

Einleitung

Tarock ist ein komplexes Kartenspiel mit nahezu unbegrenzten Konstellationen. Es ist unmöglich, alle möglicherweise auftretenden Spielsituationen im Vorhinein durch Regeln abzudecken. Diese Richtlinien sollen vor allem den Schiedsrichtern als Entscheidungshilfe bei Renoncen und sonstigen Reklamationen dienen. Sie ergänzen die **Tiroler Cupregeln** und die **Taroquette**.

Regelverstöße bedeuten für alle Spieler eine Irritation im Spielablauf und sollten nach Möglichkeit von vornherein vermieden werden. Ist eine strittige Situation bereits eingetreten, sollen sie dabei helfen, diese hinterher nach allgemeingültigen und schriftlich fixierten Prinzipien zu klären. Die **Renoncekriterien** sollen verdeutlichen, was als Renonce geahndet wird, um auf diese Weise Unstimmigkeiten zu vermeiden. Sie sollen einerseits verhindern, dass der Renoncier einen unerlaubten Vorteil davonträgt, und andererseits die korrekten Spieler schadlos halten. Sie sind aber nicht dazu gedacht, sich am grünen Tisch einen ungerechtfertigten Vorteil zu verschaffen.

Kriterien

Vergeben ist keine Renonce, es wird einfach nochmal neu gegeben. Stellt sich erst während des Spiels heraus, dass jemand die **falsche Anzahl von Karten** in den Händen hält, haben alle Spieler mit falscher Kartenanzahl Renonce begangen. Gibt der **falsche Geber**, wird ebenfalls nochmal neu gegeben, sofern der Fehler rechtzeitig bemerkt wird. Wurde aber bereits ein Spiel lizitiert, gilt das falsche Geben als sanktioniert und es wird normal weitergespielt (mit der neuen Reihenfolge).

Bei der **Lizitation** ist besonders darauf zu achten, dass alle Ansagen zügig erfolgen. Wer etwas ansagen will, sollte dies deutlich zu erkennen geben. Sonst läuft er Gefahr, dass sein Schweigen als konkludentes „weiter“ interpretiert wird. Wer nichts ansagen will, muss alle bisherigen Ansagen laut und deutlich mit „weiter“ quittieren. Bei den **Zusätzen** verhält es sich ebenso, auch hier wird Schweigen oft als konkludentes „gut“ verstanden. Insbesondere beim **Soldreier** sollten daher die Zusätze zusammen mit dem Spiel angesagt werden, da dieses ja nicht überboten werden kann.

Was liegt, pickt! Im Falle einer Renonce darf die irregulär gespielte Karte **ausnahmsweise** zurückgenommen werden, solange der Stich noch nicht umgedreht bzw. nicht schon vorher zum nächsten Stich ausgespielt wurde. Bemerkt man eine Renonce, sollte man **gleich** darauf hinweisen, nicht erst am Ende des Spiels. Es ist aber niemand verpflichtet, einen Spielfehler aufzudecken.

Jeder sollte die eigenen Stiche bei sich ablegen und auch die Stiche von Partnern sollten nicht zusammengelegt werden. Bei Reklamationen sind die eigenen Karten nicht herzuzeigen und die **Blätter, Stiche und Talon** sind **getrennt** zu halten, bis der Sachverhalt geklärt ist. Wer dagegen verstößt, muss damit rechnen, dass im Zweifel zu seinen Ungunsten entschieden wird.

Die Beurteilung, ob eine Renonce vorliegt, sollte stets mit Augenmaß und Fingerspitzengefühl erfolgen. Daher sind sowohl **Spielhergang**, als auch **Spielausgang** zu berücksichtigen und auch lokale Usancen sollten nicht unberücksichtigt bleiben.

Jeder Spieler ist selbst für korrektes Spiel verantwortlich. Ist jemand offensichtlich im Begriff eine **Renonce** zu begehen, sollte man dem Spieler die Gelegenheit geben, seinen Fehler selbst zu bemerken. Auf **direkte Hinweise** sollte man der Fairness halber aber generell verzichten, insbesondere bei Turnieren.

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

Unsauberkeiten wie falsches Ausspiel, vorzeitiges Zugeben und ähnliche Fehler sind nicht als Renonce zu werten, solange sie **nicht spielentscheidend** sind. Auch unbedachte Äußerungen und verräterische Gesten gelten im Zweifel nicht als **Spielverrat**. Werden sie jedoch mit der **Absicht** begangen, sich einen unerlaubten Vorteil zu verschaffen, dann sind solche Gewohnheiten als Renonce zu ahnden. Bei **wiederholten Verstößen** wird **automatisch Absicht** unterstellt und auf Renonce entschieden.

Das **vorzeitige Hinlegen der Karten** gegen Ende des Spiels ist keinesfalls als Renonce zu werten, auch wenn andere Spieler wider Erwarten doch noch stechen können. Kann der korrekte Ablauf nicht mehr rekonstruiert werden, gelten jedoch Spiel und weitere Zusätze im Zweifel als verloren.

Die Ersteigerung eines **Solorufers mit vier Königen** im Blatt ist als Renonce zu werten.

Die Ersteigerung eines **Besserrufers ohne Vogel** im Blatt ist ebenfalls als Renonce zu werten. Sagt jemand aber versehentlich den **falschen Vogel** an (z.B. Uhu, obwohl nur Kakadu im Blatt), ist das keine Renonce, die Ansage ist aber verloren (inklusive eventueller Kontras). Wird versehentlich ein angesagter **Vogel** (oder König Ultimo) **im falschen Stich** gespielt, dann gilt die Prämie als verloren. Es handelt sich aber um keine Renonce, außer der Renoncier konnte oder wollte sich dadurch einen Vorteil verschaffen (z.B. den Pagat heimbringen, einen höheren Vogel retten oder ein anderes Spielziel erreichen).

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. 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.

Beim **Soldreier** müssen die **Zusätze mit dem Spiel** angesagt werden, da das Spiel nicht 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.

Kontriert jemand wissentlich die Ansage eines Partners, begeht er Renonce (z.B. wenn der gerufene Partner eine Ansage des Spielers kontriert, um die Gegner in die Irre zu führen). Stellt sich erst später heraus, dass man versehentlich einen Partner kontriert hat, zählt das Kontra nicht (z.B. wenn einer der Gegenspieler eine Ansage des anderen Gegenspielers kontriert, bevor die Partnerschaften geklärt sind).

Kiebitze dürfen sich keinesfalls ins Spiel einmischen. Mischt sich bei fünf Spielern der aussetzende **Fünfte** ins Spiel ein, dann begeht er Renonce (bei Vorliegen der sonstigen Voraussetzungen).

Renonce- bzw. Punktereklamationen müssen nicht mehr berücksichtigt werden, wenn das eine Spiel schon abgeschlossen und das nächste Spiel bereits im Gange ist.

Abrechnung

Begeht jemand eine Renonce, muss er alle **regulären Spieler schadlos** halten, d. h. so stellen, als ob sie **das Spiel und alle angesagten Zusätze** gewonnen hätten (inklusive aller Kontras). Einem Alleinspieler ist daher der dreifache Spielwert zu bezahlen, allen anderen (auch Partnern) der einfache Spielwert.

Zwei Renoncespieler teilen sich die zu zahlende Renonce **zu gleichen Teilen**, auch wenn einer der beiden Alleinspieler ist. Trifft den aussetzenden **fünften Spieler** eine Renonce, dann zahlt er an alle vier Spieler.

Entsteht einem regulären Spieler **darüber hinaus** ein **offensichtlicher Punkteverlust**, so können er und seine Partner beim Renoncespieler auch **stