

Internationale Online Skatordnung (IOSkO)

Erweiterung der Internationalen Skatordnung (ISkO)

Vorwort

Der Deutsche Online Skatverband (DOSKV e.V.) als Verband der Online Skatspieler stellt hiermit die ab dem 31.03.2008 gültige Online Skatordnung vor. Damit kommt der DOSKV e.V. als Verband der Online Skatspieler seiner Verantwortung nach einen einheitlichen Standard bei sämtlichen im World Wide Web stattfindenden Skatveranstaltungen zu ermöglichen.

Als Grundlage für die Internationale Online Skatordnung (IOSkO) wurde die vom DOSKV e.V. offiziell anerkannte Internationale Skatordnung (ISkO) heran gezogen. Die IOSkO ist das verbindliche Regelwerk für alle Online-Skatspieler und erweitert die ISkO wie nachfolgend um die Regelungen für den Online Skat.

1

Allgemeines

1.1

Begriff des Skatspiels

1.1.1

Das Skatspiel ist ein Kartenspiel für drei oder mehr Personen. Das Einzelspiel wird von einem Alleinspieler und zwei Gegenspielern bestritten.

1.1.2

Das Skatspiel kam im zweiten Jahrzehnt des 19. Jahrhunderts in Altenburg auf. Es ist aus grundlegenden Elementen verschiedener älterer Kartenspiele hervorgegangen.

1.1.3

Zwei verdeckt, gesondert gelegte Karten - Skat genannt - gaben dem Spiel seinen Namen. Er ist dem Italienischen (scartare) bzw. Französischen (écarter) entlehnt und bedeutet soviel wie "Das Weggelegte".

1.2

Die Skatkarte

1.2.1

Die Skatkarte besteht aus 32 Einzelkarten in vier Farben zu je acht Karten. Die Farben in ihrer Rangfolge sind Kreuz (Eicheln), Pik (Grün), Herz (Rot) und Karo (Schellen).

1.2.2

Jede Farbe hat folgende Karten mit nachstehendem Zählwert:

1. Ass (Daus)	11 Augen
2. Zehn	10 Augen
3. König	4 Augen
4. Dame (Ober)	3 Augen
5. Bube (Unter)	2 Augen
6.-8. Neun, Acht, Sieben	0 Augen
Die Skatkarte zählt demnach	120 Augen

2

Spielgrundlagen

2.1

Spielmöglichkeiten

2.1.1

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

2.1.2

Die möglichen Spiele sind wie folgt eingeteilt:

Spielklasse	Spielklasse I	Spielklasse II
-------------	---------------	----------------

Spielgattung	Spiele <i>mit</i> Skataufnahme		Spiele <i>ohne</i> Skataufnahme (Handspiele)	
Farbspiele	Karo Herz Pik Kreuz		Karo Hand Herz Hand Pik Hand Kreuz Hand	Karo ouvert Herz ouvert Pik ouvert Kreuz ouvert
Grandspiele	Grand		Grand Hand	Grand ouvert
Nullspiele	Null	Null ouvert	Null Hand	Null ouvert Hand

(ouvert=offen)

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 unesehen liegen. Es stehen für die Spielansage nur die zehn Handkarten zur Verfügung.

2.2.4

Der Alleinspieler bestimmt zu einer der beiden Spielklassen eine Farbe als Trumpf oder wählt zwischen Grandspiel und Nullspiel.

2.2.5

Bei offenen Spielen hat der Alleinspieler noch vor dem ersten Ausspielen (Anspielen) seine zehn Handkarten aufzulegen. Geschieht das nicht, hat ihn die Gegenpartei dazu aufzufordern. Die Karten müssen deutlich sichtbar, nach Farben gruppiert und in Folge geordnet sein. Ist das nicht der Fall, darf die Gegenpartei die Kartenanordnung korrigieren.

2.3

Bedeutung der Karten

2.3.1

Bei den Farbspielen ist immer eine Farbe Trumpf. Die anderen Farben sind dann untereinander im Rang gleich.

2.3.2

Die höchsten Trümpfe eines Farbspiels sind die Buben in der Rangfolge der Farben (siehe 1.2.1). Ihnen folgen die sieben Karten der Trumpffarbe nach dem Zählwert ihrer Augen (siehe 1.2.2).

