

## Präambel

Bei diesen Richtlinien handelt es sich um Erläuterungen zur **Regelauslegung der Tiroler Cupregeln** und unserer Hausregeln. Beim Tarock gibt es unzählige Konstellationen. Es ist unmöglich, alle Spielsituationen im Vorhinein durch Regeln abzudecken. Diese Erläuterungen richten sich an alle Spieler und sollen dabei helfen, Unstimmigkeiten gar nicht erst aufkommen zu lassen und strittige Situationen nach allgemeinen Prinzipien zu klären. Als kumulierte Fallsammlung dienen sie darüber hinaus den Schiedsrichtern als Entscheidungshilfe bei Renonce- und sonstigen Reklamationen.

Die **Renonceregeln** sollen einerseits alle regulären Spieler schadlos halten und andererseits verhindern, dass ein Spieler einen unerlaubten Vorteil davonträgt. Kleinliches und vorschnelles Pochen auf Renonce ist jedoch gänzlich unerwünscht. Regelverstöße bedeuten für alle Spieler eine Irritation im Spielablauf und sollten nach Möglichkeit vermieden werden. Das Spiel soll am Spieltisch und nicht am grünen Tisch gewonnen werden. Bei der Beurteilung, ob eine Renonce vorliegt, sollte stets mit **Augenmaß und Fingerspitzengefühl** vorgegangen werden. Sowohl der Spielhergang, als auch der Spieldausgang sind bei der Entscheidungsfindung zu berücksichtigen.

## Paragrafen

Der **Geber** sollte beim Teilen zur Kontrolle die letzten sechs Karten abzählen. Wenn man eine falsche Zuteilung der Karten noch korrigieren kann, muss nicht unbedingt neu gegeben werden. Fällt beim Geben eine Karte offen, wird neu gegeben, wenn der Inhaber der Karte dies verlangt. Gibt der falsche Geber, wird ebenfalls neu gegeben, sofern der Fehler rechtzeitig bemerkt wird. Haben aber alle Spieler bereits gut gesagt, gilt die falsche Reihenfolge als sanktioniert und es wird mit der neuen Reihenfolge weitergespielt. Fehler beim Geben sind keine Renonce. Das Spielen mit der falschen Anzahl von Karten sehr wohl. In diesem Fall haben alle Spieler mit **falscher Kartenanzahl** Renonce begangen. Diese Renonce gilt erst dann als eingetreten, wenn diese Spieler gepasst haben oder bereits mit dem Spiel liegen.

Bei der **Lizitation** ist besonders darauf zu achten, dass alle Ansagen zügig erfolgen. Wer nichts ansagen will, muss passen (mit „weiter“ bzw. „gut“). Wer etwas ansagen will, sollte dies eindeutig zu erkennen geben. Anhaltendes Stillschweigen wird als konkludentes Passen interpretiert und der nächste Spieler kann mit der Lizitation fortfahren. Das gilt auch für das Ansagen von Zusätzen.

**Klare Regelverstöße** (wie z. B. Missachtung von Farb-, Tarock- oder Stichzwang, Ablagefehler, Spiel mit falscher Kartenanzahl, absichtlicher Spielverrat etc.) sind als Renonce zu ahnden.

**Unsauberkeiten** wie voreiliges Rufen, verfrühtes/falsches Talonaufdecken, versehentliche Kontras unter Partnern, falsches Auspiel, vorzeitiges Zugeben und ähnliche Regelwidrigkeiten sind im Regelfall nicht als Renonce zu werten, insbesondere wenn sie irrtümlich geschehen und nicht

spielentscheidend sind. Auch unbedachte Äußerungen, verräterische Gesten, spielbeeinflussende Bemerkungen oder ähnliche Gewohnheiten gelten im Zweifel nicht als Spielverrat. Werden sie jedoch absichtlich begangen, um sich einen unerlaubten Vorteil zu verschaffen, dann sind solche Verstöße als Renonce zu ahnden. Bei **wiederholten Unsauberkeiten** wird automatisch unlautere Absicht unterstellt und auch bei leichteren Verstößen auf Renonce entschieden.

**Kiebitze** dürfen sich nicht ins Spiel einmischen. Das gilt bei fünf Spielern auch für den aussetzenden Geber.

Jeder Spieler ist selbst für korrektes Spiel verantwortlich. Ist jemand offensichtlich im Begriff eine **Renonce** zu begehen, sollte man ihm die Gelegenheit geben, seinen Fehler rechtzeitig zu bemerken und zu korrigieren. Auf direkte **Hinweise** sollte man jedoch der Fairness halber generell verzichten, insbesondere bei Turnieren. Aus einem Hinweis auf eine Renonce können die anderen Spieler keine Renonce ableiten. Es ist niemand dazu verpflichtet, einen Spielfehler aufzudecken. Will ein Spieler eine Renonce aufdecken, sollte er damit nicht erst bis zum Ende des Spiels warten.

**Was liegt, pickt.** Eine regulär gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Im Falle einer Renonce darf die irregulär gespielte Karte aber ausnahmsweise zurückgenommen werden, solange der Stich noch nicht umgedreht bzw. nicht schon vorher zum nächsten Stich ausgespielt wurde. **Blätter, Stiche und Talon** sind getrennt zu halten, jeder sollte die eigenen Stiche bei sich ablegen und auch die Stiche von Partnern sollten nicht zusammengelegt werden. Bei Reklamationen dürfen die Karten nicht zusammengeworfen werden, bis der Sachverhalt geklärt ist. Wer dagegen verstößt, muss damit rechnen, dass im Zweifel zu seinen Ungunsten entschieden wird.

Der **Kaiserstich** gilt sowohl in negativen, als auch in positiven Spielen (in Farbenspielen natürlich nur dann, wenn ein Tarock ausgespielt wurde).

Die Ersteigerung eines **Solorufers mit vier Königen** im Blatt ist ebenso Renonce, wie die Ersteigerung eines **Besserrufers ohne Vogel** im Blatt (ohne Kontra). Sagt jemand versehentlich den falschen Vogel an (z. B. Kakadu, obwohl nur Uhu im Blatt), ist das keine Renonce, die Ansage ist aber verloren (inklusive eventueller Kontras). Dasselbe gilt für die irrtümliche König-Ultimo-Ansage eines nicht gerufenen Königs. Absichtliche Falschansagen sind in jedem Fall Renonce.

Werden **mehrere Vögel** angesagt, dann muss für den Fall, dass ein Vogel vorzeitig gespielt werden muss, immer der höchste Vogel zuerst aufgegeben werden. Der Spieler sollte darauf hingewiesen werden. Wird dieser Spielfehler erst später bemerkt, ist er als Renonce zu behandeln.

Wenn ein angesagter **Vogel oder König Ultimo im falschen Stich** gespielt wird, gilt die Prämie als verloren (der Spielpartner muss den Verlust mittragen). Es handelt sich aber um keine Renonce. Konnte oder wollte sich ein Spieler jedoch offensichtlich einen unerlaubten Vorteil verschaffen (etwa indem er den angesagten Pagat vorzeitig heimsticht, um Trull und Spiel oder einen höheren Vogel zu retten), liegt eine Renonce vor.

Bei einem **Valat** (egal ob still oder angesagt) zählen alle Stichprämien (Vögel, Ultimo, Fänge), aber keine valatlogischen Materialprämien (Trull, 4 Könige und Säcke) – egal ob still oder angesagt. Wird ein angesagter Valat verloren, werden Spiel und Stichprämien gegenverrechnet.

Wenn die **Ouvertspiele mit Reden** gespielt werden, dürfen sich die Gegenspieler beraten, d. h. dass jeder Spieler seinen Mitspielern Hinweise geben darf, wie der Ouvertspieler zu Fall gebracht werden kann. Eine Karte darf aber nur von dem Spieler gespielt werden, der gerade am Zug ist. Das Hineingreifen ins Blatt der Mitspieler oder gar das Spielen fremder Karten ist selbstverständlich zu unterlassen. Vorzeitig aufgeben ist für beide Seiten erlaubt, aber nur in gegenseitigem Einverständnis. Sieht jemand noch eine Chance, kann er darauf bestehen, dass weitergespielt wird.

Wenn die **Ouvertspiele ohne Reden** gespielt werden, gilt Schweigepflicht, d. h. die Gegenspieler dürfen sich weder beraten, noch gegenseitig beeinflussen. Jegliche Hinweise zum Spiel sind untersagt und es gilt „berührt, geführt“, d. h. wenn der Spieler zu einer Karte greift, um sie auszuspielen, dann muss er sie auch spielen. Das bloße Zurechtrücken der eigenen Karten ist natürlich erlaubt.

Beim **Solodreier** sollten die Zusätze gleich mit dem Spiel angesagt werden, da er ja als höchstes Spiel nicht mehr überboten werden kann. Diese Regelung soll verhindern, dass der Ansager die anderen Spieler aushorcht, um eventuell hinterher noch weitere Zusätze anzusagen. Keinesfalls soll diese Regel Gegenspielern dazu dienen, vorschnell gut zu sagen, um weitere Ansagen nicht mehr gelten zu lassen.

Das **vorzeitige Hinlegen der Karten** gegen Ende des Spiels ist nicht als Renonce zu werten, auch wenn die Gegenspieler wider Erwarten doch noch stechen können. Kann der korrekte Ablauf nicht mehr rekonstruiert werden, gelten jedoch Spiel und weitere Zusätze im Zweifel als verloren. Legt ein Gegenspieler die Karten vorzeitig hin, ist das nur dann Renonce, wenn dadurch das Spiel verraten wurde (z. B. in einem Negativspiel).

