

## Die Internationale Skatordnung (Auszug)

Durch die Vereinbarungen zwischen DSKV und ISPA gilt die Skatordnung jetzt für beide Verbände.  
Stand: 1. Januar 1999 – Die Regeländerungen ab 1999 sind farblich hervorgehoben.  
(zusammengestellt in Anlehnung an das offizielle Regelwerk von [Joachim Nentwich](#), DSKV - Schiedsrichter)  
Irrtum und Änderungen vorbehalten (vgl. [www.skat-sport.de/skat/regelkunde/skatordng/](http://www.skat-sport.de/skat/regelkunde/skatordng/))

Die vollständige Internationale Skatordnung mit Wettspielordnung ist beim  
**Deutschen Skatverband, Postfach 100969, 33509 Bielefeld**  
in gedruckter Form erhältlich. Einzelpreis 7.20 DM (in Briefmarken) incl. Porto und Verpackung

Neu sind die § [SKO 3.4.1](#), [SKO 3.4.9](#), [SKO 4.1.1](#), [SKO 4.3.5](#), [SKO 5.1.1](#), [SKO 5.2.6](#),  
[SKO 5.3.4](#), [SKWO 9.2](#)

### 1.0 Allgemeines

#### 1.1 Begriff des Skatspiels

#### 1.2 Die Skatkarte

### 2.0 Spielgrundlagen

#### 2.1 Spielmöglichkeiten

#### 2.2 Bedingungen der Spielklassen

#### 2.3 Bedeutung der Karten

#### 2.4 Spitzen

### 3.0 Spieleinleitung

#### 3.1 Bestimmung der Plätze

#### 3.2 Geben der Karten

#### 3.3 Reizen

#### 3.4 Spielansage

#### 3.5 Parteistellung

### 4.0 Spieldurchführung

#### 4.1 Ausspielen

#### 4.2 Bedienen

#### 4.3 Spielabkürzung

## 4.4 Stiche

## 4.5 Allgemeine Grundregeln

## 5.0 Spielbewertung

### 5.1 Grundwerte

### 5.2 Gewinnstufen und Gewinnkriterien

### 5.3 Spielwerte mit Berechnungsschema

### 5.4 Übereiztes Spiel

### 5.5 Spielliste

## 1.0 Allgemeines

### 1.1 **Begriff des Skatspieles**

- 1.1.1 Das Skatspiel ist ein Kartenspiel für drei oder mehr Personen. Das Einzelspiel wird vom Alleinspieler und zwei Gegenspielern bestimmt.
- 1.1.2 Das Skatspiel kam im 2 Jahrzehnt des 19. Jahrhunderts in Altenburg auf. Es ist aus grundlegenden Elementen von verschiedenen älteren Kartenspielen hervorgegangen.
- 1.1.3 Zwei verdeckt, gesondert gelegte Karten – Skat genannt – gaben dem Spiel seinen Namen. Er ist dem Italienischen (scartare) bzw. Französischem (écarter) entlehnt und bedeutet soviel wie ‚Das Weggelegte‘.

### Inhalt

### 1.2 **Die Skatkarte**

- 1.2.1 Die Skatkarte besteht aus 32 Einzelkarten in vier Farben zu je acht Karten. Die Farben in ihrer Rangfolge sind Kreuz (Eicheln), Pik (Grün), Herz (Rot) und Karo (Schellen)
- 1.2.2 Jede Farbe hat folgende Karten mit nachstehendem Zählwert:

As (Daus)	11 Augen
Zehn	10 Augen
König	4 Augen
Dame	3 Augen
Bube	2 Augen
Neun, Acht, Sieben	0 Augen

Die Skatkarte zählt also insgesamt 120 Augen

[Inhalt](#)

## 2.0 Spielgrundlagen

### 2.1 Spielmöglichkeiten

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

2.1.2 Die möglichen Spiele sind wie folgt eingeteilt:

[Inhalt](#)

Spielklasse	Spielklasse I		Spielklasse II	
Spielgattung	Spiele mit Skataufnahme		Spiele ohne Skataufnahme  Handspiele Offen	
Farbspiele	Karo (Schellen)		Karo (Schellen)	Karo (Schellen)
	Herz (Rot)		Herz (Rot)	Herz (Rot)
	Pik (Grün)		Pik (Grün)	Pik (Grün)
	Kreuz (Eichel)		Kreuz (Eichel)	Kreuz (Eichel)
Grandspiele	Grand		Grand Hand	Grand offen
Nullspiele	Null	Null offen	Null Hand	Null offen
<a href="#">Inhalt</a>	6	1	6	6

