Unterschiede Cupregeln

Mai 2025

REGELN	OÖ	Tirol[1]	W/S/K	ÖF
Rufer	**1**	**1**	**1**	**1**
Trischaken	1	2	2	1
Zwiccolo[2]	–	–	2	–
Piccolo	**2**	**2**	**2**	**2**
Solorufer	**2**	**2**	**2**	**2**
Bettler[3]	2	4	4	2
Besserrufer	1	1	1	1
Farbendreier[4]	3	5	5	3
Sechserdreier	**4**	**4**	**4**	**4**
Dreier	4	5	5	4
Zwiccolo ouvert	–	8	6	–
Piccolo ouvert	6	8	6	6
Bettel ouvert	7	8	8	7
Farbensolo[5]	6	10	10	6
Solodreier	8	10	10	8
Säcke	–	2	–	–
Valat	x 8	20	20	x 8
Valatzusätze: Kriterium angesagt[6]	ja	–	nein	ja
Valatzusätze: Kriterium valatlogisch[7]	–	ja	ja[8]	–
Besserrufer nicht aufgeteilt	ja	–	–	ja
Nachlizitieren (Zusätze)	–	ja	–	–
Kaiserstich	–	–	ja	–
Vorhand: darf nur Vorhandspiele ansagen	–	–	ja	–
Vorhand: Spiel halten (bei mir)	ja	–	–	ja
Vier Könige: Dame rufen[9]	–	–	ja	–
Trischaken: Talon zum Schluss	ja	ja	–	ja
Trischaken: Talon zu den ersten sechs Stichen	–	ja	ja	–
Trischaken: Abrechnung	3 x 1	2 x 2	3 x 2	3 x 1
Trischaken: Ex-aequo-Verlierer	2	3	3/2/3	2
Trischaken: Renoncewert	2(4)	4	–/6/4	2(4)
Farbenspiel mindestens sechs Farbkarten[10]	–	–	ja	–
Solodreierprämien „sofort“[11]	–	–	–/–/ja	–
Automat. Renonce bei falschem Ausspiel	–	–	–/–/ja	–
König liegt: ganzer Talon[12]	–	–	ja	–
Stiche anschauen erlaubt (nachwassern)	ja	–	–	–

[1] Ohne Hopfgarten.
[2] Im STC überbietet der Piccolo den Zwiccolo, im WTC und im KTC nicht.
[3] Beim **Bettler** läge der ideale Kompromiss bei **3** Punkten (zwischen Solorufer und Besserrufer).
[4] Beim **Farbendreier** läge der ideale Kompromiss bei **4** Punkten (zwischen Bettler und Sechserdreier).
[5] Beim **Farbensolo** läge der ideale Kompromiss bei **8** Punkten (zwischen Ouvertspielen und Solodreier).
[6] Kriterium **angesagt**: Es zählen alle angesagten Prämien, aber keine stillen Prämien
[7] Kriterium **valatlogisch**: Es zählen alle Stichprämien (Vögel, Ultimo), aber keine Besitzprämien (Trull, 4 Könige).
[8] Mischform: angesagte Besitzprämien zählen beim stillen Valat, aber nicht beim angesagten Valat.
[9] **Dame rufen**: Folgeprobleme: Dame ultimo? König (der gerufenen Dame) ultimo? König und Dame ultimo?
[10] **Sechs Farbkarten**: Es gibt kein stichhaltiges Argument für diese Sonderregel.
[11] **Solodreieransagen**: Streichung des irreführenden Begriffes „sofort“ (führt immer wieder zu Irritationen).
[12] **Ganzer Talon** für den Alleinspieler: gilt für alle Ruferspiele (auch Solorufer).

Unterschiede Cupmodus

Cupmodus	RTC	HRC	SWC	TTC	WTC	STC	KTC	ÖF
Cuppunkte nach Fixpunkten[13]	•	•	•					
Cuppunkte nach Formel[14]				•				•
Cuppunkte nach Schrift[15]					•	•	•	
Turniere insgesamt	28	23	18	10	21	14	14	
gewertet (Regel)[16]	6+1	6+1	7	≤50%	50%	50%	50%	VR+1
tatsächlich gewertet (zuletzt)	7	7	7	4	11	7	7	
tatsächlich gewertet in %	25%	30%	39%	50%	52%	50%	50%	
Finalturnier extra[17]	•	•						
Ausschlusskriterien[18]								•
Turniermodus	**RTC**	**HRC**	**SWC**	**TTC[19]**	**WTC**	**STC**	**KTC**	**ÖF**
Fünfertische	•	•	•	•	•	•	•	•
Runden	3	3	3	3	3	3	3	3
Spiele pro Runde (4 Spieler)	16	16	16	16	20	20	20	16
Software (App/Excel)	A	E	A	E	A	A	A	A
Nenngeld	12	12	12	10	15	15	15	20
Ex-aequo-Kriterien	**RTC**	**HRC**	**SWC**	**TTC**	**WTC**	**STC**	**KTC**	**ÖF**
Tageswertung	BR	BR	BR	BR	BR	BR	BR	BR
Gesamtwertung – 1. Kriterium	BT	BT	BT	BT	BT	BT	BT	FIN
Gesamtwertung – 2. Kriterium	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN

BR.....die beste/zweitbeste Runde (Schrift)
BT.....die besseren Turnierergebnisse nach Cuppunkten (bestes, zweitbestes, …, x-bestes)[20]
FIN .....das bessere Finale (das bessere Ergebnis beim Ö-Finale)
TN .....die Teilnahmen (absteigend)

Die Ex-aequo-Kriterien sollten für alle Spieler nachvollziehbar sein und einheitlich für alle Cups gelten.

