



# Das Internationale Skat-Gericht

Sitz Altenburg



Die Delegierten des 31. Deutschen Skatkongresses haben am 22.11.2014 in Berlin die Änderung der Internationalen Skatordnung (ISkO) beschlossen. Wir werden eine geänderte Fassung der ISkO in Druck geben, und diese kann (nach Fertigstellung) über die Geschäftsstellen der beiden Verbände bezogen werden.

Damit nicht alle eine neue ISkO bestellen müssen, haben wir die geänderten Bestimmungen in Originalgröße (**wie in der ISkO 2010**) aufgeführt. Diese können ausgeschnitten und überklebt werden.

Die ersten vier Änderungen werden künftige Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts verändern. Diese sollten in jedem Fall ausgewechselt werden. Die übrigen Änderungen sind redaktioneller Art, wodurch bisherige und künftige Entscheidungen nicht betroffen sind.



- |   |   |
|---|---|
| <p><b>2.2.5</b> Bei offenen Spielen hat der Alleinspieler noch vor dem ersten Auspielen (Anspielen) seine zehn Handkarten deutlich sichtbar aufzulegen. Geschieht das nicht, hat ihn die Gegenpartei dazu aufzufordern.</p> <p>Die Karten müssen nach Farben gruppiert und in Folge geordnet sein. Ist das nicht der Fall, darf die Gegenpartei die Kartenanordnung korrigieren.</p> <p><b>3.3.11</b> Wird nach beendetem Reizen festgestellt, dass der Skat vor Beendigung des Reizens aufgedeckt worden ist, muss der Alleinspieler entscheiden, ob er spielen oder einpassen will.</p> <p><b>4.3.5</b> Ein Gegenspieler darf nur dann offen spielen, wenn der Alleinspieler unabhängig von der Spielführung keinen Stich mehr erhalten kann. Andernfalls gehören die Reststiche dem Alleinspieler. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend.</p> <p><b>4.4.4</b> Jeder Stich ist einzuziehen, folgerichtig aufeinander zu legen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen.</p> <p><b>2.2.3</b> Bei den Handspielen bleibt der Skat uneingesehen liegen. Es stehen für die Spielansage nur die zehn Handkarten zur Verfügung.</p> <p><b>3.2.14</b> Ein Spieler, der während oder nach ordnungsgemäßem Geben den Skat einsieht oder aufwirft, darf nicht am Reizen teilnehmen.</p> <p><b>3.2.15</b> 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. Der ursprünglich gelegene Skat ist nur dann auszuhändigen, wenn er von allen Spielern eindeutig ausgemacht werden kann.</p> <p><b>3.3.1</b> Nach dem Geben ist durch das Reizen - Bieten und Halten von Spielwerten (siehe 5.1 bis 5.3 mit Berechnungsschema) - der Alleinspieler zu ermitteln. Das Mindestreizgebot beträgt 18, das Höchstreizgebot 264.</p> | <p><b>3.3.9</b> Hat ein Spieler <b>vor Beendigung des Reizens</b> 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 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 eingesehen hat. Spieler, die vor Abgabe eines Reizgebotes gepasst haben, dürfen nicht am neuen Reizvorgang teilnehmen (siehe auch 3.2.15).</p> <p><b>3.3.10</b> Hat <b>nach beendetem Reizen</b> nur die Gegenpartei die unrichtige Kartenzahl, hat der Alleinspieler ein Spiel, das mindestens dem letzten Reizwert und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht, gewonnen. Will der Alleinspieler ein Spiel durchführen, so ist die Kartenzahl zu berichtigen (siehe auch 3.2.15). Hat nur der Alleinspieler die unrichtige Kartenzahl, hat er ein Spiel verloren.</p> <p><b>3.4.8</b> Nach einer gültigen Spielansage darf der Skat nicht verändert und der abgelegte Skat nicht mehr eingesehen werden. Zuwiderhandlungen führen zum Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz).</p> <p><b>4.2.8</b> Wird der Skat während des Spiels von einem Mitspieler eingesehen oder aufgedeckt, ist das Spiel sofort beendet. Für den Spielausgang sind die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 anzuwenden.</p> <p><b>4.5.4</b> Der Skat darf nur von dem dazu Berechtigten eingesehen werden (siehe 2.2.1, 3.3.9, 3.4.8 und 4.2.8).</p> <p><b>5.2.7</b> Ein Nullspiel ist für den Alleinspieler gewonnen, wenn er keinen Stich erhält.</p> <p><b>5.4.3</b> Ein Spiel, bei dem das Erreichen einer erforderlichen höheren Gewinnstufe für den Alleinspieler vor dem ersten Stich theoretisch ausgeschlossen ist - zum Beispiel Schwarz ohne 1 Spitze -, kann nicht durch Regelverstoß der Gegenspieler gewonnen werden.</p> |
|---|---|