeigt sie der Gegenpartei. Daraufhin wirft Mittelhand ihre Karten offen auf den Tisch. Der Alleinspieler will nun sein Spiel wegen Spielaufgabe gewonnen haben. Der Gegenspieler in Vorhand protestiert, weil er mit seinen vier Herzkarten den Alleinspieler immer ans Spiel gebracht hätte. Außerdem sei es verboten, den Skat nach dem Ausspiel noch einmal aufzunehmen.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel wegen Spielaufgabe von Mittelhand gewonnen.

Mittelhand hat offensichtlich nicht erkannt, dass der Null ouvert über die vier Herzkarten für den Alleinspieler zu verlieren ist. Seine Frage nach den gedrückten Karten wäre sonst erst erfolgt, nachdem er eine Fehlkarte beigegeben hätte. Daher muss die Nachfrage von Mittelhand als Spielaufgabe gewertet werden. Diese Spielaufgabe muss von allen Gegenspielern mit getragen werden (gemeinsame Haftung nach ISkO [→4.3.3](#))

Das Vorzeigen der gedrückten Karten durch den Alleinspieler ist zu diesem Zeitpunkt kein Regelverstoss mehr, da Mittelhand bereits das Spiel aufgegeben hatte. Durch das Wegwerfen ihrer Karten hat Mittelhand ihre Spielaufgabe sogar bekräftigt.

Vorhand hätte die Spielaufgabe von Mittelhand vermeiden können, wenn sie ihre vier Herzkarten sofort offen gezeigt (erlaubte Spielabkürzung) und damit den Spielverlust des Alleinspielers nachgewiesen hätte.

Streitfall 72:

Nachdem die Gegenspieler 35 Augen haben, legt der Alleinspieler seine Karten mit der Bemerkung »Ihr seid aus dem Schneider und ich gewinne« offen auf den Tisch. Das Spiel ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht entschieden. Nachdem einer der Gegenspieler bemerkt, dass er noch einen Stich bekommt, verlangt er Spielverlust für den Alleinspieler. Mit diesem Stich würden die Gegenspieler zwar keine 60 Augen bekommen, sie reklamieren aber, dass der Alleinspieler bei einem abgekürzten Spiel eine **zutreffende** Erklärung abgeben muss. In diesem Fall »Ihr bekommt noch einen Stich und ich gewinne«. Die Gegenspieler wußten selbst, dass sie aus dem Schneider waren. Der Alleinspieler ist der Meinung, dass er auch mit seinen Worten eine zutreffende Erklärung abgegeben hat.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Nach ISkO →[4.3.4](#) zeigt der Alleinspieler durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karten während eines Farb- oder Grandspiels ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, gehören alle Reststiche den Gegenspielern.

In diesem Fall hat der Alleinspieler eine Erklärung abgegeben, aus der zweifelsfrei zu entnehmen ist, dass er keineswegs die Absicht hatte, alle Stiche zu machen. Vielmehr wollte er den Gegenspielern nur das Weiterspielen erleichtern bzw. nachweisen, dass er sein Spiel unverlierbar ist. Seine Aussage ist daher als zutreffende Erklärung zu werten.

Hätte er lediglich bemerkt, dass die Gegenspieler aus dem Schneider sind, hätte er alle Reststiche machen müssen. In vorliegendem Fall wären die Reststiche somit an die Gegenspieler gegangen und der Alleinspieler hätte sein Spiel verloren.

Nach Meinung des Internationalen Skatgerichts ist es bei abgekürzten Spielen nicht möglich, jede zutreffende oder nicht zutreffende Aussage im Wortlaut genau festzulegen, zumal die Aussagen regional unterschiedlich ausgelegt werden. Es ist nach den Skatregeln absolut ausreichend, wenn der Alleinspieler eine Erklärung abgibt, aus der zu entnehmen ist, dass er sein Spiel gewinnt. In dem genannten Fall hat er eine solche Erklärung abgegeben.

Streitfall 73:

Der Alleinspieler spielt zum Null seine blanke Kreuz 8 aus. Der Gegenspieler in Mittelhand übernimmt mit Kreuz 10 und Hinterhand greift zu Herz Ass, obwohl sie Kreuz Bube führt. Der Kartengeber, der Hinterhand in die Karten schaut, sagt sofort: »Halt du musst bedienen«. Der Alleinspieler verlangt nun sofortigen Spielgewinn, da er der Meinung ist, dass der Kartengeber nichts sagen darf. Dieser ist aber der Auffassung, dass der Alleinspieler nur ein fadenscheiniges Recht sucht, um sein Spiel zu gewinnen.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Nach ISkO →[4.1.8](#) ist es 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.

Im vorgenannten Fall wollte Hinterhand auf die geforderte Kreuzfarbe sein Herz As absetzen. Als der Kartengeber das erkannte, hat er den Fehler mit seiner Aussage unterbunden. Das ist aber nach ISkO →[4.1.8](#) nicht gestattet.

Hat jemand vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt oder einen anderen Regelverstoß begangen, gilt das Spiel für die schuldige Partei verloren (SkO →[4.1.4](#)). Da der Kartengeber zur Gegenpartei gehört, hat der Alleinspieler sein Spiel sofort gewonnen.

Streitfall 74:

Vorhand wird mit gehaltenen 22 Alleinspieler. Im Skat findet sie so schlecht, dass sie einen »Null« ansagt und gleichzeitig Kreuz Ass ausspielt. Mittelhand legt versehentlich Herz Dame, obwohl sie Kreuz führt. Der Alleinspieler beansprucht nun sofortigen Spielgewinn, weil Mittelhand die geforderte Farbe nicht bedient hat, obwohl es möglich war. Hinterhand ist der Meinung, dass der Alleinspieler bereits durch das Ausspiel von Kreuz Ass das Spiel aufgegeben hat.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Hat jemand eine ausgespielte Farbe oder geforderten Trumpf nicht bedient, obwohl es möglich war, gilt das nach ISkO →[4.2.3](#) als **falsches** Bedienen. In diesem Fall ist das Spiel sofort beendet und für die schuldige Partei verloren (ISkO →[4.1.4](#)).

Das Deutsche Skatgericht hat im vorliegenden Fall entschieden, dass das Ausspiel von Kreuz Ass durch den Alleinspieler bei einem »Null« gleichbedeutend mit einer Spielaufgabe ist. Bei Nullspielen kann ein ausgespieltes Ass – mögen die Karten verteilt sein wie sie wollen – niemals von einem anderen Spieler übernommen werden. Daher ist das Spiel bereits beim Ausspiel entschieden. Ein Regelverstoß kann nicht mehr begangen werden. Gleich zu bewerten wäre der Fall, wenn die Gegenspieler sofort nach dem Ausspiel des Alleinspielers ihre Karten aufdecken.

Anders wäre zu entscheiden, wenn der Alleinspieler nicht das Ass, sondern eine andere Karte (z. B. König oder Dame) ausgespielt hätte. Da hier die Möglichkeit besteht, dass einer der Gegenspieler diese Karte übernehmen kann oder muss, kann das Spiel keinesfalls als Spielaufgabe bewertet werden. Falsches Bedienen hätte in diesem Beispiel zur Folge, dass der Alleinspieler nach ISkO →[4.2.3](#) sein Spiel sofort gewonnen hätte.

Streitfall 75:

Mittelhand wird mit gereizten 48 Alleinspieler. Sie nimmt den Skat auf, drückt ordnungsgemäß zwei Karten und spielt aus. Noch bevor einer der Gegenspieler reklamiert, wird ihr das unberechtigte Ausspiel bewusst. Sie legt ihre Karten verdeckt mit der Bemerkung auf den Tisch: „Mist, ich bin nicht ausspielberechtigt“. Einer der Gegenspieler reklamiert sofortigen Spielverlust für den Alleinspieler wegen unberechtigtem Ausspiel. Der andere Gegenspieler ist der Auffassung, dass der Alleinspieler seine Karte wieder aufnehmen und ein Spiel durchführen kann. Er begründet seine Meinung damit, dass der Alleinspieler vor der Spielansage nicht unberechtigt ausspielen kann, da das Spiel erst mit der Spielansage beginnt. Weiterhin darf der Alleinspieler vorgezogene und sichtbar gewordene Karten zurücknehmen (Vorteil für die Gegenspieler).

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat ein Spiel verloren, das mindestens dem letzten Reizwert und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht.

Nach ISkO →[4.1.1](#) beginnt das Spiel mit der Spielansage. ISkO →[3.4.6](#) Satz 2 besagt, dass eine vor der Spielansage ausgespielte Karte noch als Handkarte gilt.

Es ist allgemein üblich und auch gestattet, dass der Alleinspieler zum ersten Stich ausspielt und erst dann eine gültige Spielansage vornimmt. Er kann sich daher nicht darauf berufen, dass das Spiel erst mit der Spielansage beginnt.

Nach ISkO →[4.1.3](#) beendet unberechtigtes Ausspielen das Spiel. Ist es bereits entschieden, gewinnt die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen. Hat jemand nach ISkO →[4.1.4](#) vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt, gilt das Spiel für die schuldige Partei in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Der Alleinspieler ist im vorliegenden Fall verpflichtet, ein Spiel anzusagen, das mindestens dem letzten Reizwert entspricht. Dieses Spiel wird ihm als verloren abgeschrieben. Weigert er sich ein Spiel anzusagen,

muss ein Schiedsrichter entscheiden, welches Spiel dem Alleinspieler unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen abgeschrieben wird.

Streitfall 76:

Der Alleinspieler in Hinterhand hat nach Skataufnahme folgendes Blatt: Kreuz-, Pik- und Herz-Bube, Kreuz-Ass, -10, Herz-Ass, -10, -König, -Dame, -Neun, -Sieben und Karo-Ass. Er drückt Karo-Ass und Kreuz-10 und sagt »Grand« an. Nachdem Vorhand Pik-Ass ausgespielt hat, deckt der Alleinspieler den Skat mit der Bemerkung auf: „Ich zeige Euch sogar, was ich gedrückt habe“. Daraufhin verlangen die Gegenspieler Spielverlust für den Alleinspieler, da er nach der Spielansage den Skat angesehen hat. Der Alleinspieler ist jedoch der Meinung, dass die Gegenpartei nur ein fadenscheiniges Recht sucht.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat seinen Grand mit den Gewinnstufen »Schneider und Schwarz« gewonnen.

Nach ISkO →[3.4.8](#) darf der abgelegte Skat nach einer gültigen Spielansage weder angesehen noch verändert werden. Zuwiderhandlungen führen zum Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz).

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 (ISkO →[4.3.4](#)).

Nachdem von Vorhand Pik-Ass ausgespielt wurde, war für den Alleinspieler offensichtlich, dass die Gegenpartei, unabhängig davon, welche Karte von Mittelhand zugegeben wird, keinen Stich erhalten kann. Das jetzige Aufnehmen des Skats, mit der gleichzeitigen Bemerkung „Ich zeige Euch sogar was ich gedrückt habe“, sagt klar aus, dass der Alleinspieler eine Spielabkürzung vornehmen will. Er verpflichtet sich damit, alle weiteren Stiche zu machen.

Mit dieser Handlungsweise verschafft sich der Alleinspieler keinen Vorteil. Das Aufdecken des Skats ist in diesem **Ausnahmefall** gleichzusetzen mit dem Vorzeigen der Karten ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung und damit als Spielabkürzung im Sinne von ISkO →[4.3.4](#) zu bewerten.

Da der Alleinspieler alle Stiche macht, gewinnt er seinen Grand in den Gewinnstufen »Schneider und Schwarz«. Sein Verhalten ist aber voreilig und überheblich; er ist zu warnen.

Streitfall 77:

Der Alleinspieler in Vorderhand zieht den 3. Stich ein und spielt gleichzeitig zum 4. Stich aus. Mittelhand bedient sofort. Jetzt verlangt Hinterhand, dass er den 3. Stich nochmals sehen will, obwohl bereits wieder aufgespielt und vom Gegenspieler in Mittelhand bedient wurde. Er begründet sein Ansinnen damit, dass er nicht gesehen hat, welche Karte der Alleinspieler zum 3. Stich zugelegt hat und ob dieser Stich tatsächlich dem Alleinspieler war. Der Alleinspieler will den Stich nicht mehr zeigen, da bereits 2 Karten des 4. Stiches auf dem Tisch liegen.

Wie ist zu entscheiden?

Der 3. Stich muss auf Verlangen von Hinterhand aufgedeckt werden.

Nach ISkO →[4.4.3](#) sind die Stiche so zu vereinnahmen, dass jeder Mitspieler auch die zuletzt zugegebene Karte deutlich erkennen kann. Andernfalls muss der letzte Stich auf Verlangen eines der beiden anderen Spieler auch dann noch einmal gezeigt werden, wenn bereits wieder ausgespielt worden ist.

Im vorliegenden Fall ist davon auszugehen, dass der Gegenspieler in Hinterhand den 3. Stich durch die schnelle Spielweise des Alleinspielers nicht gesehen hat. Er hat somit das Recht, den letzten Stich nach der oben genannten Bestimmung auch nach dem Ausspielen nochmals anzusehen. Dieses Recht kann ihm auch nicht genommen werden, wenn der Gegenspieler in Mittelhand schon bedient hat.

Streitfall 78:

Bevor Mittelhand ein Reizgebot abgeben oder passen kann, sagt Vorhand »Grand Hand« an. Hinterhand ist damit nicht einverstanden und besteht auf ordnungsgemäßem Reizen. Sie hat ebenfalls ein hohes Spiel und will durch das Reizen möglicherweise Anhaltspunkte über die Kartenverteilung bekommen und danach entscheiden, ob sie ihr Spiel reizt. Sollte sie das Spiel nicht mehr reizen wollen, will sie zumindest wissen, wie hoch Mittelhand gereizt hätte. Der Alleinspieler ist der Auffassung, da sein Reizwert mindestens 72 beträgt, dass Mittelhand mit einem höheren Reizwert beginnen müsste.

Wie ist zu entscheiden?

Mittelhand kann den Reizvorgang mit »18« eröffnen. Vorhand muss mindestens »72« halten. Wird Vorhand Alleinspieler, muss sie den bereits angesagten »Grand Hand« spielen.

Ein Grand Hand hat mindestens einen Reizwert von 72. Erfahrungsgemäß kommt es nur selten vor, dass zwei Spieler bis zu diesem Wert reizen. Deshalb ist es nachvollziehbar, wenn Vorhand das Reizen abkürzen will und das Spiel ansagt, bevor Mittelhand gereizt oder gepasst hat. Diese voreilige Spielansage ist zwar nicht verboten, Mittelhand und Hinterhand können aber darauf bestehen, dass in der gewohnten und den Regeln entsprechenden Weise gereizt wird. Zunächst muss also Mittelhand Vorhand reizen. Dann reizt Hinterhand weiter oder passt. Durch die voreilige Spielansage muss Vorhand damit rechnen, dass sich Mittelhand und Hinterhand durch entsprechende Reizgebote ihre langen Farben signalisieren können. Erst, wenn Mittelhand oder Hinterhand ein höheres Reizgebot als »72« abgeben, kann Vorhand passen.

Streitfall 79:

Vorderhand wird bei gereizten „18“ Alleinspieler. Ohne den Skat aufzunehmen, legt er seine 10 Handkarten offen auf den Tisch. Obwohl er kein Spiel ansagt, werfen die Gegenspieler ihre Karten zusammen und erklären: „Bei dem Null gibt es für uns nichts zu gewinnen“. Vorderhand notiert sich nun sein Spiel als Null ouvert Hand mit 59 Punkten. Damit ist die Gegenpartei nicht einverstanden, da weder ein Null ouvert noch ein Handspiel angesagt wurden. Sie wollen dem Alleinspieler lediglich 23 Punkte für ein Nullspiel zugestehen.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel als Null ouvert Hand gewonnen.

Nach ISKO →[3.4.1](#) ist der Alleinspieler zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. Sie muss vollständig sein, d.h. auch ein Handspiel oder Ouvertspiel muss angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll.

Der Alleinspieler hat im vorliegenden Fall „ohne Skataufnahme und ohne Spielansage“ seine 10 Handkarten aufgelegt. Da keine gültige Spielansage vorgenommen wurde, hätten die Gegenspieler ihn zur Abgabe einer gültigen Spielansage auffordern müssen. Dann wäre die Berechnung ohne Zweifel entsprechend der Spielansage erfolgt.

Die Gegenspieler haben versäumt, den Alleinspieler zu einer gültigen Spielansage aufzufordern. Vielmehr haben sie nach eigener Aussage klar und deutlich erkannt, dass der Alleinspieler ein Spiel aus der Gattung der Null-Spiele durchführen will. Da ihnen ebenso bewusst war, dass der Alleinspieler die Karten offen aufgelegt und den Skat unbesehen liegen gelassen hat, wissen Sie, dass es sich um ein offenes Hand-Spiel handelt.

Da keine Reklamation wegen der fehlenden Spielansage erfolgt ist, müssen die Gegenspieler nach der Spielaufgabe auch die Bedingungen des Alleinspielers (Null ouvert Hand) akzeptieren.

Unabhängig davon ist der Alleinspieler darauf aufmerksam zu machen, dass er nach ISKO →[3.4.1](#) verpflichtet ist, eine gültige Spielansage vorzunehmen.

Streitfall 80:

Die Karten sind ordnungsgemäß verteilt worden. Hinterhand bietet den höchsten Reizwert und bekommt das Spiel. Sie sucht jedoch vergeblich den Skat. Es wird festgestellt, dass Vorhand versehentlich den Skat aufgenommen und ihren Karten zugeordnet hat. Es kann nicht mehr festgestellt werden, welche Karten im Skat lagen. Hinterhand will nun sofort ein Spiel entsprechend ihres Reizwertes und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen gutgeschrieben bekommen. Zur Begründung führt sie an, dass der Skat nur dem Alleinspieler zusteht und es ihr nicht mehr zugemutet werden kann ein Spiel durchzuführen, da Vorhand den Skat eingesehen hat. Mittelhand ist der Meinung, dass Hinterhand von ihrem Reizgebot zurücktreten kann. In diesem Fall möchte sie selbst ein Spiel durchführen, auch wenn Vorhand den Skat eingesehen hat. Vorhand möchte, dass neu gegeben wird.

Wie ist zu entscheiden?

Hinterhand ist Alleinspieler geworden und muss entscheiden, ob sie spielen oder einpassen will.

Der Regelverstoß (Skataufnahme durch Vorhand) wurde **vor** Beendigung des Reizens begangen, aber erst nach Beendigung des Reizens festgestellt. Nach ISkO →[3.3.10](#) muss der Alleinspieler vor Skataufnahme entscheiden, ob er spielen oder einpassen will.

Will er ein Spiel durchführen, obwohl der Skat von Vorhand vor Beendigung des Reizens aufgenommen wurde, hat der Kartengeber aus den 12 Karten, die von Vorhand zu mischen sind, zwei Karten als Skat verdeckt zu ziehen.