2.3.3

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

2.3.4

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

2.4

Spitzen

2.4.1

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

2.4.2

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

2.4.3

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

3

Spieleinleitung

3.1

Bestimmung der Plätze

3.1.1

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

	an.
3.1.1-Online	Die Reihenfolge der Mitspieler wird ausgelost oder gesetzt.
3.1.2	Ein neuer Mitspieler darf nur hinzukommen, wenn damit alle einverstanden sind und eine neue Runde beginnt. Falls er nicht einen ausscheidenden Mitspieler ersetzt, muss er sich rechts vom ersten einreihen.
3.1.2-Online	Entfällt
3.2	Geben der Karten
3.2.1	Mit dem Geben der Karten beginnt der Mitspieler auf Platz 1; er gibt an. Sein rechter Nachbar muss stets das letzte Spiel der Runde geben; er gibt ab.
3.2.1-Online	Die Karten werden von der Skatsoftware automatisch gemischt und entsprechend der Regeln 3.2.1 - 3.2.16 gegeben.
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.
3.2.2-Online	Entfällt
3.2.3	Werden vom Kartengeber die Karten beim Mischen gestochen oder geblättert, so ist vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.
3.2.3-Online	Entfällt
3.2.4	Abheben ist Pflicht! Es hat so zu erfolgen, dass mindestens vier Karten liegen bleiben und abgehoben werden.
3.2.4-Online	Abheben ist Pflicht! Es hat so zu erfolgen, dass mindestens vier Karten liegen bleiben und abgehoben werden. Es erfolgt automatisch durch die Skatsoftware.
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.
3.2.5-Online	Entfällt
3.2.6	Es müssen, beim linken Nachbarn beginnend, jedem Spieler zunächst drei Karten, dann vier und zuletzt wieder drei Karten gegeben werden. Nach der ersten Gebefolge sind zwei Karten gesondert als Skat zu legen.
3.2.7	Bei vier Mitspielern erhält der Kartengeber selbst keine Karten; er sitzt. Bei mehr als vier Mitspielern spielen seine beiden linken Nachbarn und der rechte.
3.2.7-Online	Wenn die Möglichkeit von vier Mitspielern besteht 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.
3.2.8-Online	Entfällt
3.2.9	Wurden die Karten vergeben, indem sie zahlenmäßig ungleich verteilt sind, ist nur dann noch einmal zu geben, wenn die Beanstandung vor Beendigung des Reizens erfolgte oder wenn beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karte haben (siehe 4.5.6).
3.2.9-Online	Entfällt
3.2.10	Einsprüche gegen jegliche Unkorrektheiten beim Mischen, Abheben

- sowie der Art und Weise der Kartenverteilung müssen vor der Kartenaufnahme geltend gemacht werden.
- 3.2.10-Online**
3.2.11 **Entfällt**
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.
- 3.2.11-Online**
3.2.12 **Entfällt**
Bei einer falschen Geberfolge innerhalb der laufenden Runde sind alle Spiele vom Fehler an zu wiederholen.
- 3.2.12-Online**
3.2.13 **Entfällt**
Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten oder ihr Ursprung nicht mehr festzustellen, bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig. Die laufende Runde ist neu zu spielen, angefangen mit dem Geben durch den Mitspieler auf Platz 1.
- 3.2.13-Online**
3.2.14 **Entfällt**
Ein Spieler, der während oder nach ordnungsgemäßigem Geben den Skat ansieht oder aufwirft, darf nicht am Reizen teilnehmen
- 3.2.14-Online**
3.2.15 **Entfällt**
Wer während oder nach dem Geben den Skat mit aufgenommen hat, ist ebenfalls vom Reizen auszuschließen. In diesem Fall muss der Schuldige seine 12 Handkarten mischen und der Kartengeber daraus zwei Karten als Skat verdeckt ziehen.
- 3.2.15-Online**
3.2.16 **Entfällt**
Nach ordnungsgemäßigem Geben **muss** ein gültiges Spiel zustande kommen. Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel (siehe 3.3.7).
- 3.3
3.3.1 **Reizen**
Nach dem Geben ist durch das Reizen - Bieten und Halten von Spielwerten (siehe 5.1 bis 5.3 mit Berechnungsschema) der Alleinspieler zu ermitteln. Entsprechend dem niedrigsten Spielwert für Karo mit oder ohne 1 Spitze, einfach gewonnen, beträgt das Mindestreizgebot 18.
- 3.3.2
Der Spieler, der zuerst Karten erhalten hat (Vorhand), fordert seinen linken Nachbarn (Mittelhand) zum Reizen auf. Mittelhand und auch Hinterhand sind dabei an die gültigen Reizwerte, aber nicht an deren zahlenmäßige Reihenfolge gebunden.
- 3.3.2-Online**
Der Spieler, der zuerst Karten erhalten hat (Vorhand), fordert seinen linken Nachbarn (Mittelhand) zum Reizen auf. Mittelhand und auch Hinterhand sind dabei an die gültigen Reizwerte und an deren Reihenfolge gebunden. Sofern technisch möglich können Reizwerte übersprungen werden.
- 3.3.3
Hat Vorhand kein Spiel mit dem gebotenen oder einem höheren Reizwert, muss sie passen. Daraufhin reizt der dritte Spieler (Hinterhand) Mittelhand in gleicher Weise weiter oder passt.
- 3.3.4
Wenn Mittelhand kein Spiel machen will oder ihr höchstes Reizgebot von Vorhand gehalten wird, muss sie passen. Dann reizt Hinterhand