### 2.2 Bedingungen der Spielklassen

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

## [Inhalt](#)

### 2.3 **Bedeutung der Karten**

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

## [Inhalt](#)

### 2.4 **Spitzen**

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

## [Inhalt](#)

## 3.0 **Spieleinleitung**

### 3.1 **Bestimmung der Plätze**

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

## Inhalt

### **3.2 Geben der Karten**

- 3.2.1 Mit dem Geben der Karten beginnt der Teilnehmer auf Platz 1; er gibt an. Sein rechter Nachbar muß stets das letzte Spiel der Runde geben; er gibt ab.
- 3.2.2 Der Kartengeber hat die Karten gründlich zu mischen, sie vom rechten Nachbarn **einmal** abheben zu lassen, den dabei liegengebliebenen Teil auf den abgehobenen zu legen und danach die Karten zu verteilen.
- 3.2.3 Werden vom Kartengeber die Karten beim Mischen gestochen oder geblättert, so ist vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.
- 3.2.4 Abheben ist Pflicht! Es hat so zu erfolgen, daß mindestens vier Karten liegenbleiben oder abgehoben werden.
- 3.2.5 Ist bei mehr als drei Teilnehmern der Abheber vorübergehend abwesend, darf der rechts neben ihm sitzende Teilnehmer abheben - vorausgesetzt, der eigentliche Abheber hat sich das nicht ausdrücklich vorbehalten.
- 3.2.6 Es müssen, beim linken Nachbar beginnend, jedem Mitspieler zunächst drei Karten, dann vier und zuletzt wieder drei Karten gegeben werden. Nach der ersten Gebefolge sind zwei Karten gesondert in den Skat zu legen.
- 3.2.7 Bei vier Teilnehmern erhält der Kartengeber selbst keine Karten; er sitzt. Bei mehr als vier Teilnehmern spielen seine beiden linken Nachbarn und der rechte.
- 3.2.8 Wird beim Geben durch den Kartengeber allein- oder mit verschuldet eine Karte aufgeworfen, muß neu gegeben werden.
- 3.2.9 Wurden die Karten vergeben, indem sie zahlenmäßig ungleich verteilt sind, ist nur dann noch einmal zu geben, wenn die Beanstandung vor Beendigung des Reizens erfolgte oder wenn beide Parteien eine fehlerhafte Zahl der Blätter haben. [SKO 4.5.6](#)
- 3.2.10 Einsprüche gegen jegliche Unkorrektheiten beim Mischen, Abheben sowie der Art und Weise der Kartenverteilung müssen vor der Kartenaufnahme geltend gemacht werden.
- 3.2.11 Hatte ein Teilnehmer 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 Eintragung erst nach Beginn der nächsten Runde beanstandet wurde. Bei einer fehlerhaften Eintragung des letzten Spiels einer Serie ist die letzte Runde abgeschlossen, wenn vor Unterzeichnung der

Spiellisten keine Beanstandung erfolgte.

- 3.2.12 Bei einer falschen Geberfolge **innerhalb** der laufenden Runde sind **alle** Spiele vom Fehler an zu wiederholen.
- 3.2.13 Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten oder ihr Ursprung nicht mehr festzustellen, bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig. Es darf nur die laufende Runde wiederholt werden, angefangen mit dem Geben durch den Teilnehmer auf Platz 1.
- 3.2.14 Ein Mitspieler, der während oder nach ordnungsgemäßigem Geben den Skat einsieht oder aufwirft, darf nicht am Reizen teilnehmen.
- 3.2.15 Wer während oder nach dem Geben den Skat mit aufgenommen hat, ist ebenfalls vom Reizen auszuschließen. In diesem Fall muß der Schuldige seine 12 Handkarten mischen und der Kartengeber daraus zwei Karten verdeckt ziehen.
- 3.2.16 Nach ordnungsgemäßigem Geben muß ein gültiges Spiel zustande kommen. Auch ein eingepaßtes Spiel ist ein gültiges Spiel [SKO 3.3.7](#)