Hinterhand ist in jedem Fall Alleinspieler geworden. Keinesfalls kann Mittelhand Alleinspieler werden; auch dann nicht, wenn Hinterhand auf Grund der Skateinsicht durch Vorhand, ihr Spiel nicht mehr durchführen will. In diesem Fall wird das Spiel eingepaßt.

Nach ordnungsgemäßigem Geben **muss** nach ISkO →[3.2.16](#) ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Auch ein eingepaßtes Spiel ist ein gültiges Spiel.

Dem Verlangen von Vorhand, das Spiel neu zu geben, darf keinesfalls entsprochen werden. Nach ISkO →[3.3.7](#) darf ein Mitspieler nach **korrekter** Kartenverteilung **niemals** zweimal hintereinander geben.

Der Alleinspieler hat sein Spiel als Null ouvert Hand gewonnen

Streitfall 81:

Nach dem 7. Stich hat der Alleinspieler 56, die Gegenpartei 27 Augen. Jetzt wirft einer der Gegenspieler die Karten mit der Bemerkung »Wir können nicht mehr gewinnen« offen auf den Tisch. Der andere Gegenspieler kann aber beweisen, dass er unabhängig vom Kartenstand alle weiteren Stiche macht und der Alleinspieler somit das Spiel verloren hätte. Er verlangt daher, dem Alleinspieler das Spiel als verloren abzuschreiben. Dieser möchte seinerseits das Spiel mit der Gewinnstufe »Schneider« gutgeschrieben haben.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit der Gewinnstufe »Schneider« gewonnen.

Nach ISkO →[4.3.6](#) beendet offenes Hinwerfen der Karten das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen.

Nach ISkO →[3.5.2](#) ist jeder einzelne der Gegenpartei gleichermaßen am Erfolg wie Misserfolg der Gegenspieler beteiligt. Es haften demnach auch alle gemeinsam für die Folge von Regelverstößen im Gegenspiel oder bei Spielaufgabe.

Ein Gegenspieler hat im vorliegenden Fall das Spiel aufgegeben. Durch das offene Hinwerfen der Karten endet es mit den bis dahin von seiner Partei eingebrachten Augen und Stichen. Da die Gegenspieler zum Zeitpunkt der Spielaufgabe erst 27 Augen haben, hat der Alleinspieler das Spiel in der Gewinnstufe »Schneider« gewonnen.

Es ist dabei unerheblich, ob der andere Gegenspieler alle Reststiche gemacht hätte. Er haftet für die Spielaufgabe seines Mitspielers.

Streitfall 82:

Der Alleinspieler in Mittelhand spielt mit folgenden Karten einen Grand: Kreuz-, Pik und Karo-Bube, Herz 10, -König, -Dame, Karo Ass, -10, -8 und -7. Den von Vorhand ausgespielten Pik Ass sticht er mit Pik Buben ein, Hinterhand bedient Pik 9. Der Alleinspieler spielt zum 2. Stich Kreuz-Bube aus, Mittelhand bedient mit Herz-Bube und Hinterhand gibt Karo 9 dazu. Damit steht fest, dass der Alleinspieler nur einen Stich abgibt. Er spielt daher Herz 10 aus und zeigt seine restlichen Karten mit der Bemerkung: „So das war's“. Mittelhand bedient daraufhin mit der Herz 9 – obwohl sie Herz Ass führt – und Hinterhand legt Herz 7 dazu. Gleichzeitig ist Mittelhand der Auffassung, dass der Alleinspieler verloren hat, weil er nach dem Vorzeigen seiner Karten jetzt noch einen Stich abgibt. Der Alleinspieler verlangt Spielgewinn in der Stufe »Schneider«.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit der Gewinnstufe »Schneider« gewonnen.

Nach ISkO →[4.3.4](#) zeigt der Alleinspieler durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karte ohne Abgabe einer Erklärung an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, gehören alle Reststiche der Gegenpartei.

Die Äußerung des Alleinspielers „So das war's“ ist vielleicht nicht klar und eindeutig, aber trotzdem als einschränkende Erklärung anzusehen. Er hat damit festgestellt, dass die Gegenspieler nur einen Stich bekommen können und die für ihn ungünstigste Karte und für die Gegenspieler günstigste Karte ausgespielt. Es ist jetzt völlig unerheblich, ob die Gegenpartei diesen Stich sofort oder erst im weiteren Spielverlauf übernimmt.

Anders wäre zu entscheiden, wenn der Alleinspieler keine einschränkende Erklärung abgegeben hätte. Im vorliegenden Fall sucht der Gegenspieler in Mittelhand nur ein fadenscheiniges Recht und verstößt damit gegen ISkO →[4.5.2](#), wonach sich alle Teilnehmer fair, sachlich und sportlich zu verhalten haben.

Streitfall 83:

Der Alleinspieler in Hinterhand tauft sein Spiel »Null ouvert Hand« und legt gleichzeitig seine Karten offen auf den Tisch. Da er Pik 7, -8, -9 und -Ass hat ist sein Spiel zu verlieren, wenn einer der Gegenspieler die restlichen Pik führt. Der Kartengeber fragt den Alleinspieler, ob er den vor ihm liegenden Skat einsehen darf. Nachdem der Alleinspieler seine Zustimmung gegeben hat, schaut der Kartengeber in den Skat. Ein Gegenspieler reklamiert und behauptet, dass der Alleinspieler sein Spiel wegen Skateinsicht bei einem Handspiel verloren hätte. Dabei sei es unerheblich, ob er selbst den Skat eingesehen oder die Einsichtnahme dem Kartengeber gestattet hat.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel durch die Einsichtnahme des Kartengebers in den Skat nicht verloren.

Der Skat steht in allen Fällen dem Alleinspieler zu (ISkO →[2.2.1](#)). Bei den Handspielen bleibt der Skat unbesehen liegen. Es stehen für die Spielansage nur die zehn Handkarten zur Verfügung (ISkO →[2.2.3](#)). Nach einer gültigen Spielansage darf der Skat weder angesehen noch verändert werden. Zuwiderhandlungen führen zum Spielverlust in der Stufe einfach (ISkO →[3.4.8](#)) Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler (**nach Rückfrage**) dem Kartengeber gestattet, Einsicht in den Skat zu nehmen. Würde man ISkO →[3.4.8](#) auf den oben genannten Fall anwenden, müsste man dem Alleinspieler das Spiel wegen unberechtigter Einsichtnahme in den Skat als verloren werten. Der Alleinspieler hat durch die Einsichtnahme des Kartengebers in den Skat aber keinen Vorteil, sondern eher ein Nachteil, da der Kartengeber zur Gegenpartei gehört. Da der Alleinspieler den Skat nicht eingesehen hat, sondern lediglich die Einsichtnahme durch den Kartengeber gestattet hat, kann ihm dieses nicht zum Nachteil und als Regelverstoß ausgelegt werden. Es liegt ganz allein im Ermessen des Alleinspielers, ob er (auf Nachfrage) eine Einsichtnahme in den Skat zulässt oder nicht.

Das Spiel ist daher in der üblichen Weise fortzuführen und entsprechend seines Ausgangs zu werten.

Streitfall 84:

Vorhand wird bei gereizten 80 Alleinspieler. Neben Pik-, Herz- und Karo-Buben hat sie alle weiteren Karo-Karten auf der Hand. Es ist daher für sie logisch, dass sie lediglich einen Stich abzugeben hat, wenn Kreuz-Bube nicht im Skat liegt. Der Alleinspieler lässt den Skat unbesehen liegen und tauft sein Spiel „Grand, Schneider angesagt“. Obwohl die Gegenspieler nur 15 Augen bekommen, verlangen sie Spielverlust für den Alleinspieler, weil dieser sich überreizt habe.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat seinen einfachen Grand mit Schneider und Schwarz verloren. Ihm sind 192 Augen abzuschreiben.

Nach ISKO →[3.4.1](#) ist der Alleinspieler in jedem Fall zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. Sie muss **vollständig** sein, d. h. auch ein Hand- oder Overtspiel muss angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll.

Die Gewinnstufen „Schneider angesagt“ und „Schwarz angesagt“ werden nur dann berechnet, wenn ein Handspiel **angesagt** wurde (ISKO →[5.2.5](#)).

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler den Reizwert 80 gehalten und sein Spiel – ohne den Skat anzusehen – „Grand, Schneider angesagt“ getauft. Da er das Handspiel nicht angesagt hat, kann es nach ISKO →[3.4.1](#) auch nicht als Berechnungsstufe gewertet werden. Weil aber das Handspiel nicht gewertet werden kann, ist nach ISKO →[5.2.5](#) auch die Ansage „Schneider“ ungültig. Bei einem Reizwert von 80 hätte der Alleinspieler seinen einfachen Grand daher mit „Schwarz“ gewinnen müssen.

Streitfall 85:

Am Vierertisch ist der Spieler in Hinterhand während der Kartenverteilung abwesend. Als er wieder seinen Platz einnimmt, schiebt ihm der Kartengeber einen Kartenstapel zu. Hinterhand nimmt die Karten auf und reizt, nachdem Mittelhand gepasst hat, Vorhand bis 22 und bekommt das Spiel. Jetzt wird festgestellt, dass Hinterhand bereits 12 Karten auf der Hand hat, weil sich in dem Kartenstapel, der ihm vom Kartengeber zugeschoben wurde, auch der Skat befunden haben muss.

Die Gegenspieler reklamieren und verlangen, dass Hinterhand ein Spiel verloren hat. Hinterhand ist sich keiner Schuld bewusst und möchte ihr Spiel durchführen, da sie die Karten vom Kartengeber bekommen. Der Kartengeber ist der Meinung, da er einen Fehler gemacht hat, dass er neu gegeben muss.

Wie ist zu entscheiden?

Hinterhand ist nicht Alleinspieler geworden, da sie den Skat vor beendetem Reizen aufgenommen hat.

Nach ISKO →[4.5.6](#) muss jeder Spieler nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor Beendigung des Reizens melden.

Wenn Hinterhand die Zahl der ihr vom Kartengeber zugeschobenen Karten überprüft und reklamiert hätte, wäre sofort erkannt worden, dass die unrichtige Kartenverteilung durch das Verschulden des Kartengebers zustande gekommen ist. In diesem Fall hätte der gleiche Kartengeber nach ISKO →[3.2.9](#) neu geben müssen.

Da Hinterhand aber die Zahl der empfangenen Karten nicht reklamiert hat, muss von einer ordnungsgemäßen Kartenverteilung ausgegangen werden. In diesem Fall hat Hinterhand (zwar unbeabsichtigt) den Skat ohne Berechtigung eingesehen und kann in keinem Fall Alleinspieler werden. Sie ist vom Reizen auszuschließen.

Vorhand und Mittelhand können einpassen oder erneut reizen. Im letzteren Fall hat der Kartengeber aus den 12 Karten von Hinterhand, die diese zu mischen hat, zwei Karten als Skat verdeckt zu ziehen (siehe ISKO →[3.3.9](#) und 3.3.10).

Streitfall 86:

Der Alleinspieler lässt den neunten Stich, mit dem er 62 Augen erreicht hat, offen auf dem Tisch liegen und spielt zum letzten Stich aus. Dieser Stich geht an die Gegenspieler. Diese wollen jetzt auch den neunten Stich haben, da der Alleinspieler diesen nicht eingezogen hat. Der Alleinspieler ist der Meinung, dass der neunte Stich ihm gehört, da er seine letzte Karte nicht auf, sondern neben den neunten Stich gespielt hat. Die Gegenspieler behaupten, dass der Alleinspieler bei offenem Spiel alle Reststiche machen muss. Da der zehnte Stich an die Gegenspieler geht, gehört auch der neunte Stich nach ihrer Auffassung der Gegenpartei.

Wie ist zu entscheiden?

Der neunte Stich geht an den Alleinspieler, der damit sein Spiel gewonnen hat.

Zieht der Alleinspieler einen oder mehrere Stiche hintereinander nicht ein, so zeigt er damit an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, so gehören diese und alle Reststiche den Gegenspielern (ISKO → [4.4.5](#)). Dem Besitzer eines Stiches ist es erlaubt, vor dem Einziehen seines Stiches zum nächsten Stich auszuspielen (ISKO → [4.4.2](#)).

Zum Ende eines Spiels kommt es häufig vor, dass der vorletzte Stich nicht eingezogen und umgedreht wird. In diesen Fällen ist festzustellen, ob der Besitzer des neunten Stiches die zehnte Karte auf den letzten Stich gespielt hat oder daneben. Hat er die zehnte Karte auf den neunten Stich gespielt, hat er sich damit verpflichtet, auch den letzten Stich zu erhalten. Hat er die letzte Karte neben den neunten Stich gespielt, ist er nicht verpflichtet, auch den letzten Stich zu erhalten.

Da der Alleinspieler zum zehnten Stich neben den neunten Stich ausgespielt hat, liegt kein Regelverstoß vor. Der neunte Stich gehört ihm und der zehnte Stich den Gegenspielern.

Streitfall 87:

Der Alleinspieler in Vorhand erhält das Spiel bei gereizten 50. Ohne den Skat einzusehen, tauft er sein Spiel »Null Ouvert-Hand« und deckt folgende Karten auf: Karo-7, -8, -9, -10, -Dame, -Ass, Herz-7, -9, -Bube, - Dame. In dem Bewusstsein, dass sein Spiel »sauber« ist, deckt er den Skat mit der Bemerkung auf: „Das Spiel ist unverlierbar“. Im Skat liegen Karo-Bube und -König. Daraufhin verlangen die Gegenspieler Spielverlust für den Alleinspieler, da er nach der Spielansage den Skat angesehen hat. Der Alleinspieler ist jedoch der Meinung, dass die Gegenpartei nur ein fadenscheiniges Recht sucht.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat seinen Null Ouvert-Hand verloren.

Nach ISKO → [3.4.8](#) darf der abgelegte Skat nach einer gültigen Spielansage weder angesehen noch verändert werden. Zuwiderhandlungen führen zum Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz).

Es gehört zur gängigen Praxis, dass nach der Spieltaufe - bei einem sicheren offenen Spiel - der Skat auch vor dem Ausspiel aufgedeckt wird. Ohne Skateinsicht war das Spiel offensichtlich nur zu verlieren, wenn der Alleinspieler eine der Herzkarten ausspielt oder die restlichen Karo-Karten im Skat liegen. Durch die Einsichtnahme in den Skat wird dem Alleinspieler bewusst, dass er keinesfalls Karo ausspielen darf. Er hat sich mit der Skateinsicht einen Vorteil verschafft und wird jetzt in jedem Fall eine der Herzkarten ausspielen müssen. Ob dieses Ausspiel zum Spielverlust führen würde, ist durch das Aufdecken des Skats nicht mehr zu prüfen.

Wäre der Skat erst nach dem Ausspiel einer Karo-Lusche aufgedeckt worden, hätte das für den weiteren Verlauf des Spiels keine Auswirkungen gehabt, da der Stich an den Alleinspieler gegangen wäre.

Anders ist zu entscheiden, wenn keine oder nur eine Karo-Karte im Skat liegen. In diesem Fall hat der Alleinspieler keinen Vorteil von der Einsichtnahme in den Skat. Er nimmt lediglich eine erlaubte Spielabkürzung mit zutreffender Erklärung vor, da durch das Ausspielen einer Karo-Lusche sein Spiel keinesfalls zu verlieren ist.

Streitfall 88:

Vorhand wird bei gereizten 18 Alleinspieler und nimmt den Skat auf. Nachdem sie eine Karte gedrückt hat, überlegt sie, ob sie ein Farb- oder Grandspiel ansagen soll. Sie entscheidet sich für das Farbspiel und sagt: „Ich spiele Herz und muss noch eine Karte drücken“. Die Gegenspieler reklamieren auf Spielverlust, weil keine zwei Karten bei der Spielansage gedrückt waren. Der Alleinspieler will sein Spiel durchführen, da er ja erklärt hat, dass er noch eine Karte drücken muss.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Herz-Spiel verloren.

Nach ISkO →[3.4.6](#) bedeutet eine Spielansage mit mehr oder weniger als zehn Handkarten Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz). In dem vorliegenden Fall hat der Alleinspieler sein Spiel »Herz« mit elf Karten in der Hand angesagt und das Spiel deshalb verloren. Die zusätzliche Aussage »Ich muss noch eine Karte drücken« ist unerheblich, da nach ISkO →[3.4.8](#) der Skat nicht mehr verändert werden darf.

Nach beendetem Reizen hat der Alleinspieler ausreichend Zeit, sein Spiel auszurechnen, den Skat abzulegen und danach sein Spiel anzusagen. Er ist in keinem Fall berechtigt, eine Spielansage (mit einschränkender Erklärung) vorzunehmen und danach erst den Skat (oder Teile davon) abzulegen. Es bestand überhaupt keine Notwendigkeit für den Alleinspieler, erst das Spiel anzusagen und dann den Vorgang des Drückens abzuschließen. Auch die Erklärung, dass er noch eine Karte drücken muss, verhindert nicht den Spielverlust.

Streitfall 89:

Mittelhand reizt Vorhand mit 18 an. Vorhand passt und Hinterhand erklärt: „18 hätte ich auch gehabt, mehr kann ich nicht sagen“. Mittelhand will jetzt nicht mehr spielen, da Hinterhand mit seiner Aussage seine lange Karofarbe signalisiert hat. Vorhand ist der Meinung, dass Mittelhand spielen muss, da sie den höchsten Reizwert geboten hat und damit Alleinspieler geworden ist.

Wie ist zu entscheiden?

Mittelhand ist Alleinspieler geworden und hat ein Spiel gewonnen.

Nach ISkO →[4.2.9](#) haben sich alle Mitspieler 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.

Die Aussage von Hinterhand ist in diesem Fall als gravierender Eingriff in das bevorstehende Spiel des Alleinspielers zu werten. Aufgrund dieser Äußerung ist es dem Alleinspieler nicht mehr zuzumuten, ein Spiel unter regulären Bedingungen durchzuführen. Daher hat ein Schiedsrichter zu entscheiden, welches Spiel dem Alleinspieler unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes und der auf der Hand vorhandenen oder fehlenden Spitzen als gewonnen gutzuschreiben ist.

Nimmt der Alleinspieler allerdings nach der Äußerung von Hinterhand den Skat auf, hat er kein Recht mehr, den Regelverstoß zu reklamieren (siehe ISkO →[4.5.10](#)). In diesem Fall gilt der Regelverstoß als nicht begangen und der Alleinspieler muss ein Spiel ansagen und durchführen, dass seinem Ausgang entsprechend gewertet wird.

Streitfall 90:

Nach ordnungsgemäßer Kartenverteilung sagt Vorhand – ohne eine Reizgebot von Mittelhand oder Hinterhand abzuwarten – „Hat einer mehr als Grand-Hand-Schneider?“. Daraufhin äußert Mittelhand: „Ich hätte bis 24 gereizt“ und Hinterhand ergänzt: „Ich hätte sogar 33 geboten“. Vorhand will nun wegen gegenseitigem Kartenverrat der Gegenspieler sein Spiel sofort gewonnen haben. Mittelhand ist aber der Meinung, dass Vorhand erst einmal die Reizgebote von Mittelhand und Hinterhand abzuwarten hätte. Hinterhand ist der Auffassung, dass Vorhand durch seine voreilige Spielansage nicht automatisch auch Alleinspieler geworden ist und er daher sein Reizgebot abgeben durfte.

