



Das Deutsche Skat-Gericht -Präsident-
♣ Peter Luczak ♠ Weinbergstraße 6 ♥ 35043 Marburg ♦

An die Delegierten des 30. Deutschen
Skatkongresses am 20./21.11.2010 in
Hannover

30.06.2010

Antrag:

Die Mitglieder des Skatgerichts bitten die Delegierten des Skatkongresses 2010 den im Anhang befindlichen Änderungsanträgen der ISkO zuzustimmen.

Begründung:

Die Mitglieder des Skatgerichts und die Schiedsrichter-Obleute der Landesverbände sind der Meinung, dass die Bestimmungen **ISkO 3.3.10, 4.1.2, 4.1.4 und 4.3.2** der Internationalen Skatordnung (ISkO) - sind mit einem **Ä** (zustimmungspflichtige Änderungen) gekennzeichnet - geändert werden sollten.

Zur besseren Klarstellung einzelner Bestimmungen sollten redaktionelle Änderungen (sind mit einem **T** für Textänderungen gekennzeichnet) vorgenommen werden. Mit diesen Änderungen können Entscheidungen besser begründet werden und geben den Schiedsrichtern mehr Sicherheit. Sie haben jedoch keinen Einfluss auf die bisherigen Entscheidungen und Auslegung der ISkO.

Dieser Antrag wurde gemeinsam mit den Schiedsrichterobleuten der ISPA-Gruppen Deutschland, dem Präsidium und der Regelkommission der ISPA-World abgesprochen.

Laut unseren Statuten müssen redaktionelle Änderungen der ISkO vom Kongress nicht genehmigt werden. Da wir aber keine Alleingänge durchführen, legen wir die kompletten Änderungen vor (zur Information werden nachfolgend die alte und neue Fassung gegenübergestellt) und bitten die Delegierten, diesem Antrag zuzustimmen.

Das Deutsche Skatgericht

Peter Luczak

-Präsident -

Antrag auf Änderungen der Internationalen Skatordnung zum Skatkongress am 20./21.11.2010 in Hannover

	ISkO	aktuelle Version	geplante Version
T	2.2.4	Der Alleinspieler bestimmt <i>zu einer der beiden Spielklassen</i> eine Farbe als Trumpf oder wählt zwischen Grandspiel und Nullspiel.	Der Alleinspieler bestimmt eine Farbe als Trumpf oder wählt zwischen Grandspiel und Nullspiel.
T	3.1.2	Ein neuer Mitspieler <i>darf</i> nur hinzukommen, wenn <i>alle einverstanden sind und</i> eine neue Runde beginnt. Falls er nicht einen ausscheidenden Mitspieler ersetzt, muss er sich rechts vom ersten einreihen.	Ein neuer Mitspieler <i>kann</i> nur hinzukommen, wenn eine neue Runde beginnt. Falls er nicht einen ausscheidenden Mitspieler ersetzt, muss er sich rechts vom ersten einreihen.
T	3.2.1	Mit dem Geben der Karten beginnt der Mitspieler auf Platz 1; <i>er gibt an</i> . Sein rechter Nachbar muss stets das letzte Spiel jeder Runde geben; <i>er gibt ab</i> .	Mit dem Geben der Karten beginnt der Mitspieler auf Platz 1. Sein rechter Nachbar muss stets das letzte Spiel jeder Runde geben.
T	3.2.6	<i>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.</i>	<i>Es müssen beim linken Nachbarn beginnend jedem Spieler zunächst 3 Karten gegeben werden. Dann sind 2 Karten gesondert als Skat zu legen. Schließlich werden jedem Spieler 4 und zuletzt 3 Karten gegeben. Jeder Spieler hat zu überprüfen, ob er die richtige Zahl der Karten erhalten hat.</i>
T	3.2.7	Bei vier Mitspielern erhält der Kartengeber selbst keine Karten; <i>er sitzt</i> . Bei mehr als vier Mitspielern spielen seine beiden linken Nachbarn und der rechte.	Bei vier Mitspielern erhält der Kartengeber selbst keine Karten. Bei mehr als vier Mitspielern spielen seine beiden linken Nachbarn und der rechte.
T	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, <i>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.</i>	Hatte ein Mitspieler gegeben, der nicht an der Reihe war, ist selbst ein beendetes Spiel - auch das letzte einer Runde - ungültig. <i>Eine Runde ist abgeschlossen, wenn die Spielansage des ersten Spiels der nächsten Runde erfolgt ist (siehe 4.1.1); die letzte Runde einer Serie ist abgeschlossen, wenn die Spielliste unterzeichnet ist.</i>
T	3.2.12	Bei einer falschen Geberfolge <i>innerhalb</i> der laufenden Runde sind <i>alle</i> Spiele vom Fehler an zu wiederholen.	Bei einer falschen Geberfolge <i>innerhalb</i> der laufenden Runde sind <i>alle Spiele vom ersten nicht fehlerfrei gegebenen Spiel an</i> zu wiederholen.
T	3.2.13	Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten <i>oder ihr Ursprung nicht mehr festzustellen</i> , bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig. Die laufende Runde ist neu zu spielen, angefangen mit dem Geben durch den Mitspieler auf Platz 1.	Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten, bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig. Die laufende Runde ist neu zu spielen, angefangen mit dem Geben durch den Mitspieler auf Platz 1.
T	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.	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. <i>Zur Vermeidung von Streitfällen sollte ausschließlich in Zahlen gereizt werden.</i>