1. Für die **Tageswertungen** ist bei Punktegleichheit einheitlich die beste/zweitbeste Runde festgelegt (**BR**). Weitere Kriterien bleiben den Cups überlassen (Tischränge, direkte Begegnung, Los, Name, Spielernr. …).

2. Für die **Gesamtwertungen der Cups** sind bei Punktegleichheit zwei Kriterien festgelegt: erstens die besseren Turniere (**BT**) und zweitens die höhere Anzahl an Teilnahmen (**TN**). Weitere Kriterien bleiben den Cups überlassen (Bester Turnierrang, Schrift, Los, Name, Spielernummer…). Bei Gleichheit der Kriterien werden die jeweils höheren Vorrundenpunkte vergeben (alphabetische Anzeige).

3. Für die **Liste der Qualifizierten** sind nur die Vorrundenpunkte auschlaggebend. Die Reihung hat keinen Einfluss auf das Endergebnis.

4. Für die **Gesamtwertung beim Ö-Finale** gilt der bessere Rang beim Finale (**FIN**). Dieses Kriterium ist eindeutig und für alle nachvollziehbar, weitere Kriterien erübrigen sich.

[13] Fixpunkte nach OÖ-Fixpunktesystem für die besten 50 Ränge: 223, 198, 180, … , 1
[14] Cuppunkte nach Formel: $P = A \cdot (t - r)^3/(t - 1)^3$, A = Ausgangswert (120/200), t = Teilnehmer, r = Rang
[15] Schriftpunkte: 0−100 voll, > 100 halb, max. 200, keine Minuspunkte
[16] Bei ungerader Turnieranzahl wird teils aufgerundet (Wien, Stmk., Kärnten) und teils abgerundet (Tirol).
[17] Keine Minuspunkte und keine Mindestanzahl an Teilnahmen; Pflichtteilnahme nur beim Ö-Finale
[18] In der ÖF-Gesamtwertung scheint man nur auf, wenn man auch beim Ö-Finale teilnimmt
[19] Beim Turnier in Hopfgarten gilt ein anderer Modus (Vierertische; 15€; 4 x 20 Spiele; Finalrunde Top 12; Regeln).
[20] Bestes, zweitbestes … bis x-bestes Turnierergebnis, der jeweils gewerteten Turniere (Cuppunkte)

Maximale Punkte pro Spiel (Punktevergleich)[21]

Blankes Spiel[22]

	OÖ	Tirol	W/S/K
Rufer	1	1	1
Piccolo	6	6	6
Solorufer	2	2	2
Bettler	6	12	12
Sechserdreier	12	12	12
Farbendreier	9	15	15
Dreier	12	15	15
Zwiccolo ouvert	-	24	18
Piccolo ouvert	18	24	18
Bettel ouvert	21	24	24
Farbensolo	15	30	30
Solodreier	24	30	30

+ stille Zusätze[23]

	OÖ	Tirol	W/S/K
Rufer	13	13	13
Piccolo	6	6	6
Solorufer	26	26	26
Bettler	6	12	12
Sechserdreier	48	48	48
Farbendreier	12	21	21
Dreier	48	51	51
Zwiccolo ouvert	-	24	18
Piccolo ouvert	18	24	18
Bettel ouvert	21	24	24
Farbensolo	24	36	36
Solodreier	96	102	102

Stiller Valat[24]

Rufer	4	11	11
Solorufer	8	22	22
Sechserdreier	48	42	42
Farbendreier	36	45	45
Dreier	48	45	45
Farbensolo	72	90	90
Solodreier	96	90	90

+ stille Zusätze

Rufer	4	22	22
Solorufer	8	44	44
Sechserdreier	48	72	72
Farbendreier	39	45	45
Dreier	48	75	75
Farbensolo	78	90	90
Solodreier	96	150	150

Ang. Valat[25]

Rufer	8	21	21
Solorufer	16	42	42
Sechserdreier	96	72	72
Farbendreier	72	75	75
Dreier	96	75	75
Farbensolo	144	150	150
Solodreier	192	150	150

+ ang. Zusätze[26]

Rufer	34	43	43
Solorufer	68	86	86
Sechserdreier	168	132	132
Farbendreier	78	75	75
Dreier	168	135	135
Farbensolo	156	150	150
Solodreier	336	270	270

Valat verloren[27]

Rufer	−8	−19	−19
Solorufer	−16	−38	−38
Sechserdreier	−192	−48	−48
Farbendreier	−72	−45	−45
Dreier	−96	−45	−45
Farbensolo	−144	−90	−90
Solodreier	−192	−90	−90

[21] Gewinnpunkte ohne Kontra
[22] ohne Zusätze
[23] inklusive stiller Zusätze (alle stillen Prämien außer Valat)
[24] stiller Valat ohne Zusätze
[25] angesagter Valat ohne Zusätze
[26] angesagter Valat inklusive aller angesagten Zusätze (Trull, Vier Könige, Vögel, König Ultimo), soweit zulässig
[27] angesagter Valat verloren, Spiel gewonnen, ohne weitere Zusätze