Wie ist zu entscheiden?

Dem Verlangen der Gegenspieler ist stattzugeben. Vorhand darf das Spiel erst ansagen, wenn sie nach beendetem Reizen Alleinspieler geworden ist. Wird Vorhand Alleinspieler, muss sie den vorher angesagten »Grand-Hand-Schneider« spielen.

Ein »Grand-Hand-Schneider« hat mindestens einen Reizwert von 120. Erfahrungsgemäß kommt es nur selten vor, dass zwei Spieler bis zu diesem Wert reizen. Deshalb ist es verständlich, wenn Vorhand das Reizen abkürzen will und sein Spiel ansagt, bevor Mittelhand und Hinterhand gereizt oder gepasst haben. Diese voreilige Spielansage ist zwar nicht verboten, Mittelhand und Hinterhand können aber darauf bestehen, dass in der gewohnten Weise gereizt wird. Da Mittelhand und Hinterhand zwar an die gültigen Reizwerte, nicht aber an die zahlenmäßige Reihenfolge gebunden sind ([→3.3.2](#)), sind sie berechtigt, den Reizvorgang mit 24 bzw. 33 zu beginnen und danach zu passen.

Bei ordnungsgemäßigem Reizen wären die von Mittelhand und Hinterhand geäußerten Reizgebote evtl. nicht genannt worden. Durch die voreilige Spielansage kann sich Vorhand jedoch nicht den Vorteil verschaffen, die Gegenspieler über ihre mögliche Kartenverteilung im Unklaren zu lassen. Sie haben jetzt vielmehr den Vorteil, sich gegenseitig ihre langen Farben bekannt zu geben, da Vorhand an das Reizgebot von 120 gebunden ist.

Streitfall 91:

Der Alleinspieler spielt Herz. Nach 8 Stichen sind alle Trümpfe, aber auch Kreuz- und Karo Ass gespielt. Der Alleinspieler hat bis zu diesem Zeitpunkt 58 Augen, die Gegenpartei 27 Augen. Vorhand führt Kreuz 10 und Karo König, Mittelhand Karo 10 und Karo 8. Der Alleinspieler in Hinterhand hat noch Pik Ass und Pik 7.

Vorhand spielt Kreuz 10 aus. Mittelhand überlegt lange, welche Karte sie legen soll, da sie der Meinung ist, der Alleinspieler könnte auch Karo König haben. Die Überlegung dauert Vorhand zu lange und sie spielt auch noch den Karo König mit der Bemerkung aus: „Alle Stiche sind uns“. Nachdem die Karten aufgedeckt sind, erkennt der Alleinspieler, dass Mittelhand den letzten Stich machen kann, wenn sie im 9. Stich auf Kreuz 10 nicht Karo 10 sondern Karo 8 legt. Er reklamiert daher die beiden letzten Stiche wegen Regelverstoß von Vorhand für sich, weil diese offen gespielt hat, aber nicht zwangsläufig beide Stiche machen muss. Er will sein Spiel »Schneider« gewonnen haben, da die Gegenspieler erst 27 Augen haben. Die Gegenspieler sind damit nicht einverstanden, da sie in jedem Fall – egal welche Karte Mittelhand legt – die beiden letzten Stiche machen und damit 62 Augen erreichen.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Herz-Spiel einfach gewonnen.

Nach ISkO [→4.3.5](#) darf ein Gegenspieler bei einem Farb- oder 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.

Im vorliegenden Fall hat Vorhand die beiden letzten Karten offen gespielt und sich damit verpflichtet, unabhängig von Kartenstand und Spielführung, beide Stiche zu machen. Das kann sie aber nur dann, wenn Mittelhand im 9. Stich Karo 10 zugibt. Ob sie das getan hätte oder nicht, ist nicht zu prüfen. Allein die Tatsache, dass Mittelhand theoretisch den 10. Stich mit Karo 10 machen kann, begründet einen Regelverstoß von Vorhand. Die beiden letzten Stiche stehen damit nach ISkO [→4.3.5](#) dem Alleinspieler zu. Dieser gewinnt sein Spiel aber nicht in der Stufe »Schneider«, da bei Regelverstößen die Gewinnstufen »Schneider und Schwarz« grundsätzlich nachgewiesen werden müssen.

Streitfall 92:

Mittelhand reizt Vorhand bis 23. Mittelhand ist sicher, das Spiel zu erhalten und legt während des Reizens zwei Karten verdeckt zur Seite, die sie drücken will. Hinterhand reizt jedoch bis 36 und wird Alleinspieler. Sie zieht die zwei Karten, die von Mittelhand abgelegt wurden zu sich hin und tauft ihr Spiel „Karo Hand“. Vorhand behauptet nun, dass Hinterhand ihr Spiel verloren hat, da sie sich widerrechtlich in den Besitz der Karten von Mittelhand gebracht hat. Der Alleinspieler ist damit nicht einverstanden.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler (Hinterhand) gibt die versehentlich als Skat zur Seite geschobenen Karten an Mittelhand zurück und erhält den ihm zustehenden Skat, den er unbesehen lässt. Jetzt wird das Spiel ordnungsgemäß durchgeführt und entsprechend seines Ausgangs gewertet.

Keiner Partei ist zum Zeitpunkt der Reklamation von Vorhand ein Vor- oder Nachteil entstanden. Der Alleinspieler hat ein Handspiel angesagt und die beiden von Mittelhand zur Seite gelegten Karten nicht eingesehen. Sie können ohne Probleme an Mittelhand zurückgegeben und der tatsächliche Skat dem Alleinspieler ausgehändigt werden.

Wäre der Fehler zu einem späteren Zeitpunkt aufgefallen, hätte der Alleinspieler sein Spiel gewonnen, weil einer der beiden Gegenspieler (Mittelhand) die unrichtige Anzahl der Karten führt (ISkO →[4.2.6](#)).

Streitfall 93:

Der Alleinspieler spielt einen Grand. Als er einen Moment abgelenkt ist, spielt der Gegenspieler in Vorhand die Herz-7 aus, Mittelhand wirft Kreuz-8 dazu, die unter die Herz-7 rutscht. Als der Alleinspieler die gespielten Karten sieht, nimmt er, in der Annahme das Kreuz-8 ausgespielt wurde, seine Kreuz-9 und zieht den Stich ein. Daraufhin zeigt er seine restlichen Karten, da ihm alle weiteren Stiche gehören. Die Gegenspieler reklamieren und verlangen Spielverlust, weil der Alleinspieler nicht bedient hat, obwohl er Herz-Ass führt.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler kann seine Kreuz-9 zurück- und den Stich mit Herz-Ass übernehmen. Das Spiel wird ordnungsgemäß zu Ende gespielt und entsprechend seines Ausgangs gewertet.

Laut ISkO →[4.4.1](#) besteht ein Stich aus je einer Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand. Er ist vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt.

In dem geschilderten Fall muss der Alleinspieler davon ausgehen, dass Kreuz-8 aufgespielt wurde und er den Stich mit Kreuz-9 übernehmen kann. Das danach erfolgte Aufdecken der Karten ist eine nach ISkO →[4.3.4](#) gestattete Spielabkürzung. Der Alleinspieler (gilt auch für die Gegenpartei) ist nicht verpflichtet, bei jedem Stich, bei dem er in Hinterhand sitzt, sich nach der Reihenfolge der Karten zu erkundigen. Er muss davon ausgehen, dass die zu unterst liegende Karte die ausgespielte Karte ist. Die Gegenspieler sind Verursacher der Situation und suchen ein fadenscheiniges Recht. Sie sind nach ISkO →[4.5.2](#) zu verwarren.

Streitfall 94:

Vorhand wird Alleinspieler und tauft ihr Spiel nach Skataufnahme und ordnungsgemäßem Drücken »Herz«. Der zum ersten Stich ausgespielte Kreuz-Bube wird von den Gegenspielern jeweils mit Trumpf bedient. Mit dem Ausspielen von Pik-Bube zum zweiten Stich sagt Vorhand gleichzeitig: „Ihr werdet immer Schneider“. Das Spiel wird ordnungsgemäß fortgesetzt. Die Gegenpartei erreicht 39 Augen und beansprucht nun Spielverlust für den Alleinspieler, da dieser erklärt hat, er würde das Spiel »Schneider« gewinnen. Der Alleinspieler ist der Auffassung, dass er durch seine Bemerkung keinesfalls die Gegenspieler im »Schneider« halten muss.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Nach ISkO →[3.4.4](#) ist eine Spielansage ungültig, wenn sie in einem für alle Mitspieler erkennbaren Widerspruch zu grundlegenden Spielbedingungen steht. Darunter fallen u.a. die Ansage von Gewinnstufen nach Skataufnahme.

Eine Schneider-Ansage bei Spielen mit Skataufnahme oder während des Spiels ist nach der vorgenannten Bestimmung ungültig und damit unverbindlich. Hätte der Alleinspieler die Gegenspieler im »Schneider« gehalten, wäre ihm die Gewinnstufe »Schneider angesagt« keinesfalls berechnet worden. Sie kann daher im vorliegenden Fall auch nicht zum Spielverlust des Alleinspielers führen.

Streitfall 95:

Der Alleinspieler spielt »Kreuz«. Nach dem siebten Stich haben die Gegenspieler 56 Augen. Der Alleinspieler in Vorhand hat noch Kreuz-Bube, Herz-Bube und Herz-Dame. Mittelhand führt noch drei Luschen und Hinterhand hat Pik-Bube, Kreuz-8 und Pik 8. Der Alleinspieler überlegt nun lange, welche Karte er ausspielen soll. Weil das Hinterhand zu lange dauert, macht sie folgende Bemerkung: „Du kannst ausspielen was du willst, du kannst nicht mehr gewinnen“. Der Alleinspieler verlangt nun Spielgewinn wegen Kartenverrat. Hinterhand ist der Meinung, dass er mit seiner Aussage nicht die Karten verraten hat, da es für den Alleinspieler keine Möglichkeit mehr gibt, das Spiel zu gewinnen.

Wie ist zu entscheiden?

Das Spiel ist weiter durchzuführen und entsprechend seines Ausgangs zu werten.

Nach ISKO →[4.2.9](#) Satz 1 haben sich alle Mitspieler jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen.

Hinterhand kann im vorliegenden Fall anhand seiner Karten feststellen, dass er alleine die Entscheidung herbeiführen wird, ohne das Vorhand oder sein Mitspieler in Mittelhand den Spielverlauf beeinträchtigen können. Es ist gleich, welche Karte Vorhand ausspielt und welche Karte Mittelhand zugibt. Er wird nicht verhindern können, dass Hinterhand mit Pik-Buben einen Stich macht. Dabei ist es gleichgültig, ob Hinterhand den Herz-Buben oder die Herz-Dame von Vorhand sticht; die Gegenpartei bekommt in jedem Fall 60 oder 61 Augen. Die Aussage von Hinterhand kann daher im vorliegenden Fall nicht als spielentscheidender Eingriff bewertet werden. Daher liegt auch kein Kartenverrat vor.

Anders wäre zu entscheiden, wenn Hinterhand zum Spielverlust des Alleinspielers noch Augen seines Mitspielers benötigen würde. In diesem Fall würde es sich um Kartenverrat handeln, weil er mit seiner Aussage dem Mitspieler einen Hinweis darauf gibt, dass er noch einen Stich macht.

Streitfall 96:

Hinterhand möchte ein Farbspiel ohne Vieren durchführen und wird bei gereizten 36 Alleinspieler. Im Skat findet sie Herz-Buben und sagt ein „Herz-Spiel“ an. Nach Beendigung des Spiels haben die Gegenspieler 40 Augen erreicht und erklären dem Alleinspieler, dass er sein Spiel nur deshalb gewonnen habe, weil sie gleich zwei Spielfehler gemacht hätten. Als sie die Karten zusammenwerfen, meldet sich der Kartengeber vom Nebentisch, der das Spiel beobachtet hat und erklärt, dass der Alleinspieler sein Spiel verloren hätte, weil er die Gegenspieler nicht »Schneider« gespielt hat. Der Alleinspieler ist über die Einmischung erbost und weist daraufhin, dass Kiebitzen verboten ist und vom Nachbartisch keine Aussage zu seinem Spiel gemacht werden darf. Im übrigen habe er sein Spiel gewonnen, da die Karten bereits zusammengeworfen wurden.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Gewinnstufe »Schneider« verloren; ihm sind 80 Punkte abzuziehen.

Die Bestimmung ISKO →[4.1.11](#) wurde auf dem 28. Deutschen Skatkongress am 10.11.02 in Papenburg dahingehend geändert, dass jeder **Teilnehmer** (vorher jeder Mitspieler) berechtigt ist, jederzeit auf Regelverstöße hinzuweisen.

Nach Ansicht des Internationalen Skatgerichts muss jedem Teilnehmer einer Veranstaltung die Möglichkeit gegeben werden, seine eigenen Rechte und die Interessen der anderen Teilnehmer wahrzunehmen und zu schützen.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler versucht, die Unaufmerksamkeit seiner Gegenspieler zu seinem Vorteil auszunutzen und ein Verlustspiel in ein Gewinnspiel umzuwandeln. Der Teilnehmer vom Nachbartisch, der das Spiel zufällig mitbekommen hat, ist berechtigt bzw. verpflichtet, einen offensichtlichen Betrug zu verhindern.

Der Alleinspieler ist in jedem Fall nach ISKO →[4.5.2](#) zu verwarnen und im Wiederholungsfall vom weiteren Spielbetrieb auszuschließen. Wenn das Spiel als Gewinnspiel in die Spielliste eingetragen worden wäre,

hätte es sich um einen wissentlichen, vorsätzlichen Betrug gehandelt. Der Alleinspieler wäre dann vom weiteren Turnier ausgeschlossen und seiner Verbandsgruppe und dem zuständigen Landesverband zur Beschlussfassung über weitere Konsequenzen gemeldet worden.

Die Bestimmung ISkO →[4.1.11](#) berechtigt aber keinen Teilnehmer, der seine Serie beendet hat, an anderen Tischen zu kiebitten, um Fehler oder Regelverstöße bei anderen Spielern zu suchen und zu reklamieren (siehe SkWO →[7.1.5](#), →[7.4.2](#) und →[9.9](#)).

Streitfall 97:

Das 17. Spiel bekommt der Spieler in Mittelhand und sagt sein Spiel an. Da bemerkt der Listenführer, dass das 16. Spiel vom Spieler auf Platz 3 und das 17. Spiel vom Spieler auf Platz 4 gegeben wurde. Da der Alleinspieler das 16. Spiel verloren hatte, verlangt er nun, dass die Spiele 16 und 17 ungültig seien und zum 16. Spiel der Spieler auf Platz 4 neu geben müsste. Ein Mitspieler ist der Auffassung, dass Spiel 16 stehen bleibt und nur Spiel 17 vom Spieler auf Platz 1 neu gegeben wird.

Wie ist zu entscheiden?

Spiel 16 bleibt gültig und zum 17. Spiel muss neu gegeben werden.

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 beanstandet wurde (ISkO →[3.2.11](#) Satz 1 und 2).

Das Spiel beginnt nach ISkO →[4.4.1](#) mit der Spielansage. Die Runde gilt als abgeschlossen, wenn der Alleinspieler seine Spielansage zum ersten Spiel der neuen Runde vorgenommen hat. Da die fünfte Runde mit der Spielansage von Mittelhand begonnen hat, ist die vierte Runde abgeschlossen und gültig. Eine Korrektur des 16. Spiels ist jetzt nicht mehr möglich, da die Beanstandung zu spät erfolgte.

Eine andere Entscheidung ist zu treffen, wenn die Beanstandung vor der Spielansage von Mittelhand erfolgt wäre. In einem solchen Fall hat die neue Runde noch nicht begonnen. Das 16. Spiel hätte neu gegeben werden müssen.

Im vorliegenden Fall bleibt daher das 16. Spiel gültig. Das 17. Spiel muss vom Spieler auf Platz 1 neu gegeben werden.

Streitfall 98:

Mittelhand wird bei gereizten 44 Alleinspieler und findet im Skat den Kreuz-Buben. Eigentlich wollte sie ein Pik-Spiel ohne Dreien durchführen. Da sie neben den beiden Buben sechs Pik von oben und zwei Luschen auf der Hand behält, sieht sie die Möglichkeit, auch einen Grand zu gewinnen, wenn die fehlenden Buben nicht auf einer Hand stehen. Sie tauft daher ihr Spiel »Grand«. Das von Vorhand ausgespielte Kreuz-Ass nimmt sie mit Karo-Buben mit. Hinterhand bedient mit Kreuz-7. Jetzt spielt der Alleinspieler Kreuz-Buben und bemerkt gleichzeitig »Wenn die Buben jetzt nicht kommen, gebe ich das Spiel auf«. Ein Gegenspieler, der beide Buben führt, ist damit nicht einverstanden und will das Spiel zu Ende spielen. Der andere Gegenspieler schließt sich dem Verlangen an. Da für den Alleinspieler nicht feststeht, ob er überhaupt aus dem Schneider kommt, will dieser das Spiel nicht fortsetzen.

Wie ist zu entscheiden?

Das Spiel ist durchzuführen und entsprechend seines Ausgangs zu werten.

Nach ISkO →[4.3.1](#) Satz 2 darf der Alleinspieler sein angesagtes Spiel aufgeben, solange er noch **mindestens neun** Handkarten führt.

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

Diese Bestimmungen wurde auf dem 28. Deutschen Skatkongress am 10.11.02 in Papenburg modifiziert. Bis zu diesem Zeitpunkt konnte der Alleinspieler sein angesagtes Spiel sofort oder nach dem ersten Stich für verloren erklären. Da die Auslegung zu »nach dem ersten Stich« oftmals zu Streitfällen führte, ist durch die jetzige Formulierung Klarheit geschaffen worden. Danach darf der Alleinspieler das Spiel aufgeben, solange er noch neun Handkarten führt. Bei weniger als neun Handkarten bedarf die Spielaufgabe der Zustimmung mindestens eines Gegenspielers.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler zum 2. Stich den Kreuz-Buben ausgespielt und führt somit nur noch acht Handkarten. Er hat daher nicht mehr das Recht, sein Spiel aufzugeben. Da die Gegenspieler auf Spieldurchführung bestehen, ist das Spiel zu Ende zu spielen und entsprechend seines Ausgangs zu werten.

Streitfall 99:

Vorhand wird Alleinspieler und legt seine Karten zum Null Ouvert Hand offen auf den Tisch. Da die Karten nicht nach Farben geordnet sind, greift sofort der Kartengeber in das Blatt und will die Karten nach Farben gruppieren und der Folge nach ordnen. Der Alleinspieler beanstandet, dass der Kartengeber in seine Karten greift und ist der Meinung, dass dieses Recht nur den Gegenspielern vorbehalten ist. Er will sein Spiel sofort gewonnen haben.