	ISkO	aktuelle Version	geplante Version
T	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 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 angesehen hat. Spieler, die vor Abgabe eines Reizgebotes gepasst haben, dürfen nicht am neuen Reizvorgang teilnehmen (siehe auch 3.3.10).	Hat ein Spieler vor Beendigung des Reizens den Skat angesehen oder aufgenommen oder die Karten eines Mitspielers unberechtigt eingesehen, ist er vom weiteren Reizen auszuschließen. Außerdem sind die beiden anderen Spieler nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen. 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 3.2.15).
Ä	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.	Hat nach beendetem Reizen 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 höherwertiges 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.
T	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.	Der Alleinspieler ist in jedem Fall zu einer gültigen Spielansage verpflichtet (siehe 3.4.4 und 3.4.7). Sie muss vollständig sein <i>und ohne Unterbrechung vorgenommen werden</i> . Auch ein Hand- oder Ouvertspiel muss angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll. Eine Spielansage ist unwiderruflich.
T	4.1.1	Das Spiel beginnt mit der Spielansage. Nach der Spielansage spielt Vorhand aus; <i>sie zieht an</i> . 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.	Das Spiel beginnt mit der Spielansage. Nach der Spielansage spielt Vorhand aus. 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.
Ä	4.1.2	Eine (aus)gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Lediglich bei gefordertem Weiterspiel nach Regelverstoß ist eine regelgerechte Korrektur vorzunehmen. Eine Karte gilt dann als (aus)gespielt, wenn sie komplett auf dem Tisch liegt.	Eine (aus)gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Eine Karte gilt dann als (aus)gespielt, wenn sie komplett auf dem Tisch liegt. <i>Bei offenen Spielen entspricht die Ansage einer Ausspielkarte dem Ausspiel</i> . Lediglich bei gefordertem Weiterspiel nach Regelverstoß ist eine regelgerechte Korrektur vorzunehmen.
T	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).	Unberechtigtes Ausspielen <i>(oder ein anderer Regelverstoß)</i> beendet das Spiel. Ist es bereits entschieden, gewinnt die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen (4.1.4).

	ISkO	aktuelle Version	geplante Version
Ä	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.	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. <i>Eine höhere Gewinnstufe erfordert den Nachweis, dass sie bei regelgerechtem Spiel sicher erreicht worden wäre.</i>
T	4.1.9	Zwei oder mehr gleichzeitig sichtbar ausgespielte oder aufgedeckt heraus gefallene Karten der Gegenspieler oder eine <i>solche</i> Karte eines Gegenspielers ohne Ausspielberechtigung beenden sofort das Spiel entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6. Der Alleinspieler ist berechtigt, versehentlich heraus gefallene Karten ohne spielrechtliche Folgen wieder aufzunehmen. Er darf auch vorgezogene und sichtbar gewordene Karten zurücknehmen (Vorteil für die Gegenspieler).	Zwei oder mehr gleichzeitig sichtbar ausgespielte oder aufgedeckt heraus gefallene Karten der Gegenspieler oder eine Karte eines Gegenspielers ohne Ausspielberechtigung beenden sofort das Spiel entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6. Der Alleinspieler ist berechtigt, versehentlich heraus gefallene Karten ohne spielrechtliche Folgen wieder aufzunehmen. Er darf auch vorgezogene und sichtbar gewordene Karten zurücknehmen (Vorteil für die Gegenspieler).
T	4.2.3	<i>Hat jemand eine ausgespielte Farbe oder geforderten Trumpf nicht bedient</i> , 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.	<i>Wurde eine ausgespielte Farbe oder geforderter Trumpf nicht bedient</i> , obwohl es möglich war, ist das Spiel sofort beendet und nach den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 zu entscheiden. <i>Wird von der fehlerfreien Partei</i> Weiterspielen verlangt, ist der Fehler zu berichtigen.
T	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. <i>Eine höhere Gewinnstufe erfordert den Nachweis, dass sie bei regelgerechtem Spiel sicher erreicht worden wäre.</i>	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.
T	4.2.7	<i>Spielbeeinflussendes Vorwerfen und herausforderndes (demonstratives) Vorziehen einer Karte sind nicht gestattet.</i> Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend.	<i>Vorwerfen und spielbeeinflussendes Vorziehen einer Karte sind einem Gegenspieler nicht gestattet.</i> Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend.
Ä	4.3.2	Mit weniger als neun Handkarten kann die Aufgabe des Spiels nur mit Zustimmung mindestens eines <i>Gegenspielers</i> erfolgen (gemeinsame Haftung).	Mit weniger als neun Handkarten kann die Aufgabe des Spiels nur mit Zustimmung mindestens eines <i>Mitspielers der Gegenpartei</i> erfolgen (gemeinsame Haftung).
T	4.3.3	<i>Alle Spiele sind</i> beendet, sobald einer der Gegenpartei das Spiel aufgibt; die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend (gemeinsame Haftung).	<i>Ein Spiel ist</i> beendet, sobald einer der Gegenpartei das Spiel aufgibt; die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend (gemeinsame Haftung).
T	4.3.4	Durch das Auflegen oder <i>Vorzeigen</i> seiner Karten während eines Farb- oder Grandspiels ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung zeigt der Alleinspieler an, dass er alle weiteren Stiche macht. <i>Trifft das nicht zu, ist das Spiel beendet.</i> Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend. Bei Nullspielen zeigt er auf <i>dieselbe</i> Weise an, keinen Stich zu erhalten.	Durch das Auflegen oder <i>Zeigen</i> seiner Karten (<i>auch nur an einen Gegenspieler</i>) während eines Farb- oder Grandspiels ohne Abgabe einer <i>Erklärung verpflichtet sich der Alleinspieler, alle weiteren Stiche zu machen.</i> <i>Gibt er eine Erklärung ab, muß er sie in allen Punkten erfüllen.</i> Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend. Bei Nullspielen zeigt er auf <i>diese</i> Weise an, keinen Stich zu erhalten.

	ISkO	aktuelle Version	geplante Version																																																																		
T	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).	Offenes Hinwerfen der Karten beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten <i>Stichen und</i> Augen (siehe aber 4.3.1).																																																																		
T	4.4.2	<p>Der Stich gehört demjenigen, der unter Beachtung der Regeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Dem Besitzer eines Stiches ist es erlaubt, vor dem Einziehen seines Stiches zum nächsten Stich auszuspielen.</p>	<p>Der Stich gehört demjenigen, der unter Beachtung der Regeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • zu der ausgespielten Farbe die ranghöchste Karte gespielt hat, sofern der Stich keine Trumpfkarte enthält, • den höchsten Trumpf des Stiches gespielt hat. <p>Dem Besitzer eines Stiches ist es erlaubt, vor dem Einziehen seines Stiches zum nächsten Stich auszuspielen.</p>																																																																		
T	4.5.10	Verstöße gegen die Internationale Skatordnung und Skatwettbewerbordnung sind von jedem Teilnehmer sofort zu beanstanden. <i>Bei den sich daraus ergebenden Streitfällen entscheidet einer der eingesetzten Schiedsrichter. Einsprüche gegen seine Entscheidung sind nur 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).</i>	Verstöße gegen die Internationale Skatordnung und Skatwettbewerbordnung sind von jedem Teilnehmer sofort zu beanstanden.																																																																		
T	4.5.11	(neu)	<i>Bei Streitfällen entscheidet einer der eingesetzten Schiedsrichter. Einsprüche gegen seine Entscheidung sind nur 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).</i>																																																																		
T	5.2.1	<p>Bei den Farb- und Grandspielen unterscheidet man nachstehende Gewinnstufen:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Stufenzahl</th> <th>Klasse I</th> <th>Spiele mit Skataufnahme</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Spiel einfach</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Schneider</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Schwarz</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <th>Stufenzahl</th> <th>Klasse II</th> <th>Spiele ohne Skataufnahme -Handspiele- (Sie haben gegenüber Spielen mit Skataufnahme die Gewinnstufe >Hand< voraus)</th> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Spiel einfach</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Schneider</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Schneider angesagt</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Schwarz</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Schwarz angesagt</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>Offen</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> </tbody> </table>	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	<p>Bei den Farb- und Grandspielen unterscheidet man nachstehende Gewinnstufen:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Stufenzahl</th> <th>Klasse I</th> <th>Spiele mit Skataufnahme</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Spiel einfach</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Schneider</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Schwarz</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <th>Stufenzahl</th> <th>Klasse II</th> <th>Spiele ohne Skataufnahme -Handspiele- (Sie haben gegenüber Spielen mit Skataufnahme die Gewinnstufe >Hand< voraus)</th> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Spiel einfach</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Schneider</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Schneider angesagt oder Schwarz</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Schneider angesagt und Schwarz</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Schwarz angesagt</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>Offen</td> <td>gewonnen oder verloren</td> </tr> </tbody> </table>	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 oder Schwarz	gewonnen oder verloren	5	Schneider angesagt und Schwarz	gewonnen oder verloren	6	Schwarz angesagt	gewonnen oder verloren	7	Offen	gewonnen oder verloren
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																																																																			
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 oder Schwarz	gewonnen oder verloren																																																																			
5	Schneider angesagt und Schwarz	gewonnen oder verloren																																																																			
6	Schwarz angesagt	gewonnen oder verloren																																																																			
7	Offen	gewonnen oder verloren																																																																			

	ISkO	aktuelle Version	geplante Version																								
T	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.	Offen als Gewinnstufe kommt <i>nur</i> 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.																								
T	5.3.2	Spitzen und Gewinnstufen werden addiert und ergeben die Summe der Fälle. In den beiden Spielklassen gibt es dafür folgende Möglichkeiten: <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Klasse I Spiele mit Skataufnahme</th> <th>Klasse II Handspiele</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Spitzen</td> <td>1 - 11</td> <td>1 - 11</td> </tr> <tr> <td>+ Gewinnstufen</td> <td>1 - 3</td> <td>2 - 7</td> </tr> <tr> <td>= Summe der Fälle</td> <td>2 - 14</td> <td>3 - 18</td> </tr> </tbody> </table> <p>Die jeweilige Summe der Fälle wird dann mit dem Grundwert des angesagten Spiels multipliziert und ergibt so den konkreten Spielwert.</p>		Klasse I Spiele mit Skataufnahme	Klasse II Handspiele	Spitzen	1 - 11	1 - 11	+ Gewinnstufen	1 - 3	2 - 7	= Summe der Fälle	2 - 14	3 - 18	Spitzen und Gewinnstufen werden addiert und ergeben die Summe der Fälle. In den beiden Spielklassen gibt es dafür folgende Möglichkeiten: <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Klasse I Spiele mit Skataufnahme</th> <th>Klasse II Handspiele</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Spitzen</td> <td>1 bis 11</td> <td>1 bis 11</td> </tr> <tr> <td>+ Gewinnstufen</td> <td>1 bis 3</td> <td>2 bis 7</td> </tr> <tr> <td>= Summe der Fälle</td> <td>2 bis 14</td> <td>3 bis 18</td> </tr> </tbody> </table> <p>Die jeweilige Summe der Fälle wird dann mit dem Grundwert des angesagten Spiels multipliziert und ergibt so den konkreten Spielwert <i>bei einem gewonnenen Spiel</i>.</p>		Klasse I Spiele mit Skataufnahme	Klasse II Handspiele	Spitzen	1 bis 11	1 bis 11	+ Gewinnstufen	1 bis 3	2 bis 7	= Summe der Fälle	2 bis 14	3 bis 18
	Klasse I Spiele mit Skataufnahme	Klasse II Handspiele																									
Spitzen	1 - 11	1 - 11																									
+ Gewinnstufen	1 - 3	2 - 7																									
= Summe der Fälle	2 - 14	3 - 18																									
	Klasse I Spiele mit Skataufnahme	Klasse II Handspiele																									
Spitzen	1 bis 11	1 bis 11																									
+ Gewinnstufen	1 bis 3	2 bis 7																									
= Summe der Fälle	2 bis 14	3 bis 18																									
T	5.4.1	Bei einem überreizten Spiel mit Skataufnahme muss <i>das Vielfache des Grundwertes des angesagten Spiels berechnet werden, damit der Reizwert mindestens erreicht wird</i> . 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 bzw. Herz ohne 1 „überreizt“ = -120 Punkte.	Bei einem überreizten Spiel mit Skataufnahme muss <i>der Grundwert des Spiels so oft berechnet werden, bis er mindestens den angesagten Reizwert erreicht</i> . 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 bzw. Herz ohne 1 „überreizt“ = -120 Punkte.																								
T	5.4.3	Ein <i>überreiztes</i> Spiel, bei dem das Erreichen einer erforderlichen höheren Gewinnstufe für den Alleinspieler vor dem ersten Stich theoretisch ausgeschlossen ist - zum Beispiel Schwarz im Handspiel ohne 1 Spitze -, kann nicht durch Regelverstoß der Gegenspieler gewonnen werden.	Ein (<i>überreiztes</i>) Spiel, bei dem das Erreichen einer erforderlichen höheren Gewinnstufe für den Alleinspieler vor dem ersten Stich theoretisch ausgeschlossen ist - zum Beispiel Schwarz im Handspiel ohne 1 Spitze -, kann nicht durch Regelverstoß der Gegenspieler gewonnen werden.																								
T	5.5.1	Jedes Spiel ist unmittelbar nach 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 letzten Stand zu addieren oder davon zu subtrahieren. <i>Die fortlaufende Aufrechnung ermöglicht, dass jederzeit der aktuelle Stand des Leistungsvergleichs untereinander abzulesen ist</i>	Jedes Spiel ist unmittelbar nach 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 letzten Stand zu addieren oder davon zu subtrahieren, <i>damit jederzeit der aktuelle Stand erkennbar ist</i> .																								

