

## Vorwort

Die Skatordnung ist das international verbindliche Regelwerk für alle Skatspielerinnen und Skatspieler.

Die Skatordnung beinhaltet die Spielregeln für das in einem langen historischen Entwicklungsprozess herausgebildete beliebteste und verbreitetste deutsche Kartenspiel vor allem im deutschsprachigen Raum. Sie bringt es mit der vorliegenden Fassung wie keine vorher in ein geschlossenes System und ermöglicht, dass Skat nunmehr weltweit nach absolut einheitlichen Maßstäben (Einheitsskat) gespielt werden kann.

Als lebendiges Regelwerk versteht sich die Skatordnung nicht als ein starres Dogma. Deshalb werden die zuständigen Gremien auch künftig grundlegende neue Erkenntnisse, abgeleitet aus der allgemeinen Spielpraxis, zur weiteren Förderung des Spielgedankens einfließen lassen.

Die Skatordnung bildet die Grundlage für alle regeltechnischen Entscheidungen. Ihre strikte Einhaltung ist allererste Voraussetzung dafür, Streitfälle und Unstimmigkeiten zu vermeiden.

Die einheitlichen Skatregeln wurden auf dem 27. Deutschen Skatkongress am 22.11.1998 in Halle/Saale verabschiedet und zwischen dem Deutschen Skatverband e.V. (DSkV) und der International Skat Players Association e.V. (ISPA-World) vereinbart.

Zuständig für die Auslegung und Überwachung der Regeln ist das Internationale Skatgericht (ISkG) mit seinen Schiedsrichterorganisationen.

Änderungen der Internationalen Skatordnung sind nur möglich, wenn sie von beiden Partnern satzungsgemäß beschlossen werden. Dazu sind Änderungsanträge mit einem entsprechenden zeitlichen Vorlauf gegenseitig auszutauschen. Über die Beschlüsse hat kurzfristig eine Information des jeweiligen Partners zu erfolgen.

<b>Skatwettbewerbordnung (SkWO)</b>		<b>Seite</b>
<b>1</b>	<b>Allgemeines</b>	<b>32</b>
<b>2</b>	<b>Rechtsfragen</b>	<b>33</b>
<b>3</b>	<b>Veranstalter</b>	<b>33</b>
<b>4</b>	<b>Teilnehmer</b>	<b>34</b>
<b>5</b>	<b>Leistungsbewertung</b>	<b>35</b>
<b>6</b>	<b>Wettspielplan</b>	<b>37</b>
<b>7</b>	<b>Gang des Wettspiels</b>	<b>38</b>
7.1	Tischordnung	38
7.2	Spielliste	39
7.3	Wettspielverlauf	40
7.4	Abschluss des Wettspiels	40
<b>8</b>	<b>Spielregeln</b>	<b>41</b>
<b>9</b>	<b>Spielbedingungen</b>	<b>43</b>

<b>Wissenswertes für Skatspieler</b>		<b>Seite</b>
	Nullspiele und Grand	46
	Grand ouvert	47
	Schneider- und Schwarzansage	48
	Das 61. Auge gewinnt	48
	Überreizte Spiele	48
	Offene Spiele	50
	Abgekürzte Spiele	51
	Zahlenwunder	51
	Unsitten beim Skatspielen	55
	Die unglaubliche Kartenverteilung	56
	Notizen	58

<b>Anschriften</b>		<b>Seite</b>
	Deutscher Skatverband e.V. (DSkV)	63
	International Skat Players Association e.V. (ISPA-World)	64

- |       |                    |         |
|-------|--------------------|---------|
| 4.    | Dame (Ober)        | 3 Augen |
| 5.    | Bube (Unter)       | 2 Augen |
| 6.-8. | Neun, Acht, Sieben | 0 Augen |

Die Skatkarte zählt demnach **120 Augen**

## 2 Spielgrundlagen

### 2.1 Spielmöglichkeiten

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

2.1.2 Die möglichen Spiele sind wie folgt eingeteilt:

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

**2.3.3** Bei den Grandspielen sind nur die Buben in der Rangfolge ihrer Farben Trumpf.

**2.3.4** Bei den Nullspielen gelten auch die Buben als Farbe. Die veränderte Reihenfolge lautet hier: Ass, König, Dame, Bube und erst dann die Zehn vor Neun, Acht, Sieben.

## **2.4 Spitzen**

**2.4.1** Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge vom Kreuz-Buben an heißen Spitzen.

**2.4.2** Hat der Alleinspieler einschließlich der beiden Karten im Skat den Kreuz-Buben selbst, zählen seine vorhandenen Spitzen; er spielt **mit** Spitzen. Besitzt er ihn nicht, kommen seine fehlenden Spitzen in Betracht; er spielt **ohne** Spitzen.