Wie ist zu entscheiden?

Das Spiel ist durchzuführen und entsprechend seines Ausgangs zu werten.

Wurden die Karten nicht deutlich sichtbar, nach Farben gruppiert und in Folge geordnet aufgelegt, so **darf die Gegenpartei** die Kartenanordnung korrigieren (siehe ISKO →[2.2.5](#) Satz 3 und 4).

Diese Bestimmungen wurde auf dem 28. Deutschen Skatkongress am 10.11.02 in Papenburg modifiziert. Bis zu diesem Zeitpunkt durften **nur die Gegenspieler** die Kartenanordnung korrigieren.

Das Ansinnen des Alleinspielers auf sofortigen Spielgewinn ist daher falsch. Der Kartengeber gehört zur Gegenpartei und hat somit das Recht zur Korrektur. Das Spiel ist durchzuführen und entsprechend seines Ausgangs zu werten.

Streitfall 100:

Mittelhand wird bei einem Reizwert von 48 Alleinspieler. Ohne Skataufnahme tauft sie ihr Spiel »Karo-Hand«. Noch vor dem ersten Ausspiel erkundigt sich der Gegenspieler in Vorhand, der die Spielansage nicht mitbekommen hat, welches Spiel von Mittelhand angesagt wurde. Der Alleinspieler antwortet »Karo«. Das Spiel wird durchgeführt und von Mittelhand mit 70 Augen gewonnen. Jetzt reklamiert Vorhand, dass der Alleinspieler sein Spiel verloren habe, da er mit vier Buben »Schneider« spielen musste, da keine Handansage erfolgt sei. Der Alleinspieler weist darauf hin, dass er bei der ersten Spielansage auch die Berechnungsstufe »Hand« angesagt hätte, was von Hinterhand auch bestätigt wird. Vorhand ist jedoch der Auffassung, dass die Stufe »Hand« bei seiner Nachfrage nicht genannt wurde und daher auch nicht gültig sei.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein »Karo-Hand-Spiel« gewonnen.

Nach ISKO →[3.4.1](#) ist der Alleinspieler zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. 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.

In dem geschilderten Fall steht unbestritten fest, dass der Alleinspieler bei der Spieltaufe die „Handansage“ vorgenommen hat. Dieser Sachverhalt wird auch von einem Gegenspieler bestätigt. Der Alleinspieler konnte davon ausgehen, dass Vorhand lediglich erfahren wollte, welches Spiel vom Alleinspieler durchgeführt wird. Er ist auf Grund der Nachfrage von Vorhand nicht verpflichtet, die Ansage „Hand“ zu wiederholen.

Hätte der Alleinspieler bei seiner Spielansage zunächst die Berechnungsstufe »Hand« vergessen und erst auf Nachfrage durch Vorhand auf »Karo-Hand« erhöht, so wäre die Stufe »Hand« nicht gewertet worden, da eine Spielansage unwiderruflich ist.

Der Streit hätte jedoch vermieden werden können, wenn der Alleinspieler oder ein anderer Spieler der Gegenpartei die Spielansage komplett wiederholt hätte.

Streitfall 100 A:

Wir hatten heute einen Streitfall am 1. Tag der EM. Der Alleinspieler (selbst Schiedsrichter) spielte einen Grand. Das Spiel war nach seiner Auffassung nicht verlierbar. Nach dem ersten Stich, es war schon zum 2. Stich aufgespielt, wird der Alleinspieler gebeten, noch einmal den letzten Stich zu zeigen. Dabei hat er (versehentlich) seinen Skat (oder eine Karte davon) mit aufgedeckt. Die Gegenspieler verlangten Spielverlust für den Alleinspieler. Der eingesetzte Schiedsrichter hat auf weiterspielen entschieden. Mit dieser Entscheidung war der Alleinspieler auch einverstanden, hat aber darauf bestanden, dass die Mitspieler nach ISkO →[4.5.2](#) (Fadenscheiniges Recht) verwarnet werden. Dies wollte der Schiedsrichter nicht vornehmen und hat einen zweiten Schiedsrichter an den Tisch gerufen. Dieser hat dann auf Spielverlust für den Alleinspieler entschieden. Aufgrund dieser Entscheidung hat der Alleinspieler die EM abgebrochen und den Veranstaltungsort verlassen.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler dreht den gezeigten Stich und den Skat (oder eine Karte des Skats) wieder um und das Spiel wird ordnungsgemäß weiter durchgeführt und entsprechend seines Ausgangs gewertet.

Begründung:

Alle Bestimmungen der ISkO und die Entscheidungen des ISkG richten sich nach dem Verursacherprinzip. In dem o.g. Fall ist der Alleinspieler **Ausführender** und nicht **Verursacher**. Verursacher ist der Spieler der Gegenpartei, der das Vorzeigen des letzten Stiches, ist **lt. ISkO →[4.4.3](#) sein gutes Recht**, verlangt hat. Diesem Verlangen muss der Hereinnehmende (in diesem Fall der Alleinspieler) in jedem Fall nachkommen. Der Alleinspieler selbst hatte keine Möglichkeit mehr, den letzten Stich einzusehen, da er bereits zum zweiten Stich ausgespielt hatte. Ohne die Aufforderung des Gegenspielers wäre der Alleinspieler nicht zum **Ausführenden** geworden und diese Situation nicht entstanden.

Dass dem Alleinspieler bei dem Vorzeigen des ersten (letzten) Stiches das Missgeschick passiert ist, in dem er eine (oder beide) Karten des Skats mit aufgedeckt hat, ist nicht als Vorsatz zu bewerten. Nach der obigen Schilderung ist bei dem Alleinspieler nicht die Absicht zu erkennen, dass er den Skat nochmals einsehen wollte. Durch das Sichtbarwerden des Skats (oder einer Karte davon) ist dem Alleinspieler ein Nach- und den Gegenspielern ein Vorteil entstanden, da sie jetzt eine (oder beide) gedrückten Karten des Alleinspielers kennen.

Aus den o.g. Gründen ist das ISkG der Meinung, dass die Bestimmung ISkO →[3.4.8](#) hier nicht angewendet werden kann. Der Alleinspieler ist als **Ausführender** und die Gegenpartei als **Verursacher** zu sehen. Der vorgezeigte Stich und der Skat werden wieder abgelegt und das Spiel wird weiter durchgeführt und entsprechend seines Ausgangs gewertet.

Anders wäre zu entscheiden, wenn der Alleinspieler **selbst** (vor dem Ausspiel zum zweiten Stich) den umgedrehten Stich nochmals ansieht und dabei den Skat (oder einen Teil davon) mit aufdeckt. In diesem Fall wäre der Alleinspieler selbst verantwortlich und er müsste die daraus entstehenden Konsequenzen (Spielverlust) tragen.

Da die Gegenspieler nicht wussten, wie sie mit der entstandenen Situation umgehen sollten, war es ihr gutes Recht, einen Schiedsrichter zu rufen, der zu entscheiden hatte, ob ein Regelverstoß begangen wurde oder nicht. Erst die massive Forderung des Alleinspielers, die Gegenspieler nach ISkO →[4.5.2](#) zu verwarnen, machte es möglich, dass ein zweiter Schiedsrichter an den Tisch gerufen wurde. Dieser sollte lediglich entscheiden, ob eine Verwarnung gegen die Gegenspieler ausgesprochen wird oder nicht. Dass dieser dann eigenmächtig die Entscheidung des ersten Schiedsrichters aufgehoben und eine eigene Entscheidung getroffen hat, ist nicht im Sinne von ISkO →[4.5.10](#). Wenn der zweite Schiedsrichter nicht mit der Entscheidung seines Vorgängers einverstanden war, hätte er (genau wie jeder andere Teilnehmer der

Veranstaltung) das Recht gehabt, gegen diese Entscheidung Einspruch einzulegen. Dieser Einspruch wäre dann vom Schiedsgericht behandelt und entschieden worden. In keinem Fall war der zweite Schiedsrichter berechtigt, die Entscheidung des ersten Schiedsrichters aufzuheben.

Da diese Situation (durch den Alleinspieler verursacht) aber entstanden ist, hatte auch der Alleinspieler die Möglichkeit und das Recht, gegen die Entscheidung (des zweiten Schiedsrichters) Einspruch einzulegen. Dieser Einspruch wäre dann vom Schiedsgericht behandelt und entschieden worden. In keinem Fall hatte der Alleinspieler das Recht, die Veranstaltung wegen einer angeblich gegen ihn getroffenen Fehlentscheidung abzubrechen und zu verlassen. Da sich der betroffene Spieler im Besitz eines gültigen Schiedsrichterausweises befindet, sollte man in Erwägung ziehen, entsprechende Maßnahmen (LV und Schiri-Obmann) gegen ihn einzuleiten. Mit seinem Verhalten verstößt der Alleinspieler massiv gegen die Schiedsrichterordnung. Nach dieser sollte er die Entscheidung eines Schiedsrichters akzeptieren und sich jederzeit vorbildlich verhalten.

Bedenklich erscheint, dass der Alleinspieler verlangt, die Gegenspieler wegen Unsportlichkeit und Fadenscheinigkeit zu verwarnen, er selbst ist aber nicht bereit ist, sich fair und sportlich zu verhalten.

Streitfall 101:

Mittelhand reizt bis 40, Vorhand passt. Ohne auf ein Reizgebot von Hinterhand zu warten, legt Mittelhand ihre Karten offen auf den Tisch und sagt einen »Null ouvert-Hand« an. Hinterhand reklamiert, dass sie noch kein Reizgebot abgegeben hat. Gleichzeitig dreht der Kartengeber, für alle Spieler sichtbar, den Skat um. Hinterhand fordert, dass Mittelhand vom Reizen ausgeschlossen wird und sie und Vorhand neu reizen dürfen. Mittelhand ist der Meinung, dass sie keinesfalls vom Reizen ausgeschlossen werden darf, da sie den Skat nicht umgedreht und keinen Regelverstoß begangen hat und daher Hinterhand ein höheres Gebot als 59 abgeben muss.

Wie ist zu entscheiden?

Da durch das Sichtbarwerden der Karten von Mittelhand und des aufgedeckten Skats keine reguläre Spieldurchführung mehr möglich ist, sind alle Spieler von ihrem bisherigen Reizgebot entbunden und der Reizvorgang beginnt von vorne. Mittelhand und der Kartengeber, die diese Situation verursacht haben, sind zu verwarnen.

Nach der Internationalen Skatordnung gibt es kein Spiel, das vor einem anderen Vorrang hat. Auch Null ouvert-Hand und Grand-Hand gehen nicht jedem Spiel vor. Vielmehr wird der Alleinspieler ausschließlich durch das Reizen ermittelt. (ISkO →[3.3.1](#)). Alleinspieler wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat (ISkO →[3.3.5](#)). Im vorliegenden Fall hat Mittelhand, in der Annahme, das höchste Spiel zu haben, eine Spielansage getätigt und seine Karten voreilig zum Null ouvert-Hand aufgelegt. Da zu diesem Zeitpunkt noch kein Regelverstoß begangen wurde, liegt kein Grund vor, sie vom Reizen auszuschließen.

Alleinspieler wird jetzt derjenige, der den höchsten Reizwert bietet oder hält. Er muss das Sichtbarwerden des Skats und die sichtbar gewordenen Karten von Mittelhand billigend in Kauf nehmen. Mittelhand kann am neuen Reizvorgang teilnehmen. Wenn sie Alleinspieler wird, ist sie an ihre ursprüngliche Spielansage »Null ouvert-Hand« nicht mehr gebunden und kann jedes andere Spiel ihrer Wahl - unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen - ansagen und durchführen.

Streitfall 102:

In der ersten Serie eines Turniers streiten die Gegenspieler mit dem Alleinspieler über einen angeblichen Regelverstoß. Ein Schiedsrichter wird gerufen, der den Regelverstoß bestätigt und dem Alleinspieler sein Spiel als verloren abschreiben lässt. Der Alleinspieler akzeptiert zunächst diese Entscheidung. Er erzählt den Sachverhalt aber in der Pause zur zweiten Serie einem Vereinskollegen. Dieser ist der Auffassung, dass der Schiedsrichter sich geirrt hat und fordert den Spieler auf, beim Schiedsgericht Einspruch gegen die Schiedsrichterentscheidung einzulegen. Bis zum Beginn der zweiten Serie wird auch noch mit einigen anderen Spielern über die mögliche Fehlentscheidung des Schiedsrichters diskutiert. Nachdem der betroffene Spieler in der zweiten Serie zum ersten mal Karten gegeben hat, legt er beim Spielleiter, der auch zugleich Mitglied des Schiedsgerichts ist, Einspruch gegen die Schiedsrichterentscheidung ein. Der Spielleiter weigert sich, den Einspruch anzunehmen und das Schiedsgericht zusammen zu rufen. Er ist der

Meinung, dass der Alleinspieler sofort nach der Entscheidung den Einspruch hätte einlegen müssen. Der Spieler ist der Auffassung, dass er bis zum Turnierende jederzeit den Einspruch einlegen kann, da sowohl die beteiligten Spieler als auch der Schiedsrichter noch anwesend sind und der Sachverhalt einwandfrei geklärt werden kann.

Wie ist zu entscheiden?

Der Einspruch des Spielers erfolgt zu spät und ist daher abzuweisen.

Nach SkWO →[9.10](#) werden Streitfälle durch Spielleiter 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 dem Ende der Veranstaltung (Zeitlimit) erfolgen. Das Schiedsgericht entscheidet dann endgültig (siehe ISkO 4.5.10, SkWO 7.3.2 und 7.3.3).

Im vorliegenden Fall hat der Spieler seinen Einspruch erst nach Beginn der zweiten Serie gemeldet. Er ist nach SkWO →[9.10](#) nicht verpflichtet, unmittelbar nach der Entscheidung des Schiedsrichters Einspruch einzulegen; er hätte diesen aber bis zum Beginn der zweiten Serie beim Spielleiter vorbringen müssen. Durch sein Fristversäumnis kann der Fall nicht mehr behandelt werden. Der Einspruch ist daher abzuweisen.

Streitfall 103:

Der Alleinspieler sitzt nach dem 7. Stich in Mittelhand. Das Spiel ist noch nicht entschieden. Vorhand spielt zum 8. Stich Trumpf aus. Da der Alleinspieler keine Trumpfkarte mehr führt, legt er eine beliebige Karte dazu. Noch bevor Hinterhand den Stich komplettieren kann, deckt Vorhand seine beiden letzten Karten (Pik- und Herz-Buben) mit der Bemerkung »ich habe Rest« auf. Hinterhand hat als einzigen Trumpf noch den Kreuz-Buben auf der Hand. Der Alleinspieler verlangt nun alle Reststiche für sich, da der 8. Stich von Hinterhand übernommen wird und diese ausspielen muss. Vorhand besteht darauf, dass die Reststiche den Gegenspielern gehören.

Wie ist zu entscheiden?

Die letzten drei Stiche gehen an die Gegenpartei und der Alleinspieler hat damit sein Spiel verloren.

Nach ISkO →[4.3.5](#) darf ein Gegenspieler bei einem Farb- oder Grandspiel nur dann offen spielen, wenn er unabhängig von Kartenstand und Spieldurchführung alle weiteren Stiche macht. Andernfalls gehören sie dem Alleinspieler.

Nachdem Vorhand Trumpf gespielt und der Alleinspieler in Mittelhand keinen Trumpf zugeben kann, nimmt sie eine nach ISkO →[4.3.5](#) erlaubte Spielabkürzung vor. Mit dem Vorzeigen ihrer Karten und der Aussage »ich habe Rest« zeigt sie an, dass sie die beiden letzten Stiche beansprucht, nicht den im Gang befindlichen Stich, der von Hinterhand mit Kreuz-Buben gestochen wird. Da Vorhand eine erlaubte Spielabkürzung vornimmt, ist es unerheblich, wer zum 9. Stich ausspielberechtigt ist.

Anders wäre zu entscheiden, wenn Hinterhand außer dem Kreuz-Buben noch einen weiteren Trumpf führen würde. In diesem Fall hätte Vorhand erst abwarten müssen, welche Karte Hinterhand zum 8. Stich zugibt. Sie hätte nur dann offen spielen dürfen, wenn Hinterhand den 8. Stich mit Kreuz-Buben übernimmt. Andernfalls würde Vorhand einen Regelverstoß nach ISkO →[4.3.5](#) begehen, da sie nicht die beiden letzten Stiche selbst machen kann. Die Reststiche würden dann dem Alleinspieler zustehen.

Streitfall 104:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt einen Null Ouvert-Hand mit Karo 7, -8, -9, -10, -Dame, Herz 7, -8, -9, -10, -Dame. Nach der Spielansage legt er seine Karten offen auf den Tisch und zeigt auch offen den Skat.

Die Gegenspieler reklamieren, dass der Alleinspieler bei einem Handspiel und nach der Spielansage den Skat vorgezeigt hat und beanspruchen Spielverlust für den Alleinspieler.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat seinen Null Ouvert-Hand gewonnen.

In dem geschilderten Fall kann der Alleinspieler sein Spiel nur verlieren, wenn er eine der beiden Damen aufspielt. Das ist aber selbst von einem Anfänger nicht zu erwarten. Es gehört zur gängigen Spielpraxis, dass nach der Spieltaufe bei einem sicheren offenen Spiel der Skat – auch vor dem Ausspiel - aufgedeckt wird. Wenn der Alleinspieler eine sichere Aufspielkarte (unabhängig vom Skat und von der Kartenverteilung) vorweisen kann (z. B. blanke 7 oder von 7, 8, 9), muss das Spiel als gewonnen gewertet werden.

In diesem Fall suchen die Gegenspieler nur einen fadenscheinigen Grund (ISkO →[4.5.2](#)), um ein unverlierbares Spiel zu ihren Gunsten zu entscheiden.

Streitfall 105:

Mittelhand reizt die neben ihm sitzende Vorhand mit 18 an und passt darauf. Während Hinterhand den Reizvorgang fortsetzt, sieht Mittelhand in die Karten von Vorhand. Sowohl Vor- als auch Hinterhand wollen nun sofort ein Spiel als gewonnen aufgeschrieben haben, da Mittelhand unberechtigt die Karten von Vorhand eingesehen hat.

Wie ist zu entscheiden?

Weder Vor- noch Hinterhand haben ein Spiel gewonnen, da der Reizvorgang noch nicht abgeschlossen war. Vielmehr sind beide Spieler nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen.

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 beiden anderen Spieler nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen (ISkO →[3.3.9](#) Satz 1 bis 3).

Die Bestimmung ISkO →[3.3.9](#) wurde auf dem 28. Deutschen Skatkongress am 09.11.02 in Papenburg um den Passus „oder die Karten eines Mitspielers unberechtigt eingesehen“ erweitert. Damit wurde der bisherigen Auslegung des Skatgerichts in solchen Fällen Rechnung getragen.