## Abrechnung

**Partner** müssen alle Spielfehler und daraus resultierenden Verluste mittragen, außer bei einer Renonce. Diese muss alleine beglichen werden. Begeht jemand eine Renonce, muss er alle regulären Spieler so stellen, als ob sie das Spiel und alle angesagten Zusätze gewonnen hätten (inklusive Kontras). Einem Alleinspieler ist daher der dreifache Spielwert zu bezahlen, allen anderen (auch Partnern) der einfache Spielwert. **Zwei Renoncespieler** teilen sich die Renonce zu gleichen Teilen, auch wenn einer der beiden Alleinspieler ist. Begeht der aussetzende **fünfte Spieler** eine Renonce, zahlt er an alle vier Spieler.

Entsteht einem regulären Spieler darüber hinaus ein **offensichtlicher Punkteverlust** (z.B. wegen stiller Prämien), so ist er schadlos zu halten, wenn der Punkteverlust eindeutig ist. Der betroffene Spieler und seine Partner können diese Punkte beim Renoncespieler zusätzlich einfordern, solange der eingetretene Schaden nicht ohnehin durch den Renoncewert von Spiel und Ansagen abgedeckt ist. Der Punkteverlust ist also immer im Vergleich zum regulären Ausgang des Spiels zu betrachten (siehe die tabellarische Aufstellung).

Beim **Trischaken** zahlen die beiden Spieler mit den meisten Punkten an die beiden anderen jeweils zwei Punkte (2 x 2). Ein **Bürgermeister** zahlt je zwei Punkte an alle anderen (3 x 2), eine **Jungfrau**

kassiert je zwei Punkte von allen anderen (3 x 2). Hat die **Vorhand** die meisten Punkte, zahlt sie ebenfalls je zwei Punkte an alle anderen (3 x 2), als Bürgermeister je vier Punkte (3 x 4).

**Sonderfälle der Trischakenabrechnung:** Punktegleiche Spieler teilen sich die Punkte. Ein Bürgermeister zahlt daher an eine Jungfrau sechs Punkte, an zwei Jungfrauen je drei Punkte, an drei Jungfrauen je zwei Punkte. Zwei Jungfrauen bekommen daher je drei Punkte; drei punktegleiche Spieler bekommen oder zahlen je einen Punkt (sofern der vierte Spieler weder Bürgermeister noch Jungfrau ist). Beim Trischaken gilt ein fixer Renoncewert in der Höhe von vier Punkten (3 x 4). Es ist dabei irrelevant, wie das Spiel ohne Renonce ausgegangen wäre.

**Kontra**, Rekontra und Subkontra verdoppeln jeweils den Wert der kontrierten Ansage. Spiel und Zusätze können getrennt kontriert werden. Alle Ansagen müssen **sofort** kontriert werden, d. h. wer zu einer Ansage gut gesagt hat, kann diese nachträglich nicht mehr kontrieren. Nur die Gegner können eine Ansage kontrieren. Kontras **unter Partnern** zählen nicht, wenn sich die Partnerschaft erst später herausstellt. In Negativspielen kontriert jeder Gegenspieler für sich, ansonsten gilt ein Kontra immer für alle Spieler. Ein Rekontra betrifft immer alle Kontras (das separate Retourgehen in Negativspielen ist nicht erlaubt). Hat ein Spieler offensichtlich die falsche Anzahl Karten abgelegt, dann muss er grundsätzlich auch **nachfolgende Kontras** und Ansagen bezahlen (sofern diese augenscheinlich und plausibel sind).

In ganz besonderen Ausnahmefällen können die Schiedsrichter das **Spiel annullieren**. Ein annulliertes Spiel wird ersatzlos gestrichen, alle Spieler bekommen null Punkte und das Spiel wird nicht wiederholt. Nur Schiedsrichter dürfen ein Spiel annullieren und nur dann, wenn eine Situation nicht auf andere Weise zufriedenstellend gelöst werden kann (etwa wenn eine Situation nicht durch die Renonceregeln gedeckt ist oder sich ein Kiebitz spielentscheidend eingemischt hat).

Ist das nächste Spiel bereits im Gange, müssen vergessene Prämien und ähnliche **Reklamationen** nicht mehr berücksichtigt werden. Reine **Schreib- und Rechenfehler** sind auch nachträglich zu korrigieren, sofern dies möglich ist.

Findet sich auf einem abgegebenen Tischzettel in einer Zeile ein **Rechenfehler**, der nicht mehr geklärt werden kann, wird dieses Spiel ersatzlos gestrichen. Die Turnierleitung hat auch die Möglichkeit, dieses Spiel zu Ungunsten des Schreibers zu korrigieren, falls das Streichen des Spiels unbillig erscheint.