	ISkO	aktuelle Version	geplante Version																																																																																																																																																																
<p style="font-size: 2em; text-align: center; margin: 0;">T</p>	<p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">5.5.5</p>	<p>Nach Beendigung der letzten Runde sind Gewinn und Verlust durch Vergleichsrechnung zu ermitteln. Am besten eignet sich dafür das <i>Quersummenverfahren</i>. Es ist je nach Ausgangssituation anzuwenden:</p> <p>Variante 1 Sie ist <i>anzuwenden</i>, wenn in der Endzahlsumme aller Mitspieler die Pluspunkte überwiegen.</p> <table border="1" data-bbox="432 488 943 689"> <thead> <tr> <th>Mitspieler</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Endzahlen der Spielliste</td> <td>+ 196</td> <td>+ 33</td> <td>- 12</td> <td>+ 85</td> </tr> <tr> <td>vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)</td> <td>+ 784</td> <td>+ 132</td> <td>- 48</td> <td>+ 340</td> </tr> <tr> <td>Endzahlen (Pluspunkte abzüglich Minuswerte)</td> <td>- 302</td> <td>- 302</td> <td>- 302</td> <td>- 302</td> </tr> <tr> <td>Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent</td> <td>+ 482</td> <td>- 170</td> <td>- 350</td> <td>+ 38</td> </tr> </tbody> </table> <p>(Die 302 Punkte als Endzahlsumme sind gewissermaßen Schulden, die jeder Einzelne an die anderen hat. Sie müssen folglich abgezogen werden.)</p> <p>Variante 2 Sie ist <i>anzuwenden</i>, wenn in der Endzahlsumme aller Mitspieler die Minuspunkte überwiegen.</p> <table border="1" data-bbox="432 1025 943 1227"> <thead> <tr> <th>Mitspieler</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Endzahlen der Spielliste</td> <td>+ 44</td> <td>+ 33</td> <td>- 420</td> <td>+ 130</td> </tr> <tr> <td>vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)</td> <td>+ 176</td> <td>+ 132</td> <td>- 1680</td> <td>+ 520</td> </tr> <tr> <td>Endzahlen (Minuswerte abzüglich Pluspunkte)</td> <td>+ 213</td> <td>+ 213</td> <td>+ 213</td> <td>+ 213</td> </tr> <tr> <td>Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent</td> <td>+ 389</td> <td>+ 345</td> <td>- 1467</td> <td>+ 733</td> </tr> </tbody> </table> <p>(Die 213 Punkte als Endzahlsumme sind nicht Schulden, sondern Forderungen, weshalb man sie jedem Mitspieler gutschreiben muss.)</p> <p>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.</p> <table border="1" data-bbox="432 1641 943 1821"> <thead> <tr> <th>Mitspieler</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Endzahlen der Spielliste</td> <td>+ 120</td> <td>-75</td> <td>+ 200</td> <td>- 40</td> </tr> <tr> <td>Vergleiche AB, AC, AD, BC, BD, CD</td> <td>+ 195</td> <td>- 195</td> <td>+ 80</td> <td>- 165</td> </tr> <tr> <td></td> <td>- 80</td> <td>- 275</td> <td>+ 275</td> <td>+ 35</td> </tr> <tr> <td></td> <td>+ 160</td> <td>- 35</td> <td>+ 240</td> <td>- 240</td> </tr> <tr> <td>Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent</td> <td>+ 275</td> <td>- 505</td> <td>+ 595</td> <td>- 365</td> </tr> </tbody> </table>	Mitspieler	A	B	C	D	Endzahlen der Spielliste	+ 196	+ 33	- 12	+ 85	vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)	+ 784	+ 132	- 48	+ 340	Endzahlen (Pluspunkte abzüglich Minuswerte)	- 302	- 302	- 302	- 302	Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 482	- 170	- 350	+ 38	Mitspieler	A	B	C	D	Endzahlen der Spielliste	+ 44	+ 33	- 420	+ 130	vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)	+ 176	+ 132	- 1680	+ 520	Endzahlen (Minuswerte abzüglich Pluspunkte)	+ 213	+ 213	+ 213	+ 213	Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 389	+ 345	- 1467	+ 733	Mitspieler	A	B	C	D	Endzahlen der Spielliste	+ 120	-75	+ 200	- 40	Vergleiche AB, AC, AD, BC, BD, CD	+ 195	- 195	+ 80	- 165		- 80	- 275	+ 275	+ 35		+ 160	- 35	+ 240	- 240	Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 275	- 505	+ 595	- 365	<p>Nach Beendigung der letzten Runde sind Gewinn und Verlust durch Vergleichsrechnung zu ermitteln. Am besten eignet sich dafür das <i>Endzahlsummenverfahren</i>. Es ist je nach Ausgangssituation anzuwenden:</p> <p>Variante 1 Sie ist <i>anwendbar</i>, wenn in der Endzahlsumme aller Mitspieler die Pluspunkte überwiegen.</p> <table border="1" data-bbox="986 521 1501 712"> <thead> <tr> <th>Mitspieler</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Endzahlen der Spielliste</td> <td>+ 196</td> <td>+ 33</td> <td>- 12</td> <td>+ 85</td> </tr> <tr> <td>vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)</td> <td>+ 784</td> <td>+ 132</td> <td>- 48</td> <td>+ 340</td> </tr> <tr> <td>Summe der Endzahlen</td> <td>- 302</td> <td>- 302</td> <td>- 302</td> <td>- 302</td> </tr> <tr> <td>Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent</td> <td>+ 482</td> <td>- 170</td> <td>- 350</td> <td>+ 38</td> </tr> </tbody> </table> <p>(Die 302 Punkte als Endzahlsumme sind gewissermaßen Schulden, die jeder Einzelne an die anderen hat. Sie müssen folglich abgezogen werden.)</p> <p>Variante 2 Sie ist <i>anwendbar</i>, wenn in der Endzahlsumme aller Mitspieler die Minuspunkte überwiegen.</p> <table border="1" data-bbox="986 1048 1501 1238"> <thead> <tr> <th>Mitspieler</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Endzahlen der Spielliste</td> <td>+ 44</td> <td>+ 33</td> <td>- 420</td> <td>+ 130</td> </tr> <tr> <td>vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)</td> <td>+ 176</td> <td>+ 132</td> <td>- 1680</td> <td>+ 520</td> </tr> <tr> <td>Summe der Endzahlen</td> <td>+ 213</td> <td>+ 213</td> <td>+ 213</td> <td>+ 213</td> </tr> <tr> <td>Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent</td> <td>+ 389</td> <td>+ 345</td> <td>- 1467</td> <td>+ 733</td> </tr> </tbody> </table> <p>(Die 213 Punkte als Endzahlsumme sind nicht Schulden, sondern Forderungen, weshalb man sie jedem Mitspieler gutschreiben muss.)</p> <p>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.</p> <table border="1" data-bbox="986 1653 1501 1832"> <thead> <tr> <th>Mitspieler</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Endzahlen der Spielliste</td> <td>+ 120</td> <td>-75</td> <td>+ 200</td> <td>- 40</td> </tr> <tr> <td>Vergleiche AB, AC, AD, BC, BD, CD</td> <td>+ 195</td> <td>- 195</td> <td>+ 80</td> <td>- 165</td> </tr> <tr> <td></td> <td>- 80</td> <td>- 275</td> <td>+ 275</td> <td>+ 35</td> </tr> <tr> <td></td> <td>+ 160</td> <td>- 35</td> <td>+ 240</td> <td>- 240</td> </tr> <tr> <td>Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent</td> <td>+ 275</td> <td>- 505</td> <td>+ 595</td> <td>- 365</td> </tr> </tbody> </table>	Mitspieler	A	B	C	D	Endzahlen der Spielliste	+ 196	+ 33	- 12	+ 85	vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)	+ 784	+ 132	- 48	+ 340	Summe der Endzahlen	- 302	- 302	- 302	- 302	Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 482	- 170	- 350	+ 38	Mitspieler	A	B	C	D	Endzahlen der Spielliste	+ 44	+ 33	- 420	+ 130	vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)	+ 176	+ 132	- 1680	+ 520	Summe der Endzahlen	+ 213	+ 213	+ 213	+ 213	Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 389	+ 345	- 1467	+ 733	Mitspieler	A	B	C	D	Endzahlen der Spielliste	+ 120	-75	+ 200	- 40	Vergleiche AB, AC, AD, BC, BD, CD	+ 195	- 195	+ 80	- 165		- 80	- 275	+ 275	+ 35		+ 160	- 35	+ 240	- 240	Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 275	- 505	+ 595	- 365
		Mitspieler	A	B	C	D																																																																																																																																																													
		Endzahlen der Spielliste	+ 196	+ 33	- 12	+ 85																																																																																																																																																													
vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)	+ 784	+ 132	- 48	+ 340																																																																																																																																																															
Endzahlen (Pluspunkte abzüglich Minuswerte)	- 302	- 302	- 302	- 302																																																																																																																																																															
Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 482	- 170	- 350	+ 38																																																																																																																																																															
Mitspieler	A	B	C	D																																																																																																																																																															
Endzahlen der Spielliste	+ 44	+ 33	- 420	+ 130																																																																																																																																																															
vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)	+ 176	+ 132	- 1680	+ 520																																																																																																																																																															
Endzahlen (Minuswerte abzüglich Pluspunkte)	+ 213	+ 213	+ 213	+ 213																																																																																																																																																															
Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 389	+ 345	- 1467	+ 733																																																																																																																																																															
Mitspieler	A	B	C	D																																																																																																																																																															
Endzahlen der Spielliste	+ 120	-75	+ 200	- 40																																																																																																																																																															
Vergleiche AB, AC, AD, BC, BD, CD	+ 195	- 195	+ 80	- 165																																																																																																																																																															
	- 80	- 275	+ 275	+ 35																																																																																																																																																															
	+ 160	- 35	+ 240	- 240																																																																																																																																																															
Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 275	- 505	+ 595	- 365																																																																																																																																																															
Mitspieler	A	B	C	D																																																																																																																																																															
Endzahlen der Spielliste	+ 196	+ 33	- 12	+ 85																																																																																																																																																															
vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)	+ 784	+ 132	- 48	+ 340																																																																																																																																																															
Summe der Endzahlen	- 302	- 302	- 302	- 302																																																																																																																																																															
Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 482	- 170	- 350	+ 38																																																																																																																																																															
Mitspieler	A	B	C	D																																																																																																																																																															
Endzahlen der Spielliste	+ 44	+ 33	- 420	+ 130																																																																																																																																																															
vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)	+ 176	+ 132	- 1680	+ 520																																																																																																																																																															
Summe der Endzahlen	+ 213	+ 213	+ 213	+ 213																																																																																																																																																															
Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 389	+ 345	- 1467	+ 733																																																																																																																																																															
Mitspieler	A	B	C	D																																																																																																																																																															
Endzahlen der Spielliste	+ 120	-75	+ 200	- 40																																																																																																																																																															
Vergleiche AB, AC, AD, BC, BD, CD	+ 195	- 195	+ 80	- 165																																																																																																																																																															
	- 80	- 275	+ 275	+ 35																																																																																																																																																															
	+ 160	- 35	+ 240	- 240																																																																																																																																																															
Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 275	- 505	+ 595	- 365																																																																																																																																																															

	SkWO	aktuelle Version	geplante Version																																																
T	5.1	<p>Die Leistungen der Teilnehmer werden nach folgendem Verfahren bewertet: Spielpunkte und Spielzahl jedes Teilnehmers, die aus seiner Spielliste hervorgehen, werden zu einer Gesamtleistung vereinigt. Für jedes gewonnene Spiel werden dem Alleinspieler 50 Wertungspunkte gutgeschrieben, für jedes verlorene Spiel 50 Wertungspunkte abgezogen. <i>Die Gegenpartei (am Dreiertisch die beiden Gegenspieler, am Vierertisch die beiden Gegenspieler und der Kartengeber) erhält bei einem verlorenen Spiel des Alleinspielers eine Gutschrift, die am Dreiertisch je 40 Punkte für die beiden Gegenspieler und am Vierertisch je 30 Punkte für die Gegenpartei beträgt. Die Summe der Punkte aus den Einzelspielen, zuzüglich der der Gegenpartei für verlorene Spiele des Alleinspielers gutzuschreibenden Wertungspunkte und der Wertungspunkte für die eigenen gewonnenen Spiele, vermindert um die Wertungspunkte für die eigenen verlorenen Spiele, ergibt die Leistung. Sie bestimmt den Platz in der Reihe der Preisträger.</i></p> <p>Wertungsformel: <i>Spielpunkte + eigene (gewonnene minus verlorene) Spiele x 50 + verlorene Spiele der Mitspieler x 30 (oder 40) = Leistung. Bei gleicher Leistung hat die höhere Zahl der gewonnenen Spiele den Vorrang; ist diese gleich, entscheidet die geringere Zahl der verlorenen Spiele für den günstigeren Platz. Ist auch diese gleich, entscheidet das Los.</i></p> <p>Beispiel für den Vierertisch: Spieler A: 937 Spielpunkte, 18 Spiele gewonnen, 3 Spiele verloren. Spieler B, C und D zusammen 14 Spiele verloren.</p> <p>Berechnung der Gesamtpunktzahl von Spieler A:</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>Spielpunkte</td> <td></td> <td>937</td> </tr> <tr> <td>Spiele gewonnen</td> <td>18</td> <td></td> </tr> <tr> <td>- Spiele verloren</td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td><hr/></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>15 x 50</td> <td>750</td> </tr> <tr> <td>+ verlorene Spiele der Partner</td> <td>14 x 30</td> <td>420</td> </tr> <tr> <td></td> <td><hr/></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Gesamtpunktzahl</td> <td></td> <td>2107</td> </tr> </table>	Spielpunkte		937	Spiele gewonnen	18		- Spiele verloren	3			<hr/>			15 x 50	750	+ verlorene Spiele der Partner	14 x 30	420		<hr/>		Gesamtpunktzahl		2107	<p>Die Leistungen der Teilnehmer werden nach folgendem Verfahren bewertet: Spielpunkte und Spielzahl jedes Teilnehmers, die aus seiner Spielliste hervorgehen, werden zu einer Gesamtleistung vereinigt. Für jedes gewonnene Spiel werden dem Alleinspieler 50 Wertungspunkte gutgeschrieben, für jedes verlorene Spiel 50 Wertungspunkte abgezogen. <i>Jeder der Gegenpartei erhält bei einem verlorenen Spiel des Alleinspielers eine Gutschrift von je 30 Punkten am Vierertisch und je 40 Punkten am Dreiertisch. Das Ergebnis jedes Einzelspielers errechnet sich wie folgt:</i></p> <p>Wertungsformel: <i>Spielpunkte des Spielers</i> + Anzahl eigener gewonnener minus eigener verlorener Spiele x 50 + Anzahl verlorener Spiele der anderen Mitspieler x 30 (oder 40)</p> <p><i>Bei gleichem Ergebnis hat die höhere Zahl der gewonnenen Spiele den Vorrang; ist diese gleich, entscheidet die geringere Zahl der verlorenen Spiele für den günstigeren Platz. Ist auch diese gleich, entscheidet das Los.</i></p> <p>Beispiel für den Vierertisch: Spieler A: 937 Spielpunkte, 18 Spiele gewonnen, 3 Spiele verloren. Spieler B, C und D zusammen 14 Spiele verloren.</p> <p>Berechnung der Gesamtpunktzahl von Spieler A:</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>Spielpunkte</td> <td></td> <td>937</td> </tr> <tr> <td>Spiele gewonnen</td> <td>18</td> <td></td> </tr> <tr> <td>- Spiele verloren</td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td><hr/></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>15 x 50</td> <td>750</td> </tr> <tr> <td>+ verlorene Spiele der Spieler B, C, D</td> <td>14 x 30</td> <td>420</td> </tr> <tr> <td></td> <td><hr/></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Gesamtpunktzahl</td> <td></td> <td>2107</td> </tr> </table>	Spielpunkte		937	Spiele gewonnen	18		- Spiele verloren	3			<hr/>			15 x 50	750	+ verlorene Spiele der Spieler B, C, D	14 x 30	420		<hr/>		Gesamtpunktzahl		2107
Spielpunkte		937																																																	
Spiele gewonnen	18																																																		
- Spiele verloren	3																																																		
	<hr/>																																																		
	15 x 50	750																																																	
+ verlorene Spiele der Partner	14 x 30	420																																																	
	<hr/>																																																		
Gesamtpunktzahl		2107																																																	
Spielpunkte		937																																																	
Spiele gewonnen	18																																																		
- Spiele verloren	3																																																		
	<hr/>																																																		
	15 x 50	750																																																	
+ verlorene Spiele der Spieler B, C, D	14 x 30	420																																																	
	<hr/>																																																		
Gesamtpunktzahl		2107																																																	
T	7.1.5	<p><i>Am Spieltisch dürfen nur die Mitspieler mit entsprechender Startkarte sitzen. Kiebitzen ist der Aufenthalt am Spieltisch untersagt.</i></p>	<p><i>An den Spieltischen dürfen nur die Mitspieler mit entsprechender Startkarte sitzen. Kiebitzen ist der Aufenthalt am Spieltisch untersagt.</i></p>																																																
T	7.2.3	<p><i>Die Listen erhalten Urkundenwert durch die Unterschriften aller Mitspieler.</i></p>	<p><i>Die Listen sind von allen Mitspielern zu unterschreiben.</i></p>																																																
T	8.7	<p>Null zählt 23, Null Hand 35, Null ouvert 46 und Null ouvert Hand 59 Punkte. <i>Der Grand hat den Grundwert 24, zählt also in seinem niedrigsten Falle 48 Punkte. Der Grundwert für den Grand ouvert beträgt ebenfalls 24, mit allen vier Buben ergeben sich 264 Punkte.</i></p>	<p>Null zählt 23, Null Hand 35, Null ouvert 46 und Null ouvert Hand 59 Punkte. <i>Grand hat den Grundwert 24, zählt also in seinem niedrigsten Falle 48 Punkte. Der Grundwert für Grand ouvert beträgt ebenfalls 24, mit vier Buben gespielt ergeben sich 264 Punkte.</i></p>																																																
T	8.8	<p><i>In allen Fällen sind 30 Augen Schneider, auch für die Gegenpartei.</i></p>	<p><i>Schneider ist die Partei, die 30 oder weniger Augen hat.</i></p>																																																