Im vorliegenden Fall hat Mittelhand vor Beendigung des Reizens die Karten von Vorhand eingesehen. Da somit ein reguläres Spiel nicht mehr durchführbar ist, sind Vor- und Hinterhand nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen. Wenn sie den Reizvorgang neu durchführen, müssen sie billigend in Kauf nehmen, dass Mittelhand die Karten von Vorhand kennt und ihr Spielverhalten entsprechend gestalten kann. Der Spieler, der den höchsten Reizwert bietet oder hält, wird Alleinspieler. Das Spiel ist durchzuführen und entsprechend seines Ausgangs zu werten.

Mittelhand hat den Regelverstoß begangen, ist zu verwarnen und darf am neuen Reizvorgang nicht teilnehmen.

Streitfall 106:

Die Karten wurden ordnungsgemäß verteilt. Noch bevor Mittelhand ein Reizgebot abgibt, passt Vorhand. Mittelhand sagt 18 und nimmt - ohne ein Reizgebot von Hinterhand abzuwarten - den Skat auf. Hinterhand reklamiert sofort, dass Mittelhand den Skat voreilig aufgenommen hat. Sie ist der Auffassung, dass Mittelhand den Skat, den sie noch in der Hand hält, wieder hinlegt und vom Reizen ausgeschlossen wird. Hinterhand möchte nun bei einem Reizwert von 18 das Spiel erhalten. Vorhand ist der Ansicht, dass sie durch den Regelverstoß von Mittelhand nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden ist und am neuen Reizvorgang teilnehmen darf. Hinterhand ist der Meinung, dass Vorhand nicht am neuen Reizvorgang teilnehmen kann, da sie bereits vor Beginn des Reizens gepasst hat.

Wie ist zu entscheiden?

Vor- und Mittelhand sind vom Reizen ausgeschlossen. Hinterhand wird Alleinspieler, wenn sie ein Reizgebot abgibt.

Hat ein Spieler vor Beendigung des Reizens den Skat eingesehen oder aufgenommen oder die Karten eines Mitspielers unberechtigt eingesehen, ist er vom weiteren Reizen auszuschließen. Außerdem sind die beiden anderen Spieler nicht mehr an ihre Reizgebote 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 (ISkO →[3.3.9](#) Satz 1 bis 4).

Die Bestimmung ISkO →[3.3.9](#) wurde auf dem 28. Deutschen Skatkongress am 09.11.02 in Papenburg um Satz 5 erweitert. Danach dürfen Spieler, die vor Abgabe eines Reizgebotes gepasst haben, nicht am neuen Reizvorgang teilnehmen. Damit soll ausgeschlossen werden, dass ein Spieler, der voreilig gepasst hat, nach einem Regelverstoß eines Mitspielers während des Reizens, doch noch Alleinspieler werden kann.

Im vorliegenden Fall hat Mittelhand vor Beendigung des Reizens den Skat angesehen. Durch diesen Regelverstoß ist sie nach ISkO →[3.3.9](#) vom weiteren Reizen ausgeschlossen. Vor- und Hinterhand sind nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen. Da Vorhand aber vor Abgabe eines Reizgebotes gepasst hat, ist auch sie nach ISkO →[3.3.9](#) vom neuen Reizvorgang ausgeschlossen. Hinterhand kann allein entscheiden, ob sie spielen oder einpassen möchte. Da sie ein Spiel durchführen möchte, reicht ein Reizgebot von 18 aus.

Hätte Vorhand ein Reizgebot von Mittelhand abgewartet und dann sofort gepasst, wäre sie nach dem Regelverstoß von Mittelhand am erneuten Reizvorgang zu beteiligen.

Streitfall 107:

Hinterhand reizt Vorhand, da Mittelhand nach ihrem Reizgebot von 20 gepasst hat, in der zahlenmäßigen Reihenfolge bis 36, die von Vorhand gehalten werden. Dann sagt sie »Grand Hand«. Daraufhin passt Vorhand. Nun nimmt Hinterhand den Skat auf und sagt ein »Kreuz –Spiel« an. Die Gegenspieler verlangen sofortigen Spielverlust für den Alleinspieler, da dieser nach seiner »Hand-Ansage« den Skat aufgenommen hat. Hinterhand ist allerdings der Meinung, dass sie lediglich einen Reizwert von mindestens 72 geboten, aber keinesfalls ein Spiel angesagt hätte.

Wie ist zu entscheiden?

Hinterhand hat nach einer gültigen Spielansage den Skat eingesehen und daher ihr Spiel »Grand-Hand« verloren.

Niemand hat Hinterhand dazu aufgefordert, anstelle eines Reizwertes von 72, »Grand-Hand« anzusagen. Mit dieser Aussage hat sie nicht nur einen Reizwert von mindestens 72 abgegeben, sondern sich für den Fall, dass sie Alleinspieler wird verpflichtet, ihr Spiel als »Grand-Hand« durchzuführen. Sie hat eine nach ISkO →[3.4.7](#) gültige unabänderliche Spielansage getätigt, an die sie gebunden ist.

Nach einer gültigen Spielansage darf nach ISkO →[3.4.8](#) der Skat nicht verändert und der abgelegte Skat nicht mehr angesehen werden. Da der Alleinspieler nach der Spielansage den Skat eingesehen hat, liegt ein Regelverstoß vor, der zum sofortigen Spielverlust führt.

Streitfall 108:

Mittelhand sagt ein »Null-Spiel« an. Vorhand spielt Kreuz-König auf, Mittelhand bedient mit Kreuz –7, Hinterhand legt Kreuz-Dame dazu und zieht den Stich ein. Danach spielt Vorhand Kreuz-10 aus, die von Mittelhand mit Kreuz-8 bedient wird. Hinterhand, die den ersten Stich eingezogen hat, nimmt nach kurzer Überlegung den abgelegten Stich noch einmal auf und sieht ihn sich an. Der Alleinspieler reklamiert und will sein Spiel gewonnen haben. Hinterhand ist der Meinung, dass er den abgelegten Stich ansehen durfte, da er noch keine Karte zum zweiten Stich gelegt hatte.

Wie ist zu entscheiden?

Hinterhand durfte den ersten Stich aufnehmen und ansehen.

Nach ISkO →[4.4.3](#) Satz 2 muss der letzte Stich auf Verlangen eines Spielers, der noch keine Karte ausgespielt oder zugegeben hat, noch einmal gezeigt werden.

Im vorliegenden Fall hatte Hinterhand zum zweiten Stich noch keine Karte zugegeben. Sie war daher berechtigt, den ersten Stich noch einmal anzusehen. Dabei ist es unerheblich, wer den ersten Stich eingezogen hat. Das Spiel muss in der üblichen Weise durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Streitfall 109:

Vorhand wird Alleinspieler. Sie nimmt den Skat auf und drückt ordnungsgemäß zwei Karten. Für alle Mitspieler sichtbar trägt sie in die Spielliste unter der Rubrik „Grundwerte“ 24 ein. Danach nimmt sie den Skat noch einmal auf und überlegt, ob sie ihn verändern sollte. Jetzt reklamiert Mittelhand und verlangt, dass dem Alleinspieler ein Grandspiel als verloren abgeschrieben wird. Er begründet seine Reklamation damit, dass der Alleinspieler den Skat noch einmal angesehen hat, obwohl mit der Eintragung in die Spielliste für alle eindeutig ein Grandspiel angesagt worden sei.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler ist berechtigt, die beiden als Skat vorgesehenen Karten wieder aufzunehmen, zwei Karten als Skat abzulegen und jedes ihm beliebige Spiel unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen anzusagen.

Nach ISkO →[4.1.1](#) beginnt das Spiel mit der Spielansage und nicht mit der Eintragung in die Spielliste. Erst nach einer gültigen Spielansage darf der Skat nicht verändert und der abgelegte Skat nicht mehr angesehen werden (ISkO →[3.4.8](#)).

Es wäre eine Ungleichbehandlung der Mitspieler, wenn die Eintragung des evtl. beabsichtigten Spiels bereits als gültige Spielansage nach ISkO →[3.4.1](#) mit der Konsequenz der Unabänderlichkeit (ISkO →[3.4.7](#)) gewertet würde. Eine solche Eintragung kann nur von Platz 1 (und evtl. Platz 3) vorgenommen werden, wenn diese Alleinspieler wurden. Platz 2 und Platz 4 haben diese Möglichkeit nicht. In keiner Bestimmung der ISkO ist aufgeführt, dass ein Spiel bereits mit der Eintragung in die Spielliste beginnt.

Streitfall 110:

Nach ordnungsgemäßer Kartenverteilung passt Mittelhand. Ohne ein Gebot von Hinterhand abzuwarten, passt Vorhand ebenfalls. Hinterhand nimmt nun, ohne ein Gebot abzugeben, den Skat auf, betrachtet die beiden Karten und legt sie für alle erkennbar kurz auf den Tisch. Danach nimmt sie den Skat wieder auf, sortiert ihn in ihre Karten ein und drückt ordnungsgemäß. Nun legt sie ihre 10 Handkarten offen auf den Tisch und tauft gleichzeitig einen »Null Oouvert«.

Jetzt bemängeln die Gegenspieler, dass Hinterhand kein Reizgebot abgegeben hat und damit auch nicht Alleinspieler werden konnte. Der Kartengeber ist der Meinung, das Spiel müsste eingepasst werden. Hinterhand ist der Auffassung, dass sie kein Reizgebot mehr abgeben muss, wenn die beiden anderen Spieler gepasst haben. Den Skat dürfe sie als Alleinspieler immer offen zeigen. Da sie somit keinen Regelverstoß begangen hätte, könnte sie auch ihren »Null Oouvert« spielen. Einer der Gegenspieler ist der Meinung, dass Hinterhand nur deshalb ein Spiel angesagt habe, weil ihr die Karten im Skat in ihr Blatt gepasst hätten. Wäre das nicht der Fall gewesen, hätte Hinterhand auch nicht Alleinspieler werden wollen und das Spiel eingepasst.

Wie ist zu entscheiden?

Hinterhand ist Alleinspieler geworden und kann bzw. muss ihr angesagtes Spiel durchführen.

Nach ISkO →[3.3.1](#) ist nach dem Geben durch das Reizen – Bieten und Halten von Spielwerten – der Alleinspieler zu ermitteln. Alleinspieler wird nach ISkO →[3.3.5](#) stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat. Bieten Mittelhand und danach auch Hinterhand nichts, **darf Vorhand** nach ISkO →[3.3.6](#) den Skat ohne Erklärung aufnehmen (oder ein Handspiel ansagen).

Das Recht, den Skat ohne Abgabe eines Reizgebots aufzunehmen, steht daher ausschließlich dem Spieler in Vorhand zu, wenn Mittelhand und Hinterhand kein Reizgebot abgeben. Mittel- oder Hinterhand sind verpflichtet, vor Skataufnahme ein Reizgebot abzugeben.

Nach ISkO →[4.5.10](#) Satz 1 sind Verstöße gegen die Internationale Skatordnung von jedem Teilnehmer **sofort** zu beanstanden. Die Mitspieler habe es jedoch versäumt, Hinterhand vor der Spielansage auf den Regelverstoß der unberechtigten Skateinsicht aufmerksam zu machen. Es stand den Mitspielern ausreichend Zeit zur Verfügung (Skataufnahme, Vorzeigen, Einsortieren, Drücken und Spielansage), den Regelverstoß zu beanstanden. Da bis zur Spielansage keine Reklamation erfolgte, haben sie die Handlungsweise von Hinterhand billigend in Kauf genommen und akzeptiert, dass diese Alleinspieler wurde.

Hinterhand ist somit wegen verspäteter Reklamation Alleinspieler geworden und kann bzw. muss ihr Spiel durchführen, das entsprechend seinem Ausgang gewertet wird.

Wäre der Regelverstoß sofort, das heißt im vorliegenden Fall spätestens bis zur Spielansage, beanstandet worden, wäre Hinterhand wegen Verstoß gegen ISkO →[3.3.9](#) (Skateinsicht vor beendetem Reizen) vom Reizen ausgeschlossen und damit nicht Alleinspieler geworden. In diesem Fall wäre das Spiel als »eingepasst« in die Spielliste einzutragen.

Streitfall 111:

Nach dem dritten Stich ist das Spiel noch nicht entschieden und der Alleinspieler sitzt in Hinterhand. Noch bevor der Gegenspieler in Vorhand eine Karte zum vierten Stich ausspielt, hat Mittelhand bereits eine Karte vorgezogen und hält sie verdeckt (Innenseite nicht sichtbar) in der rechten Hand, die auf dem Tisch liegt. Daraufhin reklamiert der Alleinspieler das Vorziehen der Karte von Mittelhand und beansprucht Spielgewinn. Er ist der Meinung, dass Mittelhand mit seiner Handlungsweise einen Regelverstoß begangen hat.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein angesagtes Spiel gewonnen.

Nach ISkO →[4.2.7](#) Satz 1 ist spielbeeinflussendes Vorwerfen und herausforderndes (demonstratives) Vorziehen einer Karte nicht gestattet. Weiterhin haben sich alle Mitspieler jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen (ISkO →[4.2.9](#) Satz 1).

Es steht außer Zweifel, dass die Verhaltensweise von Mittelhand den Bestimmungen der ISkO →[4.2.7](#) und →[4.2.9](#) widerspricht. Das demonstrative Vorziehen der Karte kann (muss nicht) einen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf haben. Die Forderung des Alleinspielers auf Abbruch des Spiels und Zuerkennung des Spielgewinns ist berechtigt. Es mag sein, dass das Spiel des Alleinspielers am seidenen Faden hing und zu diesem Zeitpunkt nicht mehr zu gewinnen war. Solche Verstöße kommen häufig vor, werden jedoch selten gerügt, weil der Alleinspieler in Anbetracht eines sicher gewonnen Spiels ein solches Fehlverhalten großzügig übersieht.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler den Regelverstoß beanstandet und sofortigen Spielgewinn gefordert. Der Gegenspieler in Mittelhand ist alleiniger Verursacher der entstandenen Situation; daher muss die Gegenpartei (gemeinsame Haftung) auch die Folgen tragen. Da das Spiel noch nicht entschieden war, hat der Alleinspieler sein angesagtes Spiel in der Stufe einfach gewonnen.

Streitfall 112:

Nach dem Spielverlauf steht für den ausspielberechtigten Gegenspieler fest, dass der Alleinspieler nur noch einen Stich bekommt. Er zeigt ohne weiteren Kommentar nur dem Alleinspieler seine Karten, die dem anderen Gegenspieler von ihren Innenseiten her nicht sichtbar werden können. Als der Alleinspieler erkennt, dass er nur noch einen Stich machen kann und das Spiel für ihn damit verloren ist, reklamiert er die Handlungsweise des Gegenspielers.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Nach ISkO →[4.3.5](#) darf ein Gegenspieler bei einem Farb- oder Grandspiel nur dann offen spielen, wenn er unabhängig von Kartenstand und Spielführung alle weiteren Stiche macht. Dabei ist es unerheblich, ob der

Gegenspieler seine Karten offen auflegt und dazu eine Erklärung abgibt oder die Karten nur dem Alleinspieler zeigt.

Selbst wenn dem vorzeigenden Gegenspieler klar ist, dass der Alleinspieler anhand des Kartensitzes sein Spiel nicht mehr gewinnen kann, darf er seine Karten erst dann vorzeigen (auch wenn er diese nur dem Alleinspieler zeigt), wenn er unabhängig vom weiteren Spielverlauf alle weiteren Stiche macht.

Da der Gegenspieler nach dem Vorzeigen seiner Karten noch einen Stich abgibt, liegt ein Regelverstoß vor. Daher gehören alle Reststiche vom Regelverstoß an dem Alleinspieler, der damit sein Spiel gewonnen hat. Der Gegenspieler in Vorhand ist für seine Handlungsweise selbst verantwortlich und muss daher auch die daraus entstehenden Konsequenzen tragen.

Streitfall 113:

Der Alleinspieler legt seine 10 Handkarten deutlich sichtbar, nach Farben gruppiert und in Folge geordnet zum Null-ouvert auf den Tisch. Er hat in seinem Blatt mit Pik 7, -8, Dame, König und Ass eine Schwachstelle. Noch bevor eine Karte ausgespielt wird, fragt ein Gegenspieler den Alleinspieler: „Was lag denn im Skat?“. Der Alleinspieler beansprucht wegen dieser Frage sofortigen Spielgewinn. Da der andere Gegenspieler Pik 9, 10 und Bube hat, erklärt er das Spiel für den Alleinspieler als verloren.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat seinen Null-ouvert sofort gewonnen.

Nach ISkO →[3.5.2](#) ist jeder einzelne der Gegenpartei gleichermaßen am Erfolg wie Misserfolg der Gegenspieler beteiligt. Es haften demnach auch alle gemeinsam für die Folge von Regelverstößen im Gegenspiel oder bei Spielaufgabe.

Alle Spiele sind beendet, sobald einer der Gegenpartei das Spiel aufgibt (ISkO →[4.3.3](#)).

Die Frage „Was lag denn im Skat?“ ist nach Ansicht des ISkG mit einer Spielaufgabe gleichzustellen. Im Normalfall wird diese Frage erst dann gestellt, wenn man das Spiel für beendet ansieht. Es muss davon ausgegangen werden, dass der fragende Gegenspieler nicht erkannt hat, dass der andere Gegenspieler mit seinem Blatt den Spielverlust für den Alleinspieler herbeiführen kann. Da im vorliegenden Fall eine »Spielaufgabe« anzunehmen ist, führt die Reklamation des Alleinspielers zum sofortigen Spielgewinn. Der andere Gegenspieler muss den Fehler seines Mitspielers mittragen (gemeinsame Haftung).

Streitfall 114:

Nach dem 3. Stich ist das Spiel noch nicht entschieden und der Alleinspieler sitzt in Hinterhand. Bevor Vorhand zum nächsten Stich ausspielt, zieht Mittelhand eine Karte (nicht sichtbar) vor und legt sie verdeckt mit einer Hand festhaltend auf dem Tisch ab. Der Alleinspieler verlangt nun sofortigen Spielgewinn wegen demonstrativem Vorziehen der Karte. Mittelhand lehnt einen Regelverstoß ab und beschuldigt den Alleinspieler, ein fadenscheiniges Recht zu suchen, da dieser sein Spiel nicht mehr gewinnen kann.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel sofort gewonnen. Nach ISkO →[4.2.7](#) ist spielbeeinflussendes Vorwerfen und herausforderndes (demonstratives) Vorziehen einer Karte nicht gestattet. Weiterhin haben sich alle Mitspieler nach ISkO →[4.2.9](#) jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. In beiden Fällen sind die Konsequenzen aus den Bestimmungen ISkO →[4.1.3](#) bis 4.1.6 anzuwenden. Es steht außer Zweifel, dass die Verhaltensweise von Mittelhand den Bestimmungen der ISkO →[4.2.7](#) und →[4.2.9](#) widerspricht. Dabei ist es für die Entscheidung unerheblich, ob das demonstrative Vorziehen der Karte einen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf hat. Bestimmend ist die Tatsache, dass nach ISkO →[4.2.7](#) das demonstrative Vorziehen nicht gestattet ist und nach ISkO →[4.2.9](#) als Geste geeignet ist, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Die Reklamation des Alleinspielers ist berechtigt. Dabei ist es unerheblich, ob der Alleinspieler das Spiel gewonnen hätte oder nicht. Das Skatgericht entscheidet grundsätzlich nach dem Verursacherprinzip. Der Gegenspieler in Mittelhand ist durch das demonstrative Vorziehen der Karte Verursacher für die entstandene Situation. Daher muss die Gegenpartei auch die Folgen tragen (gemeinsame Haftung). Solche

Verstöße kommen häufig vor, werden jedoch selten gerügt, weil der Alleinspieler in Anbetracht eines sicheren Spiels ein solches Fehlverhalten großzügig übersieht. Wird der Regelverstoß aber beanstandet, so ist das Spiel nach den Bestimmungen →[4.1.3](#) bis 4.1.6 beendet.