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

- 3.4.3 Kann der Alleinspieler nach Skataufnahme in seinem beabsichtigten Spiel mit der für ihn höchstmöglichen Gewinnstufe den Reizwert nicht mehr erreichen, darf er ein Spiel ansagen, das dem gebotenen Reizwert entspricht und aufgeben (siehe 5.4.1).
Beispiele:
 Pik ohne vier Spitzen bis 50 gereizt; Kreuz-Bube im Skat; günstige Spielansage: Herz.
 Farbspiel ohne Spitzen bis 59 gereizt; Pik-Bube im Skat; günstige Spielansage: Kreuz oder Herz.
- 3.4.4 Eine Spielansage ist ungültig, wenn sie in einem für **alle** Mitspieler **erkennbaren** Widerspruch zu grundlegenden Spielbedingungen steht. Darunter fallen die Ansage eines Handspiels, von offenen Farbspielen, Grand ouvert und Gewinnstufen jeweils nach Skataufnahme. Umdrücken des Skats und Umbenennen eines Spiels sind nicht statthaft. Die Ansage eines nicht mehr durchführbaren Nullspiels endet mit dem Verlust eines Farb- oder Grandspiels unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen.
- 3.4.4-Online** **Entfällt**
- 3.4.5 Eine ungültige Spielansage - nicht strafbar - ist sofort zu korrigieren. Dabei **muss** das angesagte Spiel innerhalb derselben Spielgattung/Farbe erhalten bleiben.
- 3.4.5-Online** **Entfällt**
- 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.
- 3.4.6-Online** **Entfällt**
- 3.4.7 Eine gültige Spielansage ist unabänderlich.
- 3.4.8 Nach einer gültigen Spielansage darf der Skat nicht verändert und der abgelegte Skat nicht mehr angesehen werden. Zuwiderhandlungen führen zum Spielverlust in der Spielstufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz).
- 3.4.8-Online** **Entfällt**
- 3.5 **Parteistellung**
- 3.5.1 Die drei Spieler bilden zwei Parteien: Alleinspieler und Gegenspieler, die mit den anderen Mitspielern seine Gegenpartei sind.
- 3.5.2 Jeder einzelne der Gegenpartei ist gleichermaßen am Erfolg wie Misserfolg der Gegenspieler beteiligt. Es haften demnach auch alle gemeinsam für die Folge von Regelverstößen im Gegenspiel oder Spielaufgabe.
- 3.5.3 Der Alleinspieler erhält für ein gewonnenes Spiel von jedem der Gegenpartei den vollen Betrag. Umgekehrt muss er ihn bei Spielverlust an jeden von ihr bezahlen (siehe 5.3.4).
- 3.5.4 Ein Mitspieler, der nicht am laufenden Spiel beteiligt ist, darf nur bei einem Spieler in die Karten sehen. Ein Recht auf Karteneinsicht besteht nicht.
- 3.5.4-Online** **Ein Recht auf Karteneinsicht besteht nicht.**