	SkWO	aktuelle Version	geplante Version
T	8.11	Nach jedem Spiel sind die Punkte in der Spielliste den bisher erzielten Punkten zuzuzählen oder von ihnen abzuziehen, so dass <i>sich nach dem letzten Spiel bei jedem Teilnehmer die erreichte Punktzahl ohne weiteres ergibt.</i>	Nach jedem Spiel sind die Punkte in der Spielliste den bisher erzielten Punkten zuzuzählen oder von ihnen abzuziehen, so dass <i>nach jedem Spiel bei allen Mitspielern der aktuelle Stand erkennbar ist.</i>
T	8.12	Nach Abschluss der Serie werden jedem Mitspieler zu seinen erzielten Spielpunkten für jedes von ihm gewonnene Spiel 50 Wertungspunkte gutgeschrieben, für jedes von ihm verlorene Spiel 50 Wertungspunkte abgezogen. Außerdem erhält jeder der Gegenpartei je verlorenes Spiel des Alleinspielers eine Gutschrift, <i>die am Vierertisch 30 Punkte und am Dreiertisch 40 Punkte beträgt.</i> Beispiel für den Vierertisch: Spieler A: 937 Spielpunkte, 18 Spiele gewonnen, 3 Spiele verloren. Spieler B, C und D: zusammen 14 Spiele verloren.	Nach Abschluss der Serie werden jedem Mitspieler zu seinen erzielten Spielpunkten für jedes von ihm gewonnene Spiel 50 Wertungspunkte gutgeschrieben, für jedes von ihm verlorene Spiel 50 Wertungspunkte abgezogen. Außerdem erhält jeder der Gegenpartei je verlorenes Spiel des Alleinspielers eine Gutschrift <i>von 30 Punkten am Vierertisch und 40 Punkten am Dreiertisch.</i> Beispiel für den Vierertisch: Spieler A: 937 Spielpunkte, 18 Spiele gewonnen, 3 Spiele verloren. Spieler B, C und D: zusammen 14 Spiele verloren.
T	9.4	Will kein Spieler ein Spiel durchführen, wird in die Spielliste »eingepasst« eingetragen. Der nächste Kartengeber hat dann die Karten zu verteilen. Niemals darf derselbe Kartengeber noch einmal geben. <i>Es wird kein »Ramsch« gespielt.</i> Alle Spieler am Tisch, bei dem die Karten bei eingepassten Spielen nochmals vom selben Kartengeber verteilt werden, sind auszuschließen.	Will kein Spieler ein Spiel durchführen, wird in die Spielliste »eingepasst« eingetragen. Der nächste Kartengeber hat dann die Karten <i>zum folgenden Spiel</i> zu verteilen. Niemals darf derselbe Kartengeber noch einmal geben. Alle Spieler am Tisch, bei dem die Karten bei eingepassten Spielen nochmals vom selben Kartengeber verteilt werden, sind auszuschließen.
T	9.7	<i>In Vertretung eines anderen zu spielen, ist nicht statthaft und darf auch in einem Einzelfall nicht zugelassen werden.</i>	<i>Es ist nicht gestattet, in Vertretung eines anderen zu spielen.</i>
T	9.9	Kiebitzen ist streng verboten. <i>Die Spielleitung darf keine Ausnahmen zulassen.</i>	Kiebitzen ist streng verboten.