Streitfall 115:

Vorhand erhält das Spiel, hebt den Skat auf, sortiert diesen in ihre Handkarten ein und sagt gleichzeitig: „Es ist ein Grand geworden“. Jetzt reklamiert einer der Gegenspieler auf Spielverlust, da der Alleinspieler aus seiner Sicht eine Spielansage mit 12 Karten vorgenommen hat.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat nicht sofort verloren.

Mit dem Aufnehmen des Skats und der Aussage „Es ist ein Grand geworden“ hat der Alleinspieler noch keine gültige Spielansage nach ISkO →[3.4.1](#) vorgenommen. Es kommt verhältnismäßig oft vor, dass der Alleinspieler ein Spiel reizt und mit dem Skat auf einmal ein anderes Spiel, als das zunächst gereizte spielen kann oder muss. Die bei Aufnahme des Skats getätigten Aussagen, wie: „Jetzt habe ich zum Null ouvert gefunden, es ist ein Grand geworden oder jetzt habe ich dieses oder jenes Farbspiel“ sind nicht als Spielansagen nach ISkO →[3.4.1](#) zu werten.

Der Alleinspieler kann daher zwei Karten in den Skat legen und eine nach ISkO →[3.4.1](#) gültige Spielansage vornehmen. Dieses Spiel ist durchzuführen und entsprechend seines Ausgangs zu werten.

Bei einer andere Auslegung hätte der Alleinspieler auch immer dann verloren, wenn er zwei Buben im Skat findet, diese zeigt und sagt: „Jetzt habe ich zum Grand gefunden“, da eine »Spielansage« mit mehr als zehn Handkarten erfolgt wäre. Das würde aber der allgemeinen Spielpraxis widersprechen.

Streitfall 116:

Der Alleinspieler hat bei einem Herzspiel nach sechs Stichen 50 Augen und sitzt in Hinterhand. Zum siebten Stich wird Pik-Ass ausgespielt, das von Mittelhand mit Pik-7 bedient wird. Der Alleinspieler sticht mit Herz-8 und lässt den Stich offen liegen. In der Annahme auch die restlichen Stiche zu bekommen, deckt er nun seine Karten ohne Abgabe einer einschränkenden Erklärung auf. Sofort meldet einer der Gegenspieler, dass er noch einen Stich macht und verlangt, dass alle Reststiche – auch der noch offenliegende siebte Stich - an die Gegenpartei gehen. Der Alleinspieler ist bereit die drei letzten Stiche abzugeben, beansprucht allerdings den siebten Stich, mit dem er das Spiel aus seiner Sicht bereits gewonnen habe.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Nach ISkO →[4.4.2](#) ist es dem Besitzer eines Stiches erlaubt, vor dem Einziehen seines Stiches zum nächsten Stich auszuspielen. Also muss es in der Konsequenz dem betreffenden Spieler auch erlaubt sein, eine Spielabkürzung vorzunehmen und danach den letzten ordnungsgemäß abgeschlossenen Stich einzuziehen. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler mit dem siebten Stich 61 Augen erreicht und daher sein Spiel gewonnen.

Anders wäre zu entscheiden, wenn der Alleinspieler den siebten Stich liegen lässt und seine verbleibenden drei Restkarten (oder eine davon) auf den siebten Stich spielt und danach noch einen Stich abgibt. In diesem Fall ist ISkO →[4.4.5](#) anzuwenden. Nach dieser Regelung gilt das Spiel rückwirkend vom letzten ordnungsgemäß eingezogenen Stich an als beendet und der Alleinspieler hätte sein Spiel mit 50 Augen verloren.

Streitfall 117:

Nach dem sechsten Stich ist das Spiel noch nicht entschieden. Der Alleinspieler in Vorhand zeigt seine restlichen vier Karten, in denen er neben dem letzten im Spiel befindlichen Trumpf noch Pik Ass, Pik 10 und Pik 7 führt. Daraufhin werfen Mittelhand und Hinterhand ihre Karten offen auf den Tisch. Jetzt erkennt der Kartengeber, dass Hinterhand Pik König, Pik 9 und Pik 8 hatte und somit in jedem Fall noch einen Stich bekommen hätte. Da der Alleinspieler keine zutreffende einschränkende Erklärung abgegeben hat, verlangt der Kartengeber, dass die restlichen vier Stiche an die Gegenpartei gehen müssen. Dieser Forderung schließen sich nun die beiden Gegenspieler an. Der Alleinspieler ist der Meinung, dass er in jedem Fall noch drei Stiche bekommen und damit sein Spiel gewonnen hätte.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen. Nach ISkO →[4.3.4](#) zeigt der Alleinspieler durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karten während eines Farb- oder Grandspiels ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, ist das Spiel beendet. Offenes Hinwerfen der Karten beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen (ISkO →[4.3.6](#)). Alle Spiele sind beendet, sobald einer der Gegenpartei das Spiel aufgibt (ISkO →[4.3.3](#)). Mit dem Vorzeigen seiner letzten vier Karten ohne zutreffende Erklärung hatte sich der Alleinspieler verpflichtet, alle Reststiche zu machen. Die Gegenspieler haben ihre Karten hingeworfen. Damit haben sie gleichzeitig die Bedingung des Alleinspielers akzeptiert, dass er alle Reststiche macht. Die Reklamation des Kartengebers kommt zu spät. Anders wäre zu entscheiden, wenn nur Mittelhand die Karten hingeworfen hätte, da sie nicht erkennen konnte, dass Hinterhand noch einen Stich macht. Hätte Hinterhand reklamiert, noch einen Stich zu bekommen, wäre das Spiel für den Alleinspieler verloren gewesen. Der Alleinspieler hätte sich in diesem Fall nicht auf ISkO →[4.3.3](#) berufen können, da er mit dem Vorzeigen seiner Karten die Ursache für das Wegwerfen der Karten von Mittelhand gesetzt hat.

Streitfall 118:

Hinterhand wird bei gereizten 30 Alleinspieler. Sie schiebt den Skat unbesehen zur Seite und tauft ihr Spiel Herz Hand. Noch bevor Vorhand ausspielen kann, steckt Mittelhand nun drei Karten aus der Mitte nach vorne um. Hinterhand reklamiert sofortigen Spielgewinn, da sie im Umstecken der Karten einen Hinweis für Vorhand vermutet.

Wie ist zu entscheiden?

Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu bewerten. Nach ISkO →[4.2.9](#) Satz 1 haben sich alle Mitspieler jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Streitfälle in dieser oder ähnlicher Art wurden in den vergangenen Jahrzehnten immer wieder an das Skatgericht herangetragen. Die Mitglieder des Skatgerichts betrachten das Umstecken der Karten grundsätzlich als Sortiervorgang und nicht als Regelverstoß (Kartenverrat). Wie und in welcher Form ein Spieler die Sortierung seiner Handkarten vornimmt, bleibt ihm ganz alleine überlassen. Der Alleinspieler kann nicht (genauso wenig wie der zweite Gegenspieler) mit Bestimmtheit sagen, ob es sich bei den umgesteckten Karten um Trumpfkarten handelt oder nicht. Der Gegenspieler kann seine Karten z.B. unsortiert aufgenommen und erst nach Beendigung des Reizens oder nach der Spielansage mit der Sortierung begonnen haben. Ob er seine Trumpfkarten dabei nach links, rechts oder in die Mitte sortiert, ist unerheblich. Einen guten Spieler kann man daran erkennen, dass er seine Karten beim Aufnehmen nicht steckt oder nach der Spielansage nicht mehr umsteckt. Aber es gibt auch Spieler, die ihre Karten nach einem bestimmten Schema stecken (z.B. nach der Spielansage alle vorhandenen Trümpfe nach links). Ohne dieses Umstecken wären diese Spieler nicht in der Lage, die noch vorhandenen oder schon gespielten Trümpfe zu behalten (rekonstruieren). Der gute Spieler kann, wenn er die Spiel- und Steckweise seiner Mitspieler beobachtet, mehr Vorteile als Nachteile aus dieser Verhaltensweise ziehen. Wenn ein (oder mehrere) Spieler das immer so handhabt, sind die Bedingungen für alle Beteiligten gleich. Anders wäre zu entscheiden, wenn ein Spieler, der in den bisherigen Spielen seine Karten nicht umgesteckt hat, das auf einmal und in einer sehr demonstrativen Art durchführt. In diesem Fall wäre der normale Spielverlauf durch diese Handlungsweise beeinträchtigt und das Spiel sofort zugunsten des Alleinspielers zu beenden (ISkO →[4.2.9](#)).

Streitfall 119:

Das Spiel ist noch nicht entschieden. Der Alleinspieler spielt eine Trumpf-Lusche auf und sagt, ohne seine Karten vorzuzeigen oder aufzulegen, zum Gegenspieler in Mittelhand: „Hau was rein, ist euer letzter“. Mittelhand schmiert darauf hin ein Ass. Als Hinterhand den Stich übernommen hat, wirft Mittelhand ihre restlichen Karten offen auf den Tisch. Hinterhand reklamiert sofort, da sie noch einen weiteren Stich macht. Aus diesem Grunde beansprucht sie Spielverlust für den Alleinspieler. Dieser ist jedoch der Meinung, dass er keinesfalls verloren habe, weil er seine Karten nicht vorgezeigt hat. Im übrigen sei es ihm jetzt nicht mehr zuzumuten, das Spiel fortzusetzen.

Wie ist zu entscheiden?

Mittel- und Hinterhand können ihre zum letzten Stich gespielten Karten wieder aufnehmen. Das Spiel wird weiter durchgeführt und entsprechend seinem Ausgang gewertet. **Der Alleinspieler ist zu verwarnen.** Mir seiner Aussage, an die der Alleinspieler aber ohne Aufdecken seiner Karten nicht gebunden ist, vermittelt er den Eindruck, dass dies der letzte Stich für die Gegenpartei ist. Die Handlungsweise des Gegenspielers, eine volle Karte zuzugeben und danach die Karten aufzuwerfen, ist nachvollziehbar und wurde vom Alleinspieler provozierend herbeigeführt. Aus diesem Grunde kann Mittelhand seine aufgeworfenen Karten wieder aufnehmen, die beiden Gegenspieler ihre auf den letzten Stich zugegebenen Karten zurücknehmen und evtl. durch andere Karten ersetzen. Da der Alleinspieler durch seine Aussage „Hau was rein, es ist euer letzter“ Verursacher der Situation ist, muss er billigend in Kauf nehmen, dass die Karten von Mittelhand dem Gegenspieler in Hinterhand bekannt geworden sind und Mittelhand darüber unterrichtet wurde, dass Hinterhand noch einen weiteren Stich macht. Das Spiel ist weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Anders wäre zu entscheiden, wenn der Alleinspieler mit der Aussage „Hau was rein, es ist euer letzter“ seine Karten aufgedeckt hätte und die Gegenspieler noch einen weiteren Stich erhalten. In diesem Fall wäre der Alleinspieler seiner sich selbst auferlegten Verpflichtung, nach diesem Stich alle weiteren Stiche zu erhalten, nicht nachgekommen und er hätte sein Spiel (wenn es zu diesem Zeitpunkt noch nicht zu seinen Gunsten entschieden war) verloren.

Streitfall 120:

Vorhand spielt Kreuz mit drei Spitzen und besitzt insgesamt sechs Trümpfe. Zum ersten Stich zieht Vorhand Herz-Bube, anschließend Pik-Bube. Auf diese Buben fallen vier Trümpfe der Gegenspieler. Nun zieht der Alleinspieler Kreuz-Bube. Als Mittelhand noch überlegt, welche Karte sie zugeben soll, wirft Hinterhand ihren letzten Trumpf ab. Daraufhin verlangt der Alleinspieler sofortigen Spielgewinn, da Hinterhand vor Mittelhand eine Karte zugegeben hat.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein angesagtes Spiel sofort gewonnen. Nach ISkO →[4.2.7](#) sind spielbeeinflussendes Vorwerfen und herausforderndes (demonstratives) Vorziehen einer Karte nicht gestattet.

Alle Mitspieler haben sich jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen (ISkO →[4.2.9](#)).

Im vorliegenden Fall hat Hinterhand, noch bevor Mittelhand eine Karte zugegeben hat, ihren letzten Trumpf dazu geworfen. Mittelhand, die sich in Abwurfzwang befindet, kann in diesem Moment klar erkennen, wie viele Trümpfe und Fehlkarten sich noch in der Hand des Alleinspielers befinden. Hinterhand hat, wenn vielleicht auch unbeabsichtigt, mit dieser Handlungsweise der Gegenpartei einen Vorteil verschafft. Der Reklamation des Alleinspielers ist nach ISkO 4.2.7 und 4.2.9 (Kartenverrat) statt zu geben, da eine ordnungsgemäße Spieldurchführung nicht mehr gewährleistet ist.

Solche Verstöße kommen häufig oft vor, werden jedoch selten gerügt, weil der Alleinspieler in Anbetracht eines sicher gewonnen Spiels ein solches Fehlverhalten großzügig übersieht. Im vorliegenden Fall (es mag sein, dass das Spiel des Alleinspielers am seidenen Faden hing) hat der Alleinspieler den Regelverstoß beanstandet und das Spiel deshalb sofort gewonnen.

Streitfall 121:

Mittelhand spielt mit Pik- und Herz-Buben einen Grand. Den ersten Stich kann sie mit einem Ass übernehmen und spielt danach den Pik-Buben aus. Mittelhand übernimmt mit Kreuz-Buben, Hinterhand legt eine Sieben zu und bemerkt dann laut und deutlich: „Mist, ich habe mich verworfen“. Der Alleinspieler interpretiert diese Aussage dahingehend, dass Hinterhand den fehlenden Karo-Buben nicht gelegt und damit nicht bedient hat. Er erklärt deshalb das Spiel sofort und zu seinen Gunsten als beendet und legt gleichzeitig seine Karten auf den Tisch. Hinterhand erklärt nun, dass kein Regelverstoß von ihr vorliegt und sie ihre Äußerung nur deshalb gemacht habe, weil sie nicht geschmiert hat. Mittelhand will nun, dass der Alleinspieler alle Stiche machen muss, da er seine Karten aufgedeckt hat. Hinterhand will das Spiel weiter durchführen. Der Alleinspieler besteht auf Spielgewinn.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz) sofort gewonnen.

Aus der Aussage von Hinterhand „Mist, ich habe mich verworfen“ geht klar hervor, dass ein Regelverstoß vorliegt und das Spiel zu Gunsten des Alleinspielers beendet ist. Wegen dieser – und nur wegen dieser – Aussage hat der Alleinspieler seine Handkarten aufgedeckt. Dem Alleinspieler ist es nicht mehr zuzumuten, das Spiel weiter durchzuführen, da ihm durch das Sichtbarwerden seiner Karten ein Nachteil entstanden und eine ordnungsgemäße Spieldurchführung nicht mehr möglich ist. Da die entstandene Situation durch einen Gegenspieler (Hinterhand) verursacht wurde, muss die Gegenpartie auch gemeinsam haften. Der Alleinspieler hat sein angesagtes Spiel einfach gewonnen.

Anders zu entscheiden wäre, wenn der Alleinspieler eine solche Aussage vornimmt und einer der Gegenspieler aufgrund dessen seine Karten aufgeworfen hätte. In diesem Fall hätte der Gegenspieler seine Karten wieder aufnehmen müssen und das Spiel wäre weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet worden. Die Situation wäre in diesem Fall durch den Alleinspieler verursacht worden, der deswegen auch den ihm entstandenen Nachteil billigend in Kauf nehmen muss.

Streitfall 122:

Mittelhand reizt Vorhand. Bis zum Reizwert »33« werden alle Gebote gehalten. Auf das Reizgebot »36« von Mittelhand sagt Vorhand: „ja, nein spiel nur“. Nachdem Hinterhand gepasst hat, nimmt Mittelhand den Skat auf und sagt ein Kreuzspiel (ohne zwei) an. Der Kartengeber erhebt Einspruch mit der Bemerkung: „Entweder du machst das Spiel bei einem Reizwert von »40« oder Vorhand muss spielen“. Ohne darauf einzugehen, wird das Spiel durchgeführt und vom Alleinspieler einfach (ohne Schneider) gewonnen. Der Kartengeber ist nun der Meinung, dass der Alleinspieler verloren hat. Bei einem Reizwert von »40« hätte der Alleinspieler sein Spiel in der Stufe »Schneider« gewinnen müssen. Dieser behauptet aber, das Spiel bei »36« bekommen zu haben.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Kreuzspiel einfach (ohne zwei) gewonnen.

Nach ISkO [→3.3.8](#) ist die Erklärung des Passens sowie das Bieten und Halten von Reizwerten unwiderruflich. Verstöße gegen die Skatordnung sind sofort zu beanstanden (ISkO [→4.5.10](#))

Vorhand hat das Reizgebot »36« von Mittelhand zunächst gehalten und ist danach sofort davon mit den Worten „nein, spiel nur“ zurück getreten. Zu diesem Zeitpunkt war der Reizvorgang noch nicht beendet und damit der Alleinspieler auch noch nicht ermittelt. Jetzt hätte von Hinterhand, Mittelhand oder dem Kartengeber der Hinweis an Vorhand kommen müssen, dass das Halten des Reizwertes unwiderruflich ist und er davon nicht zurücktreten darf (ISkO 3.3.8). Statt einer Reklamation von Hinterhand hat diese gepasst und Mittelhand damit sogar noch ermutigt, den Skat aufzunehmen. Die Skataufnahme war zu diesem Zeitpunkt absolut unberechtigt.