4	Spieldurchführung
4.1	Ausspielen
4.1.1	Das Spiel beginnt mit der Spielansage. Nach der Spielansage spielt Vorhand aus; sie zieht an. Danach spielt immer derjenige aus, der den vorangegangenen Stich gemacht hat. Spielt der Alleinspieler unberechtigt vor der Spielansage aus, hat er ein Spiel unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen verloren.
4.1.1-Online	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 Regelverstoß ist eine regelgerechte Korrektur erlaubt. Eine Karte gilt dann als (aus)gespielt, wenn sie komplett auf dem Tisch liegt.
4.1.2-Online	Entfällt
4.1.3	Unberechtigtes Ausspielen beendet das Spiel. Ist es bereits entschieden, gewinnt die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen (4.1.4).
4.1.3-Online	Entfällt
4.1.4	Hat jemand vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt oder einen anderen Regelverstoß begangen, ist das Spiel für die schuldige Partei in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.
4.1.4-Online	Entfällt
4.1.5	Ist der Alleinspieler gezwungen, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, muss ihm bei unberechtigtem Ausspielen oder einem anderen Regelverstoß der Gegenpartei die fällige Gewinnstufe ausnahmsweise zuerkannt werden, sofern diese noch nicht von den Gegenspielern erreicht wurde (siehe aber 5.4.3).
4.1.5-Online	Entfällt
4.1.6	Die schuldige Partei ist zum Weiterspiel verpflichtet, wenn es die andere Partei verlangt. Dann zählt der Regelverstoß als nicht begangen.
4.1.6-Online	Entfällt
4.1.7	Wird unberechtigtes Ausspielen erst bemerkt, nachdem der Stich vollendet ist, muss auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt werden (siehe 4.4.1).
4.1.7-Online	Entfällt
4.1.8	Es ist der Gegenpartei nicht gestattet, einen Gegenspieler am unberechtigten Ausspiel oder am Begehen eines anderen Regelverstoßes zu hindern. Bei Verstößen ergeben sich Konsequenzen aus den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 (siehe auch 4.2.9).
4.1.8-Online	Entfällt
4.1.9	Zwei oder mehr gleichzeitig sichtbar ausgespielte oder aufgedeckt heraus gefallene Karten der Gegenspieler oder eine solche Karte eines Gegenspielers ohne Ausspielberechtigung beenden sofort das Spiel entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6. Der Alleinspieler ist berechtigt, versehentlich herausgefallene Karten ohne spielrechtliche Folgen wieder aufzunehmen. Er darf auch vorgezogene und sichtbar gewordene Karten zurücknehmen (Vorteil

	für die Gegenspieler).
4.1.9-Online	Entfällt
4.1.10	Unberechtigtes Ausspielen zum letzten Stich ist unerheblich.
4.1.10-Online	Entfällt
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.
4.2.3-Online	Entfällt
4.2.4	Wird Nichtbedienen erst im weiteren Spielverlauf oder nach Beendigung des Spiels festgestellt, so muss es rückwirkend vom Regelverstoß an als beendet angesehen werden. Die Entscheidung regelt sich gemäß der zutreffenden Bestimmung 4.1.3 bis 4.1.5.
4.2.4-Online	Entfällt
4.2.5	Das Recht, Nichtbedienen im Nachhinein zu reklamieren, erlischt mit dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien.
4.2.5-Online	Entfällt
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.
4.2.6-Online	Entfällt
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.
4.2.7-Online	Entfällt
4.2.8	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-Online	Entfällt
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.
4.2.9-Online	Es darf keinerlei Kommunikation stattfinden, die geeignet ist, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen.
4.3	Spielabkürzung