## [Inhalt](#)

### **3.3 Reizen**

- 3.3.1 Nach dem Geben ist durch das Reizen - Bieten und Halten von Spielwerten, siehe auch [SKO 5.1 -5.3](#) mit Berechnungsschema - der Alleinspieler zu ermitteln. Entsprechend dem niedrigsten Spielwert für Karo (Schellen) mit oder ohne 1 Spitze, einfach gewonnen, beträgt das Mindestreizgebot 18.
- 3.3.2 Der Mitspieler, der zuerst Karten erhalten hat (Vorhand), fordert seinen linken Nachbarn (Mittelhand) zum Reizen auf. Mittelhand und auch Hinterhand sind dabei an die gültigen Reizwerte, aber nicht an deren zahlenmäßige Reihenfolge gebunden.
- 3.3.3 Hat Vorhand kein Spiel mit dem gebotenen oder einem höheren Reizwert, muß sie passen. Daraufhin reizt der dritte Mitspieler (Hinterhand) Mittelhand in gleicher Weise weiter oder paßt.
- 3.3.4 Wenn Mittelhand kein Spiel machen will oder ihr höchstes Reizgebot von Vorhand gehalten wird, muß sie passen. Dann reizt Hinterhand (weiter) oder paßt.
- 3.3.5 Alleinspieler wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat.
- 3.3.6 Bieten Mittelhand und danach auch Hinterhand nichts, darf Vorhand den Skat ohne Erklärung aufnehmen. Sie verpflichtet sich damit zur Durchführung eines Spieles. Hat Vorhand hingegen keine 18, muß sie **vor dem Passen** immer erst ein Reizgebot von Mittelhand oder, wenn diese sofort paßt, von Hinterhand abwarten.
- 3.3.7 Zeigt niemand Spielinteresse, wird eingepaßt. Daraufhin gibt der **nächste** zum neuen Spiel. Niemals darf ein Teilnehmer nach korrekter Kartenverteilung zweimal hintereinander geben.
- 3.3.8 Die Erklärung des Passen sowie das Bieten und Halten eines Reizwertes

sind unwiderruflich, siehe aber [SKO 3.3.9](#)

- 3.3.9 Hat ein Mitspieler den Skat vor Beendigung des Reizen angesehen oder aufgenommen, ist er vom weiteren Reizen auszuschließen. Außerdem sind die anderen Mitspieler nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen. Das gilt auch, wenn der Kartengeber oder ein anderer Teilnehmer den Skat vor Beendigung des Reizen angesehen hat.
- 3.3.10 Will jemand ein Spiel machen, obwohl der Skat von einem Mitspieler vor Beendigung des Reizen aufgenommen wurde, hat der Kartengeber aus den 12 Karten, die vom Schuldigen zu mischen sind, zwei Karten als Skat verdeckt zu ziehen. Der ursprünglich gelegene Skat ist nur dann auszuhändigen, wenn er von allen Mitspielern eindeutig ausgemacht werden kann. Wird dieser Regelverstoß erst nach Beendigung des Reizen festgestellt, muß der Alleinspieler entscheiden, ob er spielen oder einpassen will.

## [Inhalt](#)

### **3.4 Spielansage**

- 3.4.1 **Der Alleinspieler ist 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. Eine Spielansage ist unwiderruflich, siehe aber [SKO 3.4.4](#)**
- 3.4.2 Es steht dem Alleinspieler frei, ob er ein Spiel entsprechend dem Reizgebot oder von höherem Wert ansagt.
- 3.4.3 Kann der Alleinspieler nach Skataufnahme in seinem beabsichtigten Spiel selbst mit der für ihn höchstmöglichen Gewinnstufe den Reizwert nicht mehr erreichen (weil er einen Spitzentrumpf gefunden hat), darf er ein Spiel ansagen, das dem gebotenen Reizwert entspricht und aufgeben. SKO 5.4.1
- Beispiele:** Pik (Grün) ohne vier Spitzen bis 50 gereizt; Kreuzbube(Eichelunter) im Skat; mögliche Spielansage: Herz (Rot).
- Farbspiel ohne Spitzen bis 59 gereizt; Pikbube (Grünunter) im Skat; mögliche Spielansage: Kreuz (Eicheln) oder Herz (Rot).
- 3.4.4 Eine Spielansage ist ungültig, wenn sie 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. Die Ansage eines nicht mehr durchführbaren Nullspiels endet mit dem Verlust des Spiels. Umdrücken des Skats und Umbenennen eines Spiels sind nicht statthaft.
- 3.4.5 Eine ungültige Spielansage - nicht strafbar - ist sofort zu korrigieren. Dabei muß das angesagte Spiel innerhalb der selben Spielgattung erhalten bleiben.
- 3.4.6 Eine Spielansage bei Spielen mit Skataufnahme mit mehr oder weniger als zwei gedrückten Karten bedeutet, sofern ordnungsgemäß gegeben wurde,

Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz).

- 3.4.7 Eine gültige Spielansage ist unabänderlich.
- 3.4.8 Nach einer gültigen Spielansage darf der Skat nicht mehr verändert werden. Das nochmalige Ansehen nach Beginn der Spielhandlung - [SKO 4.1.1](#) - oder das Ansehen des Skats bei einem Handspiel führt zum Spielverlust in der Spielstufe einfach.
- 3.4.9 (Handspiele ohne Ansage 'Hand' sowie offene Spiele ohne Ansage durch bloßes Auflegen der Karten) entfällt ab 1.1.1999 - siehe [SKO 3.4.1](#)

## [Inhalt](#)

### **3.5 Parteistellung**

- 3.5.1 Die drei Mitspieler bilden **zwei** Parteien: Alleinspieler und Gegenspieler, die mit den anderen Teilnehmern seine Gegenpartei sind.
- 3.5.2 Jeder einzelne der Gegenpartei ist gleichermaßen am Erfolg wie Mißerfolg der Gegenspieler beteiligt. Es haften demnach auch alle **gemeinsam** für die Folge von Regelverstößen im Gegenspiel.
- 3.5.3 Der Alleinspieler erhält für ein gewonnenes Spiel von jedem Gegenspieler und jedem weiteren Teilnehmer den vollen Betrag. Umgekehrt muß er ihn bei Spielverlust an jeden von ihnen bezahlen [SKO 5.3.4](#)
- 3.5.4 Ein Teilnehmer, der nicht am laufenden Spiel beteiligt ist, darf nur bei einem Mitspieler in die Karten sehen. Ein Recht auf Karteneinsicht besteht nicht.

## [Inhalt](#)

### **4.0 Spieldurchführung**

#### **4.1 Auspielen**

- 4.1.1 **Das Spiel beginnt mit der Spielansage. Nach der Spielansage spielt Vorhand aus, sie zieht an. Danach spielt immer derjenige aus, der den vorangegangenen Stich gemacht hat.**
- 4.1.2 Eine (aus)gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Lediglich bei gefordertem Weiterspiel nach einem Regelverstoß ist eine regelgerechte Korrektur erlaubt.
- 4.1.3 Unberechtigtes Auspielen beendet das Spiel. Ist es bereits entschieden, gewinnt der betreffende Partei mit den ihr bis dahin eingebrachten Augen.
- 4.1.4 Hat jemand vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt, gilt das Spiel für die schuldige Partei als einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.
- 4.1.5 Ist der Alleinspieler gezwungen, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, muß ihm bei unberechtigtem Auspielen durch einen Gegenspieler die fällige Gewinnstufe ausnahmsweise zuerkannt werden, sofern diese noch nicht von der Gegenpartei erreicht wurde. Siehe aber SKO 5.4.3
- 4.1.6 Die schuldige Partei ist zum Weiterspiel verpflichtet, wenn es die andere Partei verlangt. Dann zählt der Regelverstoß als nicht begangen.



- 4.1.7 Wird unberechtigtes Ausspielen erst bemerkt, nachdem der Stich eingezogen ist, muß auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt werden.
- 4.1.8 Es ist nicht gestattet, einen Mitspieler am unberechtigten Ausspiel zu hindern. Bei Verstößen ergeben sich Konsequenzen aus den Bestimmungen [SKO 4.1.3 - 4.1.6](#)
- 4.1.9 Zwei oder mehr gleichzeitig sichtbar ausgespielte oder aufgedeckt herausgefallene Karten der Gegenspieler oder eine solche Karte eines Gegenspielers ohne Ausspielberechtigung beenden sofort das Spiel. Alle Reststiche fallen an den Alleinspieler. Es ist entsprechend den Bestimmungen [SKO 4.1.3 - 4.1.6](#) zu entscheiden. Der Alleinspieler ist berechtigt, versehentlich herausgefallene Karten ohne spielrechtliche Folgen wieder aufzunehmen. Er darf auch vorgezogene und sichtbar gewordene Karten zurücknehmen (Vorteil für die Gegenspieler).
- 4.1.10 Unberechtigtes Ausspielen zum letzten Stich ist unerheblich.
- 4.1.11 Jedem Teilnehmer am Tisch, auch dem Kartengeber, ist es gestattet, Regelverstöße jederzeit zu beanstanden.

## [Inhalt](#)

### **4.2 Bedienen**

- 4.2.1 Nach dem Ausspielen hat zunächst der linke Mitspieler eine Karte zuzugeben. Dabei muß er, wie dann auch der dritte, stets eine Karte in der ausgespielten Farbe oder im geforderten Trumpf **bedienen**, soweit das möglich ist.
- 4.2.2 Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, darf entweder Trumpf zugeben, d.h. stechen, oder eine Karte einer anderen Farbe spielen. Wenn Trumpf gefordert wird, aber nicht bedient werden kann, darf eine beliebige Karte einer anderen Farbe zugegeben werden.
- 4.2.3 Hat jemand eine ausgespielte Farbe oder geforderten Trumpf nicht bedient, obwohl es möglich war, gilt das als falsches Bedienen. In diesem Fall ist das Spiel sofort beendet, und nach den Bestimmungen [SKO 4.1.3 - 4.1.6](#) zu entscheiden. Wird Weiterspielen von der fehlerfreien Partei verlangt, ist der Fehler zu berichtigen.
- 4.2.4 Wird falsches Bedienen erst im weiteren Spielverlauf oder nach Beendigung des Spiels festgestellt, so muß es **rückwirkend** vom Regelverstoß an als beendet angesehen werden. Die Entscheidung regelt sich gemäß der zutreffenden Bestimmung [SKO 4.1.3 - 4.1.6](#)
- 4.2.5 Das Recht, falsches Bedienen im nachhinein zu reklamieren, erlischt mit dem **Zusammenwerfen** der Stiche beider Parteien.
- 4.2.6 Besitzt ein Mitspieler trotz ordnungsgemäßer Kartenverteilung zuwenig oder zuviel Karten, weil er fehlerhaft gedrückt hat, doppelt bzw. nicht zugegeben oder es in irgendeiner Form verschuldet hat, zählt das Spiel für die Partei mit der richtigen Kartenanzahl in jedem Fall mindestens einfach gewonnen. Eine höhere Gewinnstufe bedingt den erfüllten Tatbestand oder den Nachweis, daß sie bei regelrechtem Spiel **sicher** erreicht worden wäre.
- 4.2.7 Spielbeeinflussendes Vorwerfen und herausforderndes (demonstratives)

Vorziehen einer Karte sind nicht gestattet. Die Bestimmungen [SKO 4.1.3 bis 4.1.6](#) gelten entsprechend.

- 4.2.8 Wird der Skat während des Spiels von einem Mitspieler oder anderen Teilnehmern angesehen oder aufgedeckt, ist das Spiel sofort zu beenden. Für den Spieldausgang sind die Bestimmungen [SKO 4.1.3 bis 4.1.6](#) anzuwenden.
- 4.2.9 Mitspieler wie Teilnehmer haben sich jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Bei Verstößen ergeben sich Konsequenzen aus den Bestimmungen [SKO 4.1.3 bis 4.1.6](#).

## [Inhalt](#)

### **4.3 Spielabkürzung**

- 4.3.1 Im allgemeinen ist jedes Spiel zu Ende zu spielen. Der Alleinspieler darf jedoch sein angesagtes Spiel sofort oder nach dem ersten Stich für verloren erklären. Es muß mindestens dem gebotenen Reizwert und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entsprechen.
- 4.3.2 Eine Aufgabe des Spiels vom zweiten Stich an kann nur mit Zustimmung der Gegenpartei erfolgen.
- 4.3.3 Alle offenen Spiele sind als beendet anzusehen, sobald ein Gegenspieler das Spiel aufgibt (gemeinsame Haftung).
- 4.3.4 Durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karten während eines Farb- oder Grandspiels ohne Abgabe einer Erklärung zeigt der Alleinspieler an, daß er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, so gehören alle Reststiche der Gegenpartei. Die Bestimmungen der [SKO 4.1.3 bis 4.1.6](#) gelten entsprechend. Bei Nullspielen zeigt er auf dieselbe Weise an, **keinen Stich zu erhalten**.
- 4.3.5 **Ein Gegenspieler darf bei einem Farb- und Grandspiel nur dann offen spielen, wenn er selbst ! unabhängig von Kartenstand und Spielführung alle weiteren Stiche macht. Andernfalls gehören sie dem Alleinspieler.**
- 4.3.6 Offenes Hinwerfen der Karten bedeutet Spielaufgabe und beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen siehe aber [SKO 4.3.1](#)

## [Inhalt](#)

### **4.4 Stiche**

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

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

- 4.4.3 Die Stiche sind so zu vereinnahmen, daß jeder Mitspieler auch die zuletzt zugegebene Karte deutlich erkennen kann. Andernfalls muß der letzte Stich auf Verlangen auch dann noch einmal gezeigt werden, wenn bereits wieder ausgespielt worden ist.
- 4.4.4 Jeder Stich ist einzuziehen, folgerichtig abzulegen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen - siehe aber [SKO 4.4.5](#)
- 4.4.5 Zieht der Alleinspieler einen oder mehrere Stiche hintereinander nicht ein, so fallen sie und jeder weitere Stich an die Gegenpartei, sobald noch ein Stich abgegeben werden muß. Für die Gegenspieler gilt ausschließlich [SKO 4.4.4](#)
- 4.4.6 Das Nachsehen, Nachzählen oder Aufdecken der abgelegten Stiche bzw. Augen durch einen Mitspieler oder anderen Teilnehmer beendet das Spiel entsprechend den Bestimmungen [SKO 4.1.3 bis 4.1.6](#) siehe aber auch [SKO 4.4.3](#)

## [Inhalt](#)

### **4.5 Allgemeine Grundregeln**

- 4.5.1 Als oberstes Spielgebot gilt, die einzelnen Punkte der Skatordnung auch zur weiteren Förderung des Einheitsskats zu beachten und einzuhalten.
- 4.5.2 Alle Teilnehmer haben in **jeder** Situation das Prinzip der Fairneß und Sachlichkeit zu wahren und kein fadenscheiniges Recht zu suchen.
- 4.5.3 Die Karten sind in einer Weise zu geben, daß ihre Vorderseiten keinem Teilnehmer sichtbar werden.
- 4.5.4 Der Skat darf nur von dem dazu Berechtigten angesehen werden, keinesfalls von den nicht spielenden Teilnehmern ([SKO 2.2.1](#), [SKO 3.3.9](#), [SKO 3.4.8](#) und [SKO 4.2.8](#))
- 4.5.5 Jeder Mitspieler hat seine Karten so aufzunehmen und zu halten, daß ein anderer Mitspieler sie nicht einsehen kann. Es ist auch nicht gestattet, in die Karten anderer Spieler hinein zu sehen oder sich deren Karten verraten zu lassen.
- 4.5.6 Jeder Mitspieler muß nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor dem Ende des Reizen melden [SKO 3.2.9](#)
- 4.5.7 Jede Partei hat ihre Stiche selbst einzuziehen.

- 4.5.8 Lautes Mitzählen der Trümpfe oder Augen ist weder den Mitspielern noch den anderen Teilnehmern erlaubt.
- 4.5.9 Mit dem Spielen darf erst nach Beendigung einer Runde aufgehört werden. Ein Teilnehmer muß eine solche Absicht stets **vor** Beginn der Runde bekanntgeben.
- 4.5.10 Verstöße gegen die Skat- bzw. Skatwettbewerbordnung (SKO, SKWO) sind von jedem Mitspieler sofort zu beanstanden. Bei den sich daraus ergebenden Streitfällen entscheidet einer der eingesetzten Schiedsrichter. Einsprüche gegen seine Entscheidung sind bis zum Ende der laufenden Serie einzulegen und vom Schiedsrichter vor Bekanntgabe des Ergebnisses zu behandeln. Siehe aber auch SKWO 7.3.3

[Inhalt](#)

## 5.0 Spielbewertung

### 5.1 Grundwerte

- 5.1.1 Jedes Farb- und Grandspiel hat einen unveränderlichen Grundwert. Er beträgt für Karo (Schellen) 9, Herz (Rot) 10, Pik (Grün) 11, Kreuz (Eicheln) 12, Grand und Grand ouvert 24 - siehe auch SKO 5.2.6
- 5.1.2 Jedem Nullspiel liegt wie folgt ein beständiger Spielwert zugrunde: Null 23, Null Hand 35, Null ouvert 46 und Null ouvert Hand 59.

[Inhalt](#)

### 5.2 Gewinnstufen und Gewinnkriterien

5.2.1	Stufenzahl	Klasse I	Spiele mit Skataufnahme
	1	Spiel einfach	
	2	Schneider	Gewonnen oder Verloren
	3	Schwarz	Gewonnen oder Verloren
		Klasse II	
	2	Spiel einfach	Gewonnen oder Verloren
	3	Schneider	Handspiele
	4	Schneider angesagt	Gewonnen oder Verloren
	5	Schwarz	
	6	Schwarz angesagt	Gewonnen oder Verloren
	7	offen	Gewonnen oder

Verloren

Gewonnen oder  
Verloren

Gewonnen oder  
Verloren

Gewonnen oder  
Verloren

- 5.2.2 **Einfach** gewonnen hat der Alleinspieler sein Spiel mit dem 61. Auge einschließlich der beiden Karten im Skat.
- 5.2.3 **Schneider** wurde die Partei, die 30 oder weniger Augen erreichte.
- 5.2.4 **Schwarz** wurde die Partei, die keinen Stich erhielt. Bei einem einzigen Stich ohne Augen ist sie bloß Schneider.
- 5.2.5 **Schneider angesagt** oder **Schwarz angesagt** wird nur dann berechnet, wenn der Alleinspieler bei einem **Handspiel** die betreffende Gewinnstufe **vor** dem ersten Ausspielen tatsächlich angesagt hat. Erreicht er sie nicht, gilt für ihn das Spiel mindestens in der angesagten Gewinnstufe als verloren, gewinnt er in einer höheren Gewinnstufe als der angesagten, zählt die höhere. Verliert der Alleinspieler in der angesagten Gewinnstufe, so darf ihm dies nicht doppelt berechnet werden (sog. Eigenschneider).
- 5.2.6 **Offen als Gewinnstufe kommt bei offenen Farb- und Grandspielen in Betracht. Der Alleinspieler darf hier keinen Stich abgeben. Diese Spiele gelten von vornherein als Schwarz angesagt. Ein Kreuz ouvert mit 2 zählt demnach  $9 \cdot 12 = 108$  Punkte, ein Grand ouvert mit 4 zählt  $11 \cdot 24 = 264$  Punkte.**
- 5.2.7 Ein **Nullspiel** ist für den Alleinspieler gewonnen, wenn er **keinen** Stich macht.
- 5.2.8 Im Zweifelsfall muß der Alleinspieler das Erreichen der Gewinnstufe Schneider und Schwarz, die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust nachweisen.

## [Inhalt](#)

### 5.3 Spielwerte

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

Spitzen

**Klasse I**

**Klasse II**

**Spiele mit**

	<b>Skataufnahme</b>	<b>Handspiele</b>
+ Gewinnstufen	1 - 11	
= Summe der Fälle	1 - 3	1 - 11
	2 - 14	2 - 7
		3 - 18

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

5.3.3 Farbspiele und Grandspiele mit Spitzen haben bei gleicher Gewinnstufe denselben Wert wie Spiele ohne dieselbe Spitzenanzahl.

5.3.4 **Jedes verlorene Spiel muß mit doppelter Punktzahl in die Spielliste eingetragen bzw. zum doppelten Wert bezahlt werden.**

## Inhalt

### 5.4 **Überreiztes Spiel**

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

Beispiele:

#### **Reizwert 50 - Kreuz-Bube(Eichel-Unter) im Skat.**

Spielansage: Herz(Rot). Eintragung: Herz (Rot) mit 1 "überreizt"=-100 Punkte.

#### **Reizwert 59 - Pik-Bube (Grün-Unter) im Skat.**

Spielansage: Kreuz (Eicheln) oder Herz (Rot). Eintragung: Kreuz (Eicheln) oder Herz (Rot) ohne 1 "überreizt"=-120 Punkte.

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

mindestens erreicht wird und **doppelt** abzuschreiben. ([SKO 5.3.4](#))

Beispiel:

#### **Herz (Rot)-Handspiel ohne drei Spitzen nach einem Reizgebot von 36 - Kreuz-Bube (Eichel-Unter) im Skat.**

Das an sich gewonnene Spiel ist nicht mit 36, sondern mit 4 X 10 doppelt =

80 Minuspunkten zu berechnen, so als ob 40 gereizt worden wären.

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

## Inhalt

### 5.5 Spielliste

- 5.5.1 Jedes Spiel ist unmittelbar nach seiner Beendigung als Gewinn oder Verlust für den Alleinspieler in die Spielliste einzutragen. Dabei sind die Spielwerte stets zum jeweiligen Punktstand der Teilnehmer zu addieren oder von ihm zu subtrahieren. Die fortlaufende Aufrechnung ermöglicht, daß jederzeit der aktuelle Stand des Leistungsvergleichs

untereinander abzulesen ist.

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

- 5.5.3 Die Korrektur fehlerhafter Eintragungen darf nur im Einverständnis der beteiligten Spieler bis zum Ende der laufenden Serie vorgenommen werden.

- 5.5.4 Der Spieleinsatz ist vorher zu vereinbaren. Er beträgt 0, 1/4, 1/2 oder 1 Pfennig je Wertpunkt. Bruchteile werden nach oben aufgerundet. Bei Bargeldskat wird der Betrag für ein verlorenes Spiel mit Skataufnahme erst nach dem Aufrunden verdoppelt (SKWO 9.2).

- 5.5.5 Nach Beendigung der letzten Runde sind Gewinn und Verlust durch Vergleichsrechnung zu ermitteln. Am besten eignet sich dafür das Quersummen - Verfahren. Es ist je nach Ausgangssituation anzuwenden.

**Variante 1:** Sie ist anzuwenden, wenn in der Endzahl - Summe aller Teilnehmer die Pluspunkte überwiegen.

Teilnehmer	A	B	C	D
Endzahlen der Spielliste	+ 196	+ 33	- 12	+ 85
vierfache Endzahlen	+ 784	+ 132	- 48	+ 340
(bei vier Teilnehmern)				
Endzahl - Summe (Pluspunkte abzüglich Minuswerte)	- 302	- 302	-302	- 302
Gewinn bzw. Verlust bei Spieleinsatz 1 Pfennig	+ 482	- 170	-350	+ 38

(Die 302 Punkte als Endzahl - Summe sind gewissermaßen Schulden, die jeder einzelne an die anderen hat und folglich abgezogen werden müssen.)

**Variante 2** Sie ist anzuwenden, wenn in der Endzahlsumme aller Teilnehmer die Minuspunkte überwiegen.

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

(Die 213 Punkte als Endzahl - Summe sind nicht etwa Schulden, sondern Forderungen, weshalb man sie jedem Teilnehmer gutschreiben muß.)

**Variante 3** Man kann die Endzahlen auch direkt gegeneinander aufrechnen. Dabei stehen die Differenz jeweils für den einen als Plus und zugleich für den anderen als Minus. Gewinn und Verlust ergeben sich letztlich aus der Addition der Vergleichswerte.

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

Liegt der Spieleinsatz unter 1 Pfennig, sind die Endzahlen zunächst zu halbieren oder zu vierteln.

## Inhalt

### **SKWO 9.2 Ergänzung aus der Skat - Wett - Spielordnung (neu ab 1.1.99)**

Kommt am Tisch keine Übereinstimmung über die Höhe des Einsatzes ([SKO 5.5.4](#)) zustande, so muß ohne Einsatz gespielt werden. Wurde vor Spielbeginn keine Vereinbarung über die Höhe des Spieleinsatzes getroffen, so darf ein solcher nicht berechnet werden.

---

[Joachim Nentwich](#), DSKV Schiedsrichter, [www-skat-sport.de](http://www-skat-sport.de) -Team, 23.1.1999