Als Mittelhand den Skat unberechtigt aufgenommen, in ihre Handkarten einsortiert und zwei Karten gedrückt hat, hätte vor der Spielansage noch immer die Möglichkeit einer Reklamation bestanden. Statt dessen haben es die Gegenspieler zugelassen, dass der Alleinspieler sein Kreuzspiel ansagt. Mit der Spielansage hat die Gegenpartie ihr Recht auf Reklamation verwirkt, da Verstöße gegen die ISkO sofort zu beanstanden

sind (ISkO 4.5.10). Der Einspruch des Kartengebers erfolgte zu spät, da der Regelverstoß mit der Skataufnahme bereits klar ersichtlich war. Da das Spiel mit Zustimmung aller Beteiligten durchgeführt wurde, ist es seinem Ausgang entsprechend zu werten.
(SkGE 120/2005)

Streitfall 123:

Der Listenführer auf Platz 1 wird in Vorhand Alleinspieler. Nachdem er den Skat aufgenommen und ordnungsgemäß gedrückt hat, trägt er in der Spielliste unter »Grundwerte« 24 ein. Danach nimmt er noch einmal die gedrückten Karten auf. Mittelhand reklamiert sofort und ist der Meinung, dass der Alleinspieler einen Grand verloren hat, weil er nach der Spielansage noch einmal in den Skat geschaut hat. Durch das Aufschreiben des Grundwertes von 24 in die Spielliste hätte der Alleinspieler automatisch einen „Grand“ angesagt.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler war berechtigt, den abgelegten Skat einzusehen.

Nach ISkO →[4.1.1](#) Satz 1 beginnt das Spiel mit der Spielansage. Die Eintragung in die Spielliste kann zwar als Absichtserklärung aufgefasst werden, ist aber keinesfalls als gültige Spielansage nach ISkO →[3.4.1](#) zu werten. Da der Alleinspieler noch keine Spielansage vorgenommen hatte war er berechtigt, den abgelegten Skat nochmals einzusehen.

Bei einer anderen Entscheidung hätten (bei doppelter Listenführung) die Spieler auf Platz 2 und 4 einen Vorteil, weil sie eine solche Eintragung nicht vornehmen und den damit verbundenen „Regelverstoß“ durch nochmalige Skateinsicht nicht begehen können. Aus diesem Grunde ist eine ordnungsgemäße Spielansage erst dann erfolgt, wenn diese akustisch vorgenommen wurde.

Streitfall 124:

Nach Beendigung des Spiels zählt der Alleinspieler seine Augen und kommt auf 53. Er erklärt, dass er ein Karo ohne fünf verloren hat. Da kein Spieler der Gegenpartei erklärt, wie viel Augen die Gegenspieler erhalten haben, wird das Spiel als verloren aufgeschrieben. Nach neuer Kartenverteilung stellt sich heraus, dass eine Karte zuwenig im Spiel ist. Die fehlende Karte, Karo 10, wird unter dem Tisch gefunden. Jetzt beansprucht der Alleinspieler diese Karte für sich und behauptet, mit der 10 hätte er 63 Augen gehabt und will das vorherige Spiel als gewonnen gewertet haben. Ein Gegenspieler kann sich nicht erinnern, wem die Karo-10 gehörte. Der andere ist der Auffassung, die Gegenpartei hätte auch ohne die 10 über 60 Augen gehabt.

Wie ist zu entscheiden?

Das Karo-Spiel ist als verloren zu werten.

Nachdem der Alleinspieler seine Augen gezählt und den Spielverlust mit 53 Augen angemeldet hat, ist die Gegenpartei nicht verpflichtet, ihre Augen zu zählen und die Aussage des Alleinspielers in Frage zu stellen.

Dass bei der Kartenverteilung zum Folgespiel die Karo-10 unter dem Tisch gefunden wurde, ist für den Ausgang des vorhergehenden Spiels zuerst einmal unerheblich. Mit dem Zusammenwerfen der Karten erlischt jeglicher Reklamationsanspruch beider Parteien. Da es nicht zweifelsfrei feststeht, ob die unter dem Tisch gelegene Karte dem Alleinspieler oder der Gegenpartei gehört hat, ist das Spiel als Verlustspiel für den Alleinspieler zu werten.

Anders wäre zu entscheiden, wenn die Gegenspieler übereinstimmend bestätigen, dass die unter dem Tisch gefundene Karo-10 zu den Stichen des Alleinspielers gehört und der Alleinspieler mit dieser Karte tatsächlich 63 Augen erreicht hätte. Wenn nur einer der Gegenspieler bestreitet, dass die Karo-10 dem Alleinspieler gehört oder dass der Alleinspieler (selbst mit der Karo-10) keine 61 Augen oder mehr eingebracht hat, muss das Spiel als verloren gewertet werden.

Streitfall 125:

Hinterhand wird Alleinspieler und sagt einen »Null Ouvert« an. Mit dem Auflegen ihrer zehn Handkarten erklärt sie gleichzeitig: „Wenn vier Kreuz auf einer Hand stehen, habe ich verloren“. Daraufhin zeigt Mittelhand dem Alleinspieler ihre Karten, in denen sich auch vier Kreuz befinden. Da Hinterhand gleichzeitig erkennt, dass Mittelhand neben den vier Kreuz nur niedrige Karten besitzt, hat sie Zweifel, ob Mittelhand überhaupt ans Spiel kommt und will nun ihren Null Ouvert durchführen. Vorhand ist allerdings der Meinung, dass der Alleinspieler verloren hat und weigert sich auszuspielen.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat seinen Null Ouvert wegen Spielaufgabe verloren.

Mit der Spielansage »Null Ouvert« verpflichtet sich der Alleinspieler keinen Stich zu erhalten. Der Alleinspieler ist berechtigt, eine erlaubte Spielabkürzung (ISkO →4.3.4) vorzunehmen. Diese ist dann unabänderlich. Der Alleinspieler ist für seine Aussage: „Wenn vier Kreuz auf einer Hand stehen, habe ich verloren“ selbst verantwortlich und muss dementsprechend auch die daraus entstehenden Konsequenzen (Spielverlust) tragen. Dem Ansinnen, das Spiel trotz der Spielaufgabe weiter fortzuführen, kann nicht stattgegeben werden. Der Alleinspieler hat sein Spiel in dem Moment verloren, als Mittelhand ihre vier Kreuzkarten gezeigt hat.

Vor 1999 hat das Skatgericht solche Aussagen des Alleinspielers nicht als Spielaufgabe gewertet und das Spiel musste durchgeführt und entsprechend seines Ausgangs gewertet werden. Da solche Aussagen aber immer wieder zu Streitfällen führten, hat das Internationale Skatgericht 1999 beschlossen, die Aussage des Alleinspielers als Spielaufgabe zu werten.

Streitfall 126:

Der Alleinspieler spielt einen Grand mit dreien. Nach den ersten fünf Stichen hat die Gegenpartei 34 Augen. Der sechste Stich wird vom Alleinspieler gestochen. Er deckt seine restlichen vier Karten (Kreuz-Ass, -8 und Karo-Ass, -9) auf und erklärt gleichzeitig: „Ihr seid aus dem Schneider und ich gewinne mein Spiel“. Da der Alleinspieler noch keine 61 Augen erreicht hat und noch die Luschen in Kreuz und Karo abgeben muss, besteht einer der Gegenspieler auf Spielverlust für den Alleinspieler. Der andere Gegenspieler behauptet, der Alleinspieler müsse alle Stiche machen, wenn er seine Karten aufdeckt. Dieser ist allerdings der Meinung, dass die Gegenpartei nicht mehr gewinnen kann, da als volle Karten nur noch Kreuz- und Karo-10 im Spiel sind.

Wie ist zu entscheiden?

Das Spiel ist weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

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 wegen eines Regelverstoßes beendet. (siehe ISkO 4.3.4).

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler eine Erklärung abgegeben aus der zu entnehmen ist, dass er keinesfalls die Absicht hatte, alle Reststiche zu machen. Vielmehr wollte er sein Spiel nur gewinnen und den Gegenspielern mit seiner Spielabkürzung das Weiterspiel erleichtern. Er war der Auffassung, dass er mit seinen beiden Assen das Spiel in jedem Fall gewinnt. Wenn die Gegenpartei anderer Meinung ist, kann sie verlangen, dass das Spiel weiter durchgeführt wird. Das dabei die Karten des Alleinspielers sichtbar geworden sind und so ein evtl. Vorteil für die Gegenspieler gegeben ist, hat dieser selbst zu verantworten. Sollten die Gegenspieler mit den verbleibenden Stichen 60 Augen oder mehr erreichen, hat der Alleinspieler sein Spiel verloren.

Streitfall 127:

Vorhand hält die von Mittelhand gebotenen 48 und muss bei 50 passen. Ohne ein Reizgebot von Hinterhand abzuwarten, legt Mittelhand ihre Handkarten auf den Tisch und sagt einen „Null-Ouvert-Hand“

an. Jetzt erklärt Hinterhand, dass sie zwar kein höheres Reizgebot hätte, aber wenigstens nach einem Reizgebot gefragt werden wollte. Vorhand ist der Auffassung, dass Mittelhand durch die voreilige Spielansage und das Aufdecken ihrer Karten einen Regelverstoß begangen hat. Sie ruft einen Schiedsrichter und beansprucht, dass Mittelhand vom Reizen ausgeschlossen wird und sie und Hinterhand erneut reizen dürfen.

Wie ist zu entscheiden?

Da Hinterhand kein höheres Reizgebot abgeben will, ist Mittelhand Alleinspieler geworden und kann ihren Null-Ouvert-Hand spielen.

Unstrittig war der Reizvorgang noch nicht beendet, als Mittelhand ihre Handkarten aufgelegt und die Spielansage getätigt hat. Durch ihr voreiliges Handeln hat sie aber keinen Regelverstoß begangen. Dieser wäre nur dann gegeben, wenn Mittelhand vor beendetem Reizen den Skat eingesehen hätte (ISkO →[3.3.9](#)). Eine Skateinsicht ist aber nicht erfolgt, da sie ein Handspiel angesagt hat.

Da Mittelhand zum Zeitpunkt der Spielansage noch nicht Alleinspieler war, hat sie lediglich erklärt, was sie zu spielen beabsichtigt und ihre Karten vorgezeigt. Daraus ist den Spielern in Vor- und Hinterhand aber kein Nachteil entstanden. Durch das Sichtbarwerden der Karten könnte Hinterhand evtl. einen Vorteil haben, weil sie jetzt fast die vollständige Kartenverteilung kennt. Hinterhand kann ein höheres Reizgebot abgeben oder passen. Wenn Hinterhand einen höheren Reizwert bietet, muss sie billigend in Kauf nehmen, dass Vorhand die Karten von Mittelhand kennt.

Da Hinterhand im vorliegenden Fall erklärt hat, dass sie kein höheres Spiel habe, ist Mittelhand Alleinspieler geworden und kann ihr angesagtes Spiel durchführen.

Streitfall 128:

Vorhand wird Alleinspieler und nimmt den Skat auf. Sie drückt zunächst nur eine Karte. Nach einiger Überlegung zieht sie aus ihren Handkarten eine zweite Karte hervor. Während sie diese Karte noch betrachtet, tauft sie ihr Spiel. Ein Gegenspieler verlangt nun Spielverlust für den Alleinspieler, weil dieser bei der Spielansage eine Karte seines Skats noch angesehen hat. Der andere Gegenspieler verlangt ebenfalls Spielverlust mit der Begründung, der Alleinspieler habe sein Spiel mit 11 Karten angesagt. Der Alleinspieler ist der Auffassung, dass die Gegenspieler nur ein fadenscheiniges Recht suchen.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler kann sein Spiel durchführen, dass seinem Ausgang entsprechend gewertet wird.

Nach ISkO →[3.4.8](#) Satz 1 darf nach einer gültigen Spielansage der Skat nicht verändert und der abgelegte Skat nicht mehr angesehen werden. Im vorliegenden Fall hatte der Alleinspieler eine Karte gedrückt und die zweite, die er zum Drücken vorgesehen hatte, noch angesehen. Ein Regelverstoß liegt nicht vor, da er den Skat nicht verändert hat und die bereits abgelegte Karte nach der Spielansage nicht mehr angesehen hat. Die aus den Handkarten gezogene zweite Karte durfte er so lange ansehen, bis er sie abgelegt hat. Nur bereits bei der Spielansage abgelegte Skatkarten dürfen nicht mehr angesehen werden.

Nach ISkO →[3.4.6](#) Satz 1 bedeutet eine Spielansage mit mehr oder weniger als zehn Handkarten, sofern ordnungsgemäß gegeben wurde, Spielverlust in der Stufe einfach. Der Alleinspieler hatte eine Karte gedrückt und die zweite Karte von den übrigen Handkarten getrennt. Wenn er diese Karte anschließend auch drückt, so ist diese Handlungsweise gestattet, auch wenn sie zum Zeitpunkt der Spielansage noch nicht auf dem Tisch liegt.

Anders wäre zu entscheiden gewesen, wenn die zweite Karte bei der Spielansage noch nicht erkennbar von den übrigen Handkarten getrennt gewesen wäre. In diesem Fall hätte der Alleinspieler sein Spiel verloren.

Streitfall 129:

Vorhand wird mit gehaltenen 59 Alleinspieler. Sie lässt den Skat unbesehen liegen, tauft ihr Spiel „Grand“ und spielt den Pik-Buben aus. Als Mittelhand den Kreuz-Buben legt, sagt Hinterhand: „Jetzt muss du uns »Schneider« spielen!“ Der Alleinspieler verlangt nun sofortigen Spielgewinn wegen Kartenverrat. Hinterhand

ist jedoch der Auffassung, dass sie die Karten nicht verraten hat, da jedem Spieler am Tisch klar sein musste, dass der Alleinspieler bei einem Reizwert von 59 und ohne eine Spitze seinen Grand »Schneider« spielen muss, da er sein Handspiel nicht angesagt hat.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat seinen Grand mit der Gewinnstufe »Schneider« gewonnen.

Nach ISkO →[4.2.9](#) haben sich alle Mitspieler jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen.

Ist der Alleinspieler gezwungen, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, muss ihm bei unberechtigtem Ausspielen oder einem anderen Regelverstoß der Gegenspieler die fällige Gewinnstufe ausnahmsweise zuerkannt werden.

Die Aussage von Hinterhand bedeutet einen Verstoß gegen ISkO →[4.2.9](#), da sie mit ihrer Bemerkung eine Aussage zum Spielverlauf getroffen hat. Sie hat den Mitspieler darauf aufmerksam gemacht, dass der Alleinspieler auf Grund der Reizhöhe, der vorhandenen oder fehlenden Spitzen und des nicht angesagten Handspiels »Schneider« spielen muss. Ob dieser Sachverhalt dem Mitspieler auch ohne die Bemerkung: „Jetzt muss du uns Schneider spielen“ bekannt war, ist unerheblich.

Da der Alleinspieler sein Spiel nur in der Stufe »Schneider« gewinnen kann, ist ihm diese wegen des Regelverstoßes von Hinterhand ausnahmsweise zuzuerkennen.

Streitfall 130:

Hinterhand reizt Vorhand bis 59 und passt dann. Da Vorhand ein Kreuzspiel mit Dreien hat, schiebt sie den Skat unbesehen mit der Bemerkung zur Seite: „Ja, dann muss ich einen Kreuz spielen ohne reinzugucken.“ Da die Gegenspieler aus dem Schneider kommen, verlangen sie nun Spielverlust für den Alleinspieler, da dieser sich überreizt hat, weil er nicht »Hand« angesagt hat.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Kreuzspiel mit der Berechnungsstufe »Hand« gewonnen.

Nach ISkO →[3.4.1](#) ist der Alleinspieler in jedem Fall zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. Sie muss vollständig sein, d.h. auch ein Hand- oder Ouvertspiel muss angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll.

Mit der Spielansage „Ja, dann muss ich einen Kreuz spielen ohne reinzugucken“ hat der Alleinspieler akustisch zum Ausdruck gebracht, dass er den Skat nicht einsieht und demzufolge ein „Handspiel“ durchführt. Um solche Missverständnisse in Zukunft auszuschließen, sollte der Alleinspieler ermahnt werden, seine Spielansage so vorzunehmen, wie es in ISkO →[3.4.1](#) vorgeschrieben ist.

Im vorliegenden Fall suchen die Gegenspieler nur einen fadenscheinigen Grund, das Gewinnspiel des Alleinspielers in ein Verlustspiel umzuwandeln.

Streitfall 131:

Der Kartengeber hat am Vierertisch die Karten ordnungsgemäß verteilt. Die Spieler haben ihre Karten zwar aufgenommen, aber noch nicht mit dem Reizvorgang begonnen. Der Kartengeber schiebt den vor ihm liegenden Skat in die Mitte. Dabei ist er so ungeschickt, dass eine Karte aufgeworfen wird und für alle Mitspieler sichtbar ist. Mittelhand verlangt nun, dass der Kartengeber neu geben muss, da durch seine Schuld eine Karte sichtbar wurde.

Wie ist zu entscheiden?

Da die Kartenverteilung ordnungsgemäß erfolgte, muss ein gültiges Spiel zustande kommen.

Wird beim Geben durch den Kartengeber allein oder mitverschuldet eine oder mehrere Karte(n) aufgeworfen, muss neu gegeben werden (ISkO →[3.2.8](#)).

Nach ordnungsgemäßer Kartenverteilung hat der Kartengeber seine Aufgabe erfüllt und ist wie alle anderen am Tisch Mitspieler. Wird jetzt erst von ihm eine Karte aufgeworfen, so müssen die Spieler billigend das Sichtbarwerden in Kauf nehmen.

Wird der Skat von einem Spieler vor beendetem Reizen aufgeworfen oder angesehen, ist dieser vom Reizen auszuschließen. Die beiden anderen Spieler können erneut Reizen oder einpassen (siehe auch ISkO →[3.3.9](#)). Da der Kartenverteiler nicht am Reizvorgang teilnimmt, kann er auch nicht vom Reizen ausgeschlossen werden.

Nach ISkO →[3.2.16](#) muss nach ordnungsgemäßigem Geben ein gültiges Spiel zustande kommen. Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel.

Die Spieler haben die Möglichkeit zu reizen oder das Spiel einzupassen. Wenn gereizt wird, muss der Alleinspieler in Kauf nehmen, dass die Gegenspieler eine Karte des Skats kennen. Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Anders wäre zu entscheiden, wenn die Karte des Skats noch während der Kartenverteilung aufgeworfen wird. In diesem Fall müsste der gleiche Kartengeber die Karten noch einmal verteilen.

Streitfall 132:

Der Alleinspieler spielt nach gereizten 22 ein Pikspiel und befindet sich nach dem 8. Stich in Hinterhand. Er hat zu diesem Zeitpunkt bereits 73 Augen; die Gegenspieler kommen auf 17 Augen. Vorhand führt noch Kreuz König und Dame, Mittelhand Pik Ass und 10, der Alleinspieler Pik 8 und Herz Bube. Mittelhand legt nun ihre beiden Trumpfkarten offen auf den Tisch und verlangt die restlichen Stiche. Dabei hat sie offensichtlich den Herz Buben des Alleinspielers vergessen. Dieser verlangt nun seinerseits die Reststiche und will sein Spiel mit der Gewinnstufe Schneider berechnet haben. Vorhand ist allerdings der Meinung, dass »Schneider« erspielt werden muss und fordert die Fortsetzung des Spiels.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach (nicht Schneider) gewonnen. Er kann aber verlangen, dass das Spiel zu Ende gespielt und seinem Ausgang entsprechend gewertet wird. Nach ISkO →[4.3.5](#) darf ein Gegenspieler bei einem Farb- oder 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. 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 (ISkO →[4.1.4](#)). Ist der Alleinspieler gezwungen ist, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, muss ihm diese bei einem Regelverstoß der Gegenpartei ausnahmsweise zuerkannt werden, sofern diese noch nicht von den Gegenspielern erreicht wurde (ISkO →[4.1.5](#)). Die schuldige Partei ist nach ISkO →[4.1.6](#) zum Weiterspiel verpflichtet, wenn es die andere Partei verlangt. Dann zählt der Regelverstoß als nicht begangen. Mittelhand hat mit dem Aufdecken seiner Karten eine nach ISkO →[4.3.5](#) gültige Spielabkürzung vorgenommen. Sie hat sich damit aber auch verpflichtet, die beiden Reststiche zu machen. Da der Alleinspieler noch den Herz Buben führt, kann sie diese Voraussetzung nicht erfüllen. Sie hat somit einen Regelverstoß begangen und das Spiel ist zu Gunsten des Alleinspielers beendet. Dieser gewinnt sein Spiel nach ISkO →[4.1.4](#) in der Stufe einfach. Da er bei einem Reizwert von 22 nicht gezwungen ist eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, kann ihm diese nach ISkO →[4.1.5](#) nicht zuerkannt werden. Will er die Gegenspieler »Schneider« spielen, kann er nach ISkO →[4.1.6](#) Weiterspiel verlangen. Spielt Vorhand die Dame aus und Mittelhand legt das Ass dazu, ist »Schneider« ebenso ausgeschlossen wie im Falle, dass Vorhand den König ausspielt und Mittelhand die 10 dazu legt. Nur wenn der Alleinspieler den König und das Ass mit seinem Buben bekommt, kann er die Gegenspieler im »Schneider« halten.

Streitfall 133:

Der Alleinspieler in Hinterhand sagt mit einem "fast" sauberen Blatt einen »Null Ouvert« an. Lediglich mit der blanken Herz 8 kann er ans Spiel gebracht werden. Unter anderem hat er Herz Bube gedrückt. Als er seine Karten offen auf den Tisch gelegt hat, zeigt Vorhand alle ihre Karten, in denen sich sechs Herzkarten befinden, mit der Bemerkung: "Wenn du Herz Bube gedrückt hast, ist das Spiel für dich verloren". Nun zeigt Mittelhand ebenfalls ihre Karten, da sie kein Blatt in Herz führt. Der Alleinspieler reklamiert Kartenverrat von Vor- und Mittelhand und will sein Spiel gewonnen haben; zumal Vorhand nicht wissen konnte, dass er Herz Bube gedrückt hatte.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Vorhand hat eine zulässige Spielabkürzung mit einer zutreffenden Erklärung vorgenommen. Da Hinterhand Herz Bube gedrückt hat, ist das Spiel verloren, wenn Vorhand Herz 7 ausspielt. Mit dem Auflegen ihrer Karten und der zutreffenden Bemerkung zeigt Vorhand eindeutig an, dass sie mit dem Ausspiel der Herz 7 den Alleinspieler ans Spiel bringen wird. Dabei ist es völlig unerheblich, welche Karte Mittelhand dazu gibt. Durch das Aufdecken der Karten kann weder Vor- noch Mittelhand den Spielverlauf beeinträchtigen. Ein Vorteil für die Gegenpartei, die als Kartenverrat gewertet werden könnte, ist somit nicht gegeben. Vorhand will nur das Spiel abkürzen und Mittelhand will bestätigen, dass sie kein Blatt Herz hat.

Anders wäre zu entscheiden, wenn Mittelhand den Herz Buben führt. In diesem Fall hat Vorhand sowohl gegen ISkO →[4.1.9](#) als auch ISkO →[4.2.9](#) verstoßen und Kartenverrat begangen. In diesem Fall hätte der Alleinspieler sein Spiel selbst dann gewonnen, wenn Mittelhand beim Ausspiel einer anderen Farbe den blanken Herz Buben abwerfen könnte.

Streitfall 134:

Der Alleinspieler spielt einen Grand. Die Gegenspieler erhalten mehrere Stiche. Da auch im fünften Stich ein Ass des Alleinspielers gestochen wird und der andere Gegenspieler eine 10 schmieren kann, legt der Alleinspieler seine restlichen fünf Karten mit der Bemerkung »dann habe ich eben verloren« offen auf den Tisch. Jetzt wird festgestellt, dass der Alleinspieler alle restlichen Stiche gemacht und damit das Spiel mit 61 Augen gewonnen hätte. Der Alleinspieler erklärt nun, dass er sein Spiel nur abkürzen wollte und seinen Grand gewonnen hätte, da die Gegenpartei keinen Stich mehr machen konnte. Die Gegenspieler verlangen Spielverlust für den Alleinspieler, da er sein Spiel aufgegeben habe.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel aufgegeben und verloren.

Offenes Hinwerfen der Karten beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen (ISkO →[4.3.6](#)).

Der Alleinspieler hat mit dem Aufdecken seiner Karten und der gleichzeitigen Äußerung »dann habe ich eben verloren« eine klare und eindeutige Spielaufgabe im Sinne der ISkO getroffen. Wenn sich nun nach dem Sichtbarwerden aller Restkarten herausstellt, dass der Alleinspieler alle Reststiche bekommen hätte, hat das auf den Spielausgang keinen Einfluss mehr. Der Alleinspieler ist für seine Handlungsweise selbst verantwortlich und muss auch die daraus entstehenden Konsequenzen (Spielverlust) tragen.

Streitfall 135:

Vorhand wird bei gehaltenen 24 Alleinspieler. Sie nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und sagt ein Nullspiel an. Die Gegenspieler verlangen sofort Spielverlust, weil sich der Alleinspieler überreizt hat und wollen ihm 92 Punkte (für einen verlorenen Null ouvert) abschreiben. Der Alleinspieler ist der Meinung, dass er entweder einen Null ouvert spielen kann oder im Verlustfalle höchstens 48 Punkte – entsprechend der letzten Reizhöhe - abgeschrieben werden dürfen.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat ein Farb- oder Grandspiel unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen verloren.

Nach ISkO →[3.4.4](#) ist eine Spielansage 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.

Jedem Nullspiel liegt ein beständiger Spielwert zu Grunde (ISkO →[5.1.2](#)). Bei einer Reizhöhe von 24 ist die Ansage »Null« zwar eine gültige Spielansage, die nicht im Widerspruch zu ISkO →[3.4.4](#) steht, aber nicht mehr durchführbar. Da im vorliegenden Fall die Ansage »Ouvert« nicht getätigt wurde, kann sie auch nicht als Berechnungsstufe (ISkO →[3.4.1](#)) gewertet werden. Der Alleinspieler hat ein nicht mehr durchführbares Nullspiel angesagt und damit sein Spiel (ISkO →[3.3.4](#) letzter Satz) verloren.

Mit oder ohne eine Spitze kann er im günstigsten Fall ein Kreuzspiel ansagen und aufgeben; dann werden 48 Punkte abgezogen. Wenn er aber mit oder ohne zwei Spitzen spielt, wirkt sie die Ansage eines Karospiels für ihn am günstigsten (- 54 Punkte) aus.

Streitfall 136:

Der Alleinspieler sitzt bei einem Herz-Spiel nach dem 8. Stich in Vorhand. Er überlegt lange, welche Karte er zum 9. Stich ausspielen soll. Vorhand führt Kreuz-Bube und Herz-8. Mittelhand hat noch Karo-König und Karo-9. In Hinterhand befinden sich Herz-Ass und Herz-9. Die Überlegungen von Vorhand dauern Hinterhand zu lange. Sie zeigt ihre beiden Trumpfkarten und erklärt gleichzeitig: „Ich mache noch einen Trumpfstich“. Der Alleinspieler verlangt nun wegen Kartenverrat beide Reststiche. Hinterhand stellt fest, dass die Gegenspieler bereits 49 Augen haben und mit seinem Herz-Ass auf 60 Augen kommen. Der Alleinspieler reklamiert, dass Hinterhand mit dem Vorzeigen seiner Karten nicht gleichzeitig auf diesen Umstand hingewiesen hat.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Herz-Spiel verloren.

Der Gegenspieler hat mit dem Vorzeigen seiner Karten eine Spielabkürzung vorgenommen und erklärt, dass er noch einen Stich (mit dem Trumpf-Ass) erhält. Wenn die Gegenspieler mit dem Trumpf-Ass auf 60 (oder mehr) Augen kommen, ohne dass der zweite Gegenspieler Augen dazugeben muss, hat der Alleinspieler sein Spiel verloren. Der Spielverlust hätte sich auch bei regulärem Weiterspielen so ergeben.

Anders wäre zu entscheiden, wenn die Gegenpartei zu diesem Zeitpunkt nur 48 (oder weniger) Augen liegen hat und zum Spielgewinn noch eine Bild- oder volle Karte des zweiten Gegenspielers benötigt. In diesem Fall wäre das Vorzeigen der Karten als unberechtigter Eingriff in das laufende Spiel zum Nachteil des Alleinspielers (Kartenverrat) zu werten und der Alleinspieler hätte sein Spiel gewonnen.

Streitfall 137:

Der Alleinspieler spielt ein Pik-Spiel. Die Gegenspieler haben im Laufe des Spiels bereits 56 Augen erhalten. Der Alleinspieler spielt den Pik-Buben aus, der von Mittelhand mit dem Kreuz-Buben übernommen wird. Hinterhand schmiert Karo-10 und erklärt sofort, dass sie nicht bedient hat. Der Alleinspieler beansprucht diesen und alle Reststiche wegen Nichtbedienens für sich. Mittelhand ist jedoch der Meinung, dass der Alleinspieler bereits zum Zeitpunkt des Regelverstößes verloren hat, da die Gegenspieler zu diesem Zeitpunkt 60 Augen hatten.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Nach ISkO →[4.4.1](#) besteht ein Stich aus je einer Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand. Er ist vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt.

Hat jemand nach ISkO →[4.2.3](#) eine ausgespielte Farbe oder geforderten Trumpf nicht bedient, obwohl es möglich war, gilt das als falsches Bedienen. In diesem Fall ist das Spiel sofort beendet.

Im vorliegenden Fall hat Hinterhand nicht bedient. Das Spiel ist damit beendet. Es gelten für die schuldige Partei die bis dahin eingebrachten Stiche und Augen. Da die Gegenspieler in ihren Stichen erst 56 Augen haben, hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen. Dabei ist es völlig unerheblich, dass die Gegenspieler mit dem von Mittelhand zugegebenen Kreuz-Buben auf 60 Augen gekommen wären. Nur wenn dieser Stich ordnungsgemäß abgeschlossen worden wäre, hätte er für die Gegenpartei gezählt.

Streitfall 138:

Der Alleinspieler spielt ein einfaches Herz-Spiel. Nach 5 Stichen ist das Spiel noch nicht entschieden. Der Alleinspieler legt - ohne eine Bemerkung abzugeben - seine restlichen 5 Karten offen auf den Tisch. Beide Gegenspieler legen daraufhin ebenfalls ihre Karten offen auf den Tisch. Der Kartengeber reklamiert sofort, da einer der Gegenspieler noch einen Trumpf führt, mit dem er in jedem Fall noch einen Stich bekommen hätte. Der Kartengeber ist der Meinung, dass der Alleinspieler durch das Auflegen seiner Karten ohne Abgabe einer einschränkenden Erklärung alle Reststiche machen muss. Da er aber im vorliegenden Fall einen Stich abgeben würde, sei das Spiel für den Alleinspieler verloren.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen. Der Alleinspieler hat eine nach ISkO →[4.3.4](#) erlaubte Spielabkürzung vorgenommen. Mit dem Vorzeigen seiner Karten ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung hat er sich verpflichtet, alle weiteren Stiche zu erhalten. Wenn der Gegenspieler, der noch einen Stich erhält, seine Karten wegwirft und seinen Stich nicht beansprucht, hat er die Bedingungen des Alleinspielers (alle weiteren Stiche zu erhalten) akzeptiert und auf seinen Stich, der in diesem Fall zum Spielverlust für den Alleinspielers geführt hätte, verzichtet. Wenn der zweite Gegenspieler oder der Kartengeber den Fehler bemerken ist das unerheblich, weil der betroffene Gegenspieler seinen Stich selbst anmelden muss. In diesem Fall greift die gemeinsame Haftung der Gegenpartei (ISkO →[4.3.3](#)). Eine Reklamation der anderen Gegenspieler ist nicht mehr zulässig. Anders wäre zu entscheiden, wenn der betroffene Gegenspieler seine Karten in der Hand behält oder mit dem Vorzeigen seiner Karten anmerkt, dass er noch einen Stich erhält. In diesem Fall wäre das Spiel auch dann für den Alleinspieler verloren, wenn der zweite Gegenspieler seine Karten offen weggeworfen hätte. Die gemeinsame Haftung der Gegenpartei kommt nicht zum tragen, weil der Alleinspieler mit dem Vorzeigen seiner Karten das offene Wegwerfen der Karten des Gegenspielers, der keinen Stich mehr erhalten kann, herbeigeführt (bzw. provoziert) hat.

Streitfall 139:

Der Alleinspieler spielt mit einer Spitze bei gereizten 20 Karo-Hand. Im 6. Stich bedient ein Gegenspieler nicht die ausgespielte Farbe. Er wirft deshalb seine restlichen Karten mit der Bemerkung: „Ich habe nicht bedient“ offen auf den Tisch. Der Alleinspieler entgegnet daraufhin: „Ist nicht tragisch, Ihr habt bereits 60 Augen und ich habe mein Spiel verloren“. Beim Nachzählen der Augen stellt sich jedoch heraus, dass sich der Alleinspieler offenbar verzählt hat, denn die Gegenpartei hatte nach dem 5. Stich erst 59 Augen. Jetzt will der Alleinspieler sein Spiel gewonnen haben. Ein Gegenspieler besteht jedoch auf Spielverlust für den Alleinspieler, da dieser das Spiel aufgegeben hat und es damit als verloren zu werten ist.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Nach ISkO →[5.2.2](#) hat der Alleinspieler sein Spiel mit dem 61. Auge einschließlich der beiden Karten im Skat einfach gewonnen.

Im vorliegenden Fall hatte die Gegenpartei zum Zeitpunkt des Regelverstoßes erst 59 Augen. Die Reststiche standen dem Alleinspieler zu, der damit 61 Augen erreichen hat. Die Aussage des Alleinspielers:

„Ihr habt bereits 60 Augen und ich habe mein Spiel verloren“ ist zu diesem Zeitpunkt unerheblich. Nachdem das Spiel durch den Regelverstoß beendet war, konnte es nicht mehr durch den Alleinspieler aufgegeben werden. Der Alleinspieler hat „61“ Augen erreicht und sein Spiel damit gewonnen.

Mit dem Erreichen des 61. Auges ist jedes Farb- und Grandspiel für den Alleinspieler gewonnen, es sei denn, er ist zur Erringung einer höheren Gewinnstufe verpflichtet. 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.

Streitfall 140:

Vorhand wird Alleinspieler und tauf ihr Spiel »Grand Hand«. Nach kurzer Überlegung und vor dem Ausspielen ergänzt sie »Schneider«. Nach Beendigung des Spiels haben die Gegenspieler 32 Augen erreicht und verlangen den Spielverlust für den Alleinspieler, da dieser sich verpflichtet habe, die Gegenspieler im »Schneider« zu halten. Der Alleinspieler ist der Meinung, dass seine Schneideransage nicht gewertet werden darf, weil sie nicht im Zusammenhang mit der Spielansage erfolgt sei und daher ungültig gewesen wäre. Er möchte das Spiel als gewonnenen »Grand Hand« berechnet haben.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat seinen Grand Hand mit den Gewinnstufen „Schneider“ und „Schneider angesagt“ verloren.

In dem geschilderten Streitfall hat der Alleinspieler eine nach ISkO →[3.4.1](#) gültige Spielansage vorgenommen, die nach ISkO →[3.4.7](#) grundsätzlich unabänderlich ist. Der Alleinspieler steht bei der Spielansage nicht unter Zeitdruck und kann sein Spiel so ansagen, wie es gewertet werden soll. Da die Ansage der Gewinnstufe »Schneider« nicht in einem Zug mit der Spielansage erfolgt ist, sondern verspätet vorgenommen wurde, kann sie grundsätzlich nicht als Berechnungsstufe gewertet werden. Das setzt aber voraus, dass die Gegenpartei sofort reklamiert, wenn die Ansage einer Gewinnstufe nachgeschoben wird.

Im vorliegenden Fall hat die Gegenpartei die verspätete Schneideransage nicht reklamiert. Sie ist damit verbindlich geworden und bei Spielgewinn ebenso zu werten wie bei Spielverlust. Da die Gegenspieler 32 Augen erreicht haben, ist der Alleinspieler seiner Verpflichtung nicht nachgekommen, die Gegenpartei im Schneider zu halten. Er hat daher sein Spiel mit den Gewinnstufen „Schneider“ und „Schneider angesagt“ verloren.

Der Alleinspieler ist alleiniger Verursacher der Situation und hat damit auch die daraus entstandenen Konsequenzen (Spielverlust) zu tragen. Wenn es dem Alleinspieler gelungen wäre, die Gegenpartei im „Schneider“ zu halten, hätte er mit Sicherheit darauf bestanden, dass ihm die Gewinnstufen berechnet werden.

Streitfall 141:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt einen Grand. Nach dem er den letzten Stich des Spiels eingezogen hat, nimmt Mittelhand die Stiche der Gegenpartei und wirft sie auf die vor dem Alleinspieler liegenden Karten. Der Kartengeber greift sofort in diesen Kartenstapel und nimmt die vermeintlichen Stiche der Gegenpartei wieder auf. Er zählt die Karten und kommt auf 60 Augen. Der Alleinspieler behauptet, dass einige Karten der Gegenpartei in seine Karten gerutscht wären und damit die Stiche nicht mehr in der Reihenfolge liegen würden. Im Übrigen hätte er 63 Augen erhalten und sein Spiel gewonnen. Die Gegenspieler bestehen auf Spielverlust für den Alleinspieler.

Wie ist zu entscheiden?

Der Alleinspieler hat seinen Grand gewonnen.

Die Gegenpartei ist verpflichtet, dem Alleinspieler den Spielverlust nachzuweisen (siehe ISkO →[5.2.8](#)). Mit dem Zusammenwerfen der Karten durch einen Gegenspieler erlischt jeder Anspruch der Gegenpartei.

Verursacher der entstandenen Situation ist der Gegenspieler in Mittelhand. Wenn der Alleinspieler anzweifelt, dass die abgelegten Stiche in dieser Reihenfolge oder Zusammensetzung gefallen sind, muss ihm das Spiel als gewonnen gewertet werden.

Anders ist zu entscheiden, wenn die abgelegten Stiche sich nicht mit den Stichen des Alleinspielers vermischt haben und zweifelsfrei zugeordnet werden können oder wenn beide Parteien (Alleinspieler und Gegenspieler) die erhaltenen Stiche einwandfrei rekonstruieren können und die Gegenpartei danach mindestens 60 Augen erreicht hat.