- 4.3.1 Im Allgemeinen ist jedes Spiel zu Ende zu spielen. Der Alleinspieler darf sein angesagtes Spiel aufgeben, solange er noch **mindestens neun** Handkarten führt. Es muss mindestens dem gebotenen Reizwert und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entsprechen.
- 4.3.1-Online** **Ein Spiel kann jederzeit vom Alleinspieler aufgegeben werden. Gibt der Alleinspieler auf und hat noch mindestens 9 Handkarten, so wird das Spiel einfach gewertet. Es muss mindestens dem gebotenen Reizwert und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entsprechen. Gibt der Alleinspieler mit weniger als 9 Handkarten auf, wird das Spiel mit den bis dahin erbrachten Spielpunkten gewertet.**
- 4.3.2 Mit weniger als neun Handkarten kann die Aufgabe des Spiels nur mit Zustimmung mindestens eines Gegenspielers erfolgen (gemeinsame Haftung).
- 4.3.2-Online** **Entfällt, siehe 4.3.1-Online**
- 4.3.3 Alle Spiele sind beendet, sobald einer der Gegenpartei das Spiel aufgibt; die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend (gemeinsame Haftung).
- 4.3.3-Online** **Den Gegenspielern ist es nur möglich in beidseitigem Einverständnis aufzugeben. Verlässt einer der Gegenspieler während des Spiels den Tisch so beendet dies das Spiel, sofern keine technische Einrichtung die Fortsetzung ermöglicht. (gemeinsame Haftung)**
- 4.3.4 Durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karten während eines Farb- oder Grandspiels ohne Abgabe einer **zutreffenden** Erklärung zeigt der Alleinspieler an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, ist das Spiel beendet. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend. Bei Nullspielen zeigt er auf dieselbe Weise an, keinen Stich zu erhalten.
- 4.3.4-Online** **Vorzeigen der Karten des Alleinspielers während eines Spiels dient der Spielabkürzung und zieht keine weiteren Konsequenzen nach sich.**
- 4.3.5 Ein Gegenspieler darf bei einem Farb- und Grandspiel nur dann offen spielen, wenn **er** unabhängig von Kartenstand und Spielführung alle weiteren Stiche macht. Andernfalls gehören sie dem Alleinspieler. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend.
- 4.3.5-Online** **Entfällt**
- 4.3.6 Offenes Hinwerfen der Karten beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen (siehe aber 4.3.1).
- 4.3.6-Online** **Entfällt**
- 4.4 **Stiche**
- 4.4.1 Ein Stich besteht aus je einer Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand. Er ist vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt.
- 4.4.2 Der Stich gehört demjenigen, der unter Beachtung der Regeln
- zu einer ausgespielten und durchweg bedienten Farbe die ranghöchste Karte hat,
 - eine Farbe ausspielt, die weder bedient noch gestochen wird,

- eine ausgespielte Farbe als einziger sticht,
- einen Trumpf auf eine ausgespielte Farbe mit einem höheren Trumpf übersticht,
- bei gefordertem Trumpf den höchsten spielt,
- Trumpf fordert und darauf nur Farbkarten erhält.

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

4.4.2-Online **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 einzuziehen, dass jeder Spieler auch die zuletzt zugegebene Karte deutlich erkennen kann. Auf Verlangen eines Spielers, der noch keine Karte ausgespielt oder zugegeben hat, muss der letzte Stich noch einmal gezeigt werden.

4.4.3-Online **Entfällt**

4.4.4 Jeder Stich ist einzuziehen, folgerichtig aufeinander zu legen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen. Bei Zuwiderhandlungen gelten die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 (siehe aber 4.4.5).

4.4.4-Online **Entfällt**

4.4.5 Zieht der Alleinspieler einen oder mehrere Stiche hintereinander nicht ein, so zeigt er damit an, dass er alle weiteren Stiche macht. Anderenfalls gilt das Spiel rückwirkend vom letzten ordnungsgemäß eingezogenen Stich als beendet. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend. Für die Gegenspieler gilt ausschließlich 4.4.4.

4.4.5-Online **Entfällt**

4.4.6 Das Nachsehen (verdeckt), Nachzählen oder Aufdecken der abgelegten Stiche bzw. Augen durch einen Mitspieler beendet das Spiel entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 (siehe aber 4.4.3).

4.4.6-Online **Entfällt**

4.5 **Allgemeine Grundregeln**

4.5.1 Als oberstes Spielgebot gilt, die einzelnen Punkte der Skatordnung auch zur weiteren Förderung des Einheitsskats zu beachten und einzuhalten.

4.5.2 Alle Teilnehmer haben sich in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen.

4.5.3 Die Karten sind so zu geben, dass ihre Innenseiten keinem Spieler sichtbar werden. Die Kartenaufnahme sollte (zur Vermeidung unnötiger Reklamationen) erst nach der vollständigen und ordnungsgemäßen Verteilung aller Karten erfolgen (siehe 3.2.10).