**2.4.3** Farbspiele sind höchstens mit oder ohne elf Spitzen (vier Buben und siebenmal Trumpffarbe) möglich, Grandspiele höchstens mit oder ohne vier Spitzen (vier Buben).

## **3 Spieleinleitung**

### **3.1 Bestimmung der Plätze**

**3.1.1** Die Reihenfolge der Mitspieler wird ausgelost oder gesetzt. Der erste wählt seinen Platz, die anderen schließen sich in Uhrzeigerrichtung an.

**3.1.2** Ein neuer Mitspieler darf nur hinzukommen, wenn alle einverstanden sind und eine neue Runde beginnt. Falls er nicht einen ausscheidenden Mitspieler ersetzt, muss er sich rechts vom ersten einreihen.

## 3.2 Geben der Karten

- 3.2.1 Mit dem Geben der Karten beginnt der Mitspieler auf Platz 1; er gibt an. Sein rechter Nachbar muss stets das letzte Spiel jeder Runde geben; er gibt ab.
- 3.2.2 Der Kartengeber hat die Karten gründlich zu mischen, sie vom rechten Nachbarn **einmal** abheben zu lassen, den dabei liegen gebliebenen Teil auf den abgehobenen zu legen und danach die Karten von oben zu verteilen.
- 3.2.3 Werden vom Kartengeber die Karten beim Mischen gestochen oder geblättert, so sind sie vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.
- 3.2.4 Abheben ist Pflicht! Es hat so zu erfolgen, dass mindestens **vier** Karten liegen bleiben und abgehoben werden.
- 3.2.5 Ist bei mehr als drei Mitspielern der Abheber vorübergehend abwesend, darf der rechts neben ihm sitzende Mitspieler abheben - vorausgesetzt, der eigentliche Abheber hat sich das nicht ausdrücklich vorbehalten. Bei längerer Abwesenheit eines Mitspielers entscheidet ein Schiedsrichter über die Fortsetzung von Spielen.
- 3.2.6 Es müssen, beim linken Nachbarn beginnend, jedem Spieler zunächst drei Karten, dann vier und zuletzt wieder drei gegeben werden. Nach der ersten Gebefolge sind zwei Karten gesondert als Skat zu legen.

- 3.2.7** Bei vier Mitspielern erhält der Kartengeber selbst keine Karten; er sitzt. Bei mehr als vier Mitspielern spielen seine beiden linken Nachbarn und der rechte.
- 3.2.8** Wird beim Geben durch den Kartengeber allein- oder mitverschuldet mindestens eine Karte aufgeworfen, muss neu gegeben werden.
- 3.2.9** Wurden die Karten vergeben, indem sie zahlenmäßig ungleich verteilt sind, ist nur dann noch einmal zu geben, wenn die Beanstandung vor Beendigung des Reizens erfolgte oder wenn beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karten haben (siehe 4.5.6).
- 3.2.10** Einsprüche gegen jegliche Unkorrektheiten beim Mischen, Abheben sowie die Art und Weise der Kartenverteilung müssen **vor** der Kartenaufnahme geltend gemacht werden.
- 3.2.11** Hatte ein Mitspieler gegeben, der nicht an der Reihe war, ist selbst ein beendetes Spiel - auch das letzte einer Runde - ungültig. Eine Runde gilt dann als abgeschlossen, wenn deren letztes Spiel ordnungsgemäß eingetragen oder dessen fehlerhafte bzw. fehlende Eintragung erst nach Beginn des ersten Spiels der nächsten Runde (siehe 4.1.1) beanstandet wurde. Bei einer fehlerhaften Eintragung des letzten Spiels einer Serie ist die letzte Runde abgeschlossen, wenn die Spielliste unterzeichnet wurde.
- 3.2.12** Bei einer falschen Geberfolge **innerhalb** der laufenden Runde sind **alle** Spiele vom Fehler an zu wiederholen.

**3.4.2** Es steht dem Alleinspieler frei, ob er ein Spiel entsprechend dem Reizgebot oder von höherem Wert ansagt.

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

**Beispiele:**

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

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

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

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

- 3.4.6** Eine Spielansage mit mehr oder weniger als zehn Handkarten bedeutet, sofern ordnungsgemäß gegeben wurde, Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz). Eine vor der Spielansage ausgespielte Karte gilt noch als Handkarte. Gleiches gilt für die bei Ouvertspielen aufgelegten Karten.
- 3.4.7** Eine gültige Spielansage ist unabänderlich.
- 3.4.8** Nach einer gültigen Spielansage darf der Skat nicht verändert und der abgelegte Skat nicht mehr angesehen werden. Zuwiderhandlungen führen zum Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz).

### **3.5 Parteistellung**

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



4.1.11 Jedem Teilnehmer ist es gestattet, Regelverstöße sofort zu beanstanden.

## 4.2 Bedienen

4.2.1 Nach dem Ausspielen hat zunächst der linke Spieler eine Karte zuzugeben. Dabei muss er, wie dann auch der Dritte, stets irgendeine Karte in der ausgespielten Farbe oder im geforderten Trumpf bedienen, soweit das möglich ist.

4.2.2 Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, muss entweder Trumpf zugeben, d.h. stechen, oder eine Karte einer anderen Farbe spielen. Wenn Trumpf gefordert wird, aber nicht bedient werden kann, muss eine beliebige Karte einer anderen Farbe zugegeben werden.

4.2.3 Hat jemand eine ausgespielte Farbe oder geforderten Trumpf nicht bedient, obwohl es möglich war, ist das Spiel sofort beendet und nach den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 zu entscheiden. Wird Weiterspielen verlangt, ist der Fehler zu berichtigen.

4.2.4 Wird Nichtbedienen erst im weiteren Spielverlauf oder nach Beendigung des Spiels festgestellt, so muss es **rückwirkend** vom Regelverstoß an als beendet angesehen werden. Die Entscheidung regelt sich gemäß der zutreffenden Bestimmung von 4.1.3 bis 4.1.5.

4.2.5 Das Recht, Nichtbedienen im Nachhinein zu reklamieren, erlischt mit dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien.

- 4.2.6** Besitzt ein Spieler trotz ordnungsgemäßer Kartenverteilung im Laufe des Spiels zu wenig oder zu viel Karten, weil er fehlerhaft gedrückt, doppelt bzw. nicht zugegeben oder es in irgendeiner anderen Form verschuldet hat, ist das Spiel zugunsten der Partei mit der richtigen Anzahl von Karten entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 beendet. Eine höhere Gewinnstufe erfordert den Nachweis, dass sie bei regelgerechtem Spiel sicher erreicht worden wäre.
- 4.2.7** Spielbeeinflussendes Vorwerfen und herausforderndes (demonstratives) Vorziehen einer Karte sind nicht gestattet. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend.
- 4.2.8** Wird der Skat während des Spiels von einem Mitspieler angesehen oder aufgedeckt, ist das Spiel sofort beendet. Für den Spieldausgang sind die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 anzuwenden.
- 4.2.9** Alle Mitspieler haben sich jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Bei Verstößen ergeben sich Konsequenzen aus den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6.
- 4.3 Spielabkürzung**
- 4.3.1** Im Allgemeinen ist jedes Spiel zu Ende zu spielen. Der Alleinspieler darf sein angesagtes Spiel aufgeben, solange er noch **mindestens neun** Handkarten führt. Es muss mindestens dem gebotenen Reizwert und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entsprechen.

## 5

# Spielbewertung

### 5.1 Grundwerte

5.1.1 Jedes Farb- und Grandspiel hat einen unveränderlichen Grundwert. Er beträgt für Karo 9, Herz 10, Pik 11, Kreuz 12 und Grand 24 (siehe 5.2.6).

5.1.2 Jedem Nullspiel liegt ein beständiger Spielwert zugrunde: Null 23, Null Hand 35, Null ouvert 46, Null ouvert Hand 59.

### 5.2 Gewinnstufen und Gewinnkriterien

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

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

- 5.2.2 Einfach** gewonnen hat der Alleinspieler sein Spiel mit dem 61. Auge einschließlich der beiden Karten im Skat.
- 5.2.3 Schneider** ist die Partei, die 30 oder weniger Augen erreicht hat.
- 5.2.4 Schwarz** ist die Partei, die keinen Stich erhalten hat.
- 5.2.5 Schneider angesagt** und **Schwarz angesagt** werden nur dann berechnet, wenn der Alleinspieler bei einem **Handspiel** die betreffende Gewinnstufe tatsächlich angesagt hat. Erreicht er sie nicht, hat er das Spiel mindestens in der angesagten Gewinnstufe verloren. Gewinnt er in einer höheren Gewinnstufe als der angesagten, zählt die höhere. Verliert der Alleinspieler in der angesagten Gewinnstufe, wird ihm diese nicht doppelt berechnet (den so genannten Eigenschneider gibt es nicht).
- 5.2.6 Offen** als Gewinnstufe kommt bei offenen Farb- und Grandspielen in Betracht. Der Alleinspieler darf hier keinen Stich abgeben. Diese Spiele gelten von vornherein als Schwarz angesagt. Ein Kreuz ouvert mit zweien zählt demnach  $9 \times 12 = 108$  Punkte; ein Grand ouvert mit vierein zählt  $11 \times 24 = 264$  Punkte.
- 5.2.7** Ein Nullspiel ist für den Alleinspieler gewonnen, wenn er **keinen** Stich macht.
- 5.2.8** Im Zweifelsfall muss die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust und der Alleinspieler das Erreichen von Gewinnstufen nachweisen.

**7.4.4** Alle Listen, Startkarten, Unterlagen und Abrechnungen bleiben nach Abschluss des Wettspiels beim Veranstalter. Die Aufbewahrungsfrist beträgt 6 Monate.

## **8 Spielregeln (Auszug aus der Internationalen Skatordnung)**

**8.1** Es wird streng nach der **Internationalen Skatordnung** gespielt.

**8.2** Die Kartenverteilung muss 3, Skat, 4, 3 erfolgen.

**8.3** Es muss abgehoben werden, und zwar so, dass mindestens **vier** Karten liegen bleiben und abgehoben werden.

**8.4** Es wird scharf gespielt, d.h. unberechtigtes Ausspielen oder Nichtbedienen beenden sofort das Spiel - sofern es noch nicht entschieden ist - zugunsten der fehlerfreien Partei.

**8.5** Der Skat darf nicht vom Kartengeber eingesehen werden. Ebenso ist es ihm verboten, in die Karten seines linken **und** rechten Nachbarn hineinzusehen; er darf das nur nach einer Seite hin tun. **Ein Recht auf Karteneinsicht besteht aber nicht.**

**8.6** Das Nachsehen und Vermischen der Stiche ist verboten. Jeder Stich muss eingezogen werden.

# Die unglaubliche Kartenverteilung

Es gibt Kartenverteilungen, bei der der Alleinspieler alle möglichen Spiele gewinnt. Eine sieht wie folgt aus:

## Vorhand:



## Mittelhand:



## Hinterhand:



## Skat:



Bei dieser Kartenverteilung gewinnt der Alleinspieler (bei dieser Darstellung in Mittelhand), sei er nun Vor-, Mittel- oder Hinterhand, alle Farbspiele mit Schwarz sowie Grand mit Schwarz. Er gewinnt aber auch alle Nullspiele.

Anhand der Abbildung lässt sich das leicht nachvollziehen. Dass der Alleinspieler einen Grand mit Schwarz gewinnt, ist sofort ersichtlich, da sowohl Vorhand als auch Hinterhand je 2 Blätter von Herz und Karo führen, mithin weder König noch Dame in diesen beiden Farben zu dritt stehen. Mittelhand gewinnt daher auch einen Grand ouvert.

Würde Mittelhand ein Farbspiel in Herz oder Karo spielen, hätte er in beiden Farben sieben Trümpfe und als Beiblatt Ass, Zehn und Sieben der zweiten Farbe. Da weder König noch Dame zu dritt stehen, bekommt er sämtliche Stiche, und die Gegner werden Schwarz.

Der Alleinspieler kann aber auch ein Farbspiel in Kreuz oder Pik spielen. Spielt Vorhand eine Fehlfarbe an, sticht der Alleinspieler sofort mit einem Buben ein, fordert dreimal Trumpf, bekommt von Vorhand und Hinterhand je drei Trümpfe (der elfte Trumpf liegt im Skat), und alle Reststiche gehören ihm. Er gewinnt also mit Schwarz.

Spielt der Alleinspieler Null ouvert (Hand), legt also seine zehn Handkarten sofort auf, dann müssen seine Gegner feststellen, dass die Kartenverteilung für ihn die denkbar günstigste ist. Da sowohl Vorhand als auch Hinterhand in jeder Farbe die gleiche Anzahl Blätter besitzen, kann sich keiner in einer Farbe frei machen und beide müssen immer gleichzeitig bedienen. Die beiden am meisten gefährdeten Karten des Alleinspielers sind Kreuz- und Pik-Bube. Da aber Vorhand in Kreuz die bei Nullspielen drei höchsten Karten (Ass, König und Dame) führt, während Hinterhand die gleichen Karten in Pik besitzt, kann der Alleinspieler in beiden Fällen keinen Stich bekommen. In Herz und Karo sitzen bei einem Gegenspieler König und Dame, während der andere 9 und 8 der gleichen Farbe führt. Der Alleinspieler kann mit 7 und 10 immer darunter bleiben und gewinnt so auch jedes Nullspiel.



**Deutscher Skatverband e.V.**  
Sitz Altenburg

gegründet 1899

Deutscher Skatverband e.V.  
Geschäftsstelle  
Burgstrasse 8  
D-04600 Altenburg  
Telefon: (03447) 892909  
Telefax: (03447) 511916

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung  
beider Verbände gestattet.

Gestaltung:  
Matthias Bock, 65779 Kelkheim





**International Skat Players Association e.V.  
(ISPA-World)**

gegründet 1976

Präsident ISPA-World  
Heinz-Joachim Schindler  
Käthe-Dorsch-Ring 19  
D-12353 Berlin  
Telefon (030) 6614278  
Telefax: (030) 6614278

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung  
beider Verbände gestattet.

Gestaltung:  
Matthias Bock, 65779 Kelkheim