	Seite	aktuelle Version	geplante Version
T	46	Die Nullspiele sind erst nachträglich ins System der übrigen Spiele <i>eingebaut</i> worden. Sie sind sozusagen Eindringlinge und stellen das Spielverfahren geradezu auf den Kopf. Will man beim Farbspiel und beim Grand möglichst viele Stiche und Augen einheimsen, so gilt es bei den Nullspielen umgekehrt, sie erfolgreich abzuwehren. Da Gewinnstufen fehlen, setzte man bei den Nullspielen von Anfang an nur unveränderliche Spielwerte ein. Ihre endgültige Einführung in den Systembau der Skatordnung ist nur aus ihrer geschichtlichen Entwicklung verständlich.	Die Nullspiele sind erst nachträglich ins System der übrigen Spiele <i>eingefügt</i> worden. Sie sind sozusagen Eindringlinge und stellen das Spielverfahren geradezu auf den Kopf. Will man beim Farbspiel und beim Grand möglichst viele Stiche und Augen einheimsen, so gilt es bei den Nullspielen umgekehrt, sie erfolgreich abzuwehren. Da Gewinnstufen fehlen, setzte man bei den Nullspielen von Anfang an nur unveränderliche Spielwerte ein. Ihre endgültige Einführung in den Systembau der Skatordnung ist nur aus ihrer geschichtlichen Entwicklung verständlich.
T	48	Überreizte Spiele können sowohl Handspiele als auch solche mit Skataufnahme sein. Es ist selbstverständlich, dass der Alleinspieler bei einem überreizten Kreuz-Handspiel auch ein solches bezahlen muss, wenn es zum Teil oder zu Ende gespielt worden ist. Er muss dann so viel Mal den Grundwert von Kreuz (12) bezahlen, bis seine Reizhöhe mindestens erreicht ist, bei gereizten 40 mithin 48.	Überreizte Spiele können sowohl Handspiele als auch solche mit Skataufnahme sein. Es ist selbstverständlich, dass der Alleinspieler bei einem überreizten Kreuz-Handspiel auch ein solches bezahlen muss, wenn es zum Teil oder zu Ende gespielt worden ist. Er muss dann so viel Mal den Grundwert von Kreuz (12) bezahlen, bis seine Reizhöhe mindestens erreicht ist, bei gereizten 40 <i>also</i> 48.
T	49	Anders hingegen ist es bei überreizten Spielen »mit Skataufnahme«. Hier kann der Alleinspieler sofort nach Aufnahme des Skates feststellen, dass er sich überreizt hat. Nimmt er z.B. bei gebotenen 30 den Skat auf, um ein Pikspiel ohne 2 zu spielen, und findet im Skat den Kreuz-Buben, dann kann er versuchen, seine Gegner in Pik Schneider zu <i>machen</i> . Er kann sich aber auch zu einem Grand entschließen. Erscheint ihm beides nicht möglich, dann kann er sich sofort legen oder strecken, d.h. er gibt sein Spiel auf. <i>Nun werden ihm keinesfalls nur 30 zu verdoppelnde Punkte abgeschrieben, sondern er muss erst ein Spiel ansagen</i> , das ihm dann verdoppelt abgeschrieben wird. Da er 30 geboten oder gehalten hatte, käme er am billigsten weg mit einem Herzspiel mit 30, verloren 60. Spielt aber der Alleinspieler ein Herz-Handspiel ohne 2, das er bei einem Gebot von 40 erhalten hat, und das Spiel wird durch einen Fehler (z. B. Nichtbedienen der Gegenpartei) vorzeitig beendet, wobei sich beim Ansehen des Skates herausstellt, dass der Kreuz-Bube im Skat liegt, dann hat er sein Spiel Herz mit einem, Hand, Schneider trotzdem gewonnen. Voraussetzung ist, dass die Gegenspieler in den bis zum Begehen des Fehlers von ihnen eingebrachten Stichen und Augen noch nicht aus dem Schneider waren. <i>Hatten</i> sie jedoch bereits mehr als 30 Augen erreicht, so <i>hatte</i> der Alleinspieler das Spiel damit schon verloren. Ein Spiel, das bereits verloren ist, kann nicht mehr gewonnen werden.	Anders hingegen ist es bei überreizten Spielen »mit Skataufnahme«. Hier kann der Alleinspieler sofort nach Aufnahme des Skates feststellen, dass er sich überreizt hat. Nimmt er z.B. bei gebotenen 30 den Skat auf, um ein Pikspiel ohne 2 zu spielen, und findet im Skat den Kreuz-Buben, dann kann er versuchen, seine Gegner in Pik Schneider zu <i>spielen</i> . Er kann sich aber auch zu einem Grand entschließen. Erscheint ihm beides nicht möglich, dann kann er sich sofort legen oder strecken, d.h. er gibt sein Spiel auf. <i>Nun muss er ein Spiel ansagen</i> , das ihm dann verdoppelt abgeschrieben wird. Da er 30 geboten oder gehalten hatte, käme er am billigsten weg mit einem Herzspiel mit 30, verloren 60. Spielt aber der Alleinspieler ein Herz-Handspiel ohne 2, das er bei einem Gebot von 40 erhalten hat, und das Spiel wird durch einen Fehler (z. B. Nichtbedienen der Gegenpartei) vorzeitig beendet, wobei sich beim Ansehen des Skates herausstellt, dass der Kreuz-Bube im Skat liegt, dann hat er sein Spiel Herz mit einem, Hand, Schneider trotzdem gewonnen. Voraussetzung ist, dass die Gegenspieler in den bis zum Begehen des Fehlers von ihnen eingebrachten Stichen und Augen noch nicht aus dem Schneider waren. <i>Haben</i> sie jedoch bereits mehr als 30 Augen erreicht, so <i>hat</i> der Alleinspieler das Spiel damit schon verloren. Ein Spiel, das bereits verloren ist, kann nicht mehr gewonnen werden.