4.5.3-Online **Entfällt**

- 4.5.4 Der Skat darf nur von dem dazu Berechtigten angesehen werden (siehe 2.2.1, 3.3.9, 3.4.8 und 4.2.8).
- 4.5.4-Online Entfällt**
- 4.5.5 Jeder Spieler hat seine Karten so aufzunehmen und zu halten, dass ein anderer Spieler sie nicht einsehen kann. Es ist auch nicht gestattet, in die Karten anderer Spieler hineinzusehen oder sich deren Karten verraten zu lassen.
- 4.5.5-Online Entfällt**
- 4.5.6 Jeder Spieler muss nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor Beendigung des Reizens melden (siehe 3.2.9).
- 4.5.6-Online Entfällt**
- 4.5.7 Jede Partei hat ihre Stiche selbst einzuziehen.
- 4.5.7-Online Entfällt**
- 4.5.8 Lautes Zählen der Trümpfe oder Augen ist keinem Mitspieler erlaubt (siehe 4.2.9).
- 4.5.8-Online Entfällt**
- 4.5.9 Mit dem Spielen darf erst nach Beendigung einer Runde aufgehört werden. Ein Mitspieler muss eine solche Absicht stets vor Beginn der Runde bekannt geben.
- 4.5.9-Online Eine begonnene Serie, in der Regel 36 Spiele, ist von jedem Spieler grundsätzlich zu beenden (siehe auch TSO)**
- 4.5.10 Verstöße gegen die Internationale Skatordnung sind von jedem Teilnehmer **sofort** zu beanstanden. Bei den sich daraus ergebenden Streitfällen entscheidet einer der eingesetzten Schiedsrichter. Einsprüche gegen seine Entscheidung sind bis zum Beginn der nächsten Serie möglich. Nach der letzten Serie der Veranstaltung ist ein Einspruch bis 15 Minuten nach Ende der Veranstaltung (Zeitlimit) einzulegen und vom Schiedsgericht vor Bekanntgabe des Ergebnisses zu behandeln (siehe aber auch SkWO 7.3.3).
- 4.5.10-Online Verstöße gegen die die Internationale Online Skatordnung sind von jedem Teilnehmer sofort zu beanstanden. Bei den sich daraus ergebenden Streitfällen entscheidet einer der eingesetzten Schiedsrichter bzw. der Turnierleiter. Einsprüche gegen seine Entscheidung sind bis zum Beginn der nächsten Serie möglich. Nach der letzten Serie der Veranstaltung ist ein Einspruch bis 15 Minuten nach Ende der Veranstaltung (Zeitlimit) einzulegen. Berechtigte Einsprüche werden vom Schiedsgericht innerhalb einer angemessenen Frist behandelt.**
- 5 Spielbewertung**
- 5.1 Grundwerte**
- 5.1.1 Jedes Farb- und Grandspiel hat einen unveränderbaren Grundwert. Er beträgt für Karo 9, Herz 10, Pik 11, Kreuz 12 und Grand 24 (siehe 5.2.6).
- 5.1.2 Jedem Nullspiel liegt ein beständiger Spielwert zugrunde: Null 23, Null Hand 35, Null ouvert 46 und Null ouvert Hand 59.
- 5.2 Gewinnstufen und Gewinnkriterien**
- 5.2.1 Bei den Farbspielen und Grandspielen unterscheidet man nachstehende Gewinnstufen:

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** wird nur dann berechnet, wenn der Alleinspieler bei einem **Handspiel** die betreffende Gewinnstufe tatsächlich angesagt hat. Erreicht er sie nicht, hat er das Spiel mindestens in der angesagten Gewinnstufe verloren. Gewinnt er in einer höheren Gewinnstufe als der angesagten, zählt die höhere. Verliert der Alleinspieler in der angesagten Gewinnstufe, wird ihm diese nicht doppelt berechnet werden (den so genannten Eigenschneider gibt es nicht).
- 5.2.6 **Offen** als Gewinnstufe kommt bei offenen Farb- und Grandspielen in Betracht. Der Alleinspieler darf hier keinen Stich abgeben. Diese Spiele gelten von vornherein als Schwarz angesagt. Ein Kreuz ouvert als mit zweien zählt demnach $9 \times 12 = 108$ Punkte; ein Grand ouvert mit vierten zählt $11 \times 24 = 264$ Punkte.
- 5.2.7 Ein Nullspiel ist für den Alleinspieler gewonnen, wenn er **keinen** Stich macht.
- 5.2.8 Im Zweifelsfall muss die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust und der Alleinspieler das Erreichen von Gewinnstufen (Schneider und Schwarz) nachweisen.
- 5.2.8-Online Entfällt**
- 5.3 **Spielwerte**
- 5.3.1 Die Spielwerte der Einzelspiele werden in Wertpunkten (Punkten) ausgedrückt. Sie richten sich außer bei den Nullspielen mit ihren beständigen Spielwerten nach Klasse, Gattung und Grundwert des Spiels, ferner nach Gewinnstufen und Anzahl der beim Alleinspieler vorhandenen oder fehlenden Spitzen.
- 5.3.2 Spitzen und Gewinnstufen werden addiert und ergeben die Summe der Fälle. In den beiden Spielklassen gibt es dafür folgende Möglichkeiten:

	Klasse I Spiele mit Skat- aufnahme	Klasse II Handspiele
--	---	---------------------------------

Spitzen	1 - 11	1 - 11
+ Gewinnstufen	1 - 3	2 - 7
= Summe der Fälle	2 - 14	3 - 18

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

5.3.3 Farb- und Grandspiele mit Spitzen haben bei gleicher Gewinnstufe denselben Wert wie Spiele ohne die gleiche Spitzenzahl.

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

5.4 **Überreiztes Spiel**

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

Beispiele:

Reizwert 50 - Kreuz-Bube im Skat.

Spielansage: Herz.

Eintragung:

Herz mit 1 "überreizt" = -100 Punkte.

Reizwert 59 - Pik-Bube im Skat.

Spielansage: Kreuz oder Herz.

Eintragung:

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

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

Beispiel:

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

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

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

5.5 **Spielliste**

5.5.1 Jedes Spiel ist unmittelbar nach seiner Beendigung als Gewinn oder Verlust für den Alleinspieler in die Spielliste einzutragen. Zur Vermeidung unnötiger Reklamationen soll der Alleinspieler sein durchgeführtes Spiel ansagen. Die Spielwerte sind stets zum jeweiligen Stand zu addieren oder davon zu subtrahieren. Die fortlaufende Aufrechnung ermöglicht, dass jederzeit der aktuelle Stand des Leistungsvergleichs untereinander abzulesen ist.

5.5.1-Online Die Spielwerte sind durch die Skatsoftware stets zum jeweiligen Stand zu addieren oder davon zu subtrahieren. Die fortlaufende Aufrechnung ermöglicht, dass jederzeit der aktuelle Stand des Leistungsvergleichs untereinander abzulesen ist.

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

5.5.3 Die Korrektur fehlerhafter Eintragungen darf nur im Einverständnis aller Mitspieler bis zum Ende der laufenden Serie vorgenommen werden. Andernfalls gilt SkWO 7.2.5.

5.5.3-Online Entfällt

5.5.4 Der Einsatz ist vorher zu vereinbaren. Er beträgt 0 bis maximal 1 Cent je Wertungspunkt. Bruchteile werden nach oben aufgerundet. Bei Bargeldskat wird der Betrag für ein verlorenes Spiel erst nach dem Aufrunden verdoppelt.

5.5.4-Online Der Einsatz ist vorher zu vereinbaren. Er beträgt 0 bis maximal 1 Cent je Wertungspunkt. Bruchteile werden nach der Berechnung gerundet.

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

Variante 1

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

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

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

Variante 2

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

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

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

Variante 3

Man kann die Endzahlen auch direkt gegeneinander aufrechnen.

Dabei steht die Differenz jeweils für den einen als Plus und zugleich für den anderen als Minus. Gewinn und Verlust ergeben sich dann aus der Addition der Vergleichswerte.

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

5.6

Spielabrechnung (siehe 5.3.1)

Spiele	Grundwert	Fälle (Spitzen + Gewinnstufen)																
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
		Spielwerte																
Karo	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162
Herz	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180
Pik	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198
Null	23																	
Null Hand	35																	
Null ouvert		46																
Null ouvert Hand			59															
Kreuz	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	216
Grand	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264							

Die Skatwettbewerbordnung

Die Skatwettbewerbordnung als Bestandteil der ISKO entfällt für die IOSKO. Die relevanten Punkte werden durch die Turnier- und Sportordnung (TSO) ersetzt.
<http://www.doskv.de/tso.pdf>

Datum der Fassung: 28.12.2008