	Seite	aktuelle Version	geplante Version
T	50	Der Alleinspieler muss beim Grand ouvert und bei allen offenen Farbhandspielen seine Gegner Schwarz <i>machen</i> , d.h. alle zehn Stiche bekommen. 120 Augen <i>genügen allein</i> nicht. Diese Spiele müssen ohne Skataufnahme durchgeführt werden. <i>Bei allen offenen Spielen spielt wie immer Vorhand aus.</i>	Der Alleinspieler muss beim Grand ouvert und bei allen offenen Farbhandspielen seine Gegner Schwarz <i>spielen</i> , d.h. alle zehn Stiche bekommen. 120 Augen <i>allein genügen</i> nicht. Diese Spiele müssen ohne Skataufnahme durchgeführt werden. <i>Auch bei allen offenen Spielen spielt Vorhand aus.</i>
T	50	Hat z.B. ein Spieler außer den vier Buben noch Kreuz-Dame, -9 und -8, dazu Pik-Ass, -10 und -König, dann wird er in Vorhand ein »offenes Kreuz-Handspiel« <i>spielen</i> und seine Gegner unbedingt Schwarz <i>machen</i> . Ein Grand kann verloren gehen, wenn in Hinterhand alle anderen vier Karten von Kreuz sitzen und Mittelhand 32 Augen wimmeln kann, da der Alleinspieler die Kreuz-Dame zugeben muss. Hätte er in Kreuz nur 7, 8 und 9, wäre ein Grand unverlierbar.	Hat z.B. ein Spieler außer den vier Buben noch Kreuz-Dame, -9 und -8, dazu Pik-Ass, -10 und -König, dann wird er in Vorhand ein »offenes Kreuz-Handspiel« <i>durchführen</i> und seine Gegner unbedingt Schwarz <i>spielen</i> . Ein Grand kann verloren gehen, wenn in Hinterhand alle anderen vier Karten von Kreuz sitzen und Mittelhand 32 Augen wimmeln kann, da der Alleinspieler die Kreuz-Dame zugeben muss. Hätte er in Kreuz nur 7, 8 und 9, wäre ein Grand unverlierbar.
T	51	Auch die <i>geschenkten</i> Spiele, gehören zu den abgekürzten Spielen.	Auch die <i>aufgegebenen</i> Spiele gehören zu den abgekürzten Spielen.
T	55	Es gibt Spieler, die sich nicht <i>spielgerecht</i> verhalten. Das fängt mit dem schlechten Halten der Karten an, so dass andere Mitspieler in sie hineinsehen können.	Es gibt Spieler, die sich nicht <i>regelgerecht</i> verhalten. Das fängt mit dem schlechten Halten der Karten an, so dass andere Mitspieler in sie hineinsehen können.
T	57	<i>Anhand der Abbildung lässt sich das leicht nachvollziehen.</i> 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.	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.
T	57	<i>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.</i>	<i>Spielt der Alleinspieler Null ouvert (Hand), dann müssen seine Gegner immer bedienen, da sowohl Vorhand als auch Hinterhand in jeder Farbe die gleiche Anzahl Blätter besitzen. Weil Vorhand in Kreuz die drei höchsten Karten (Ass, König und Dame) führt und Hinterhand die drei höchsten 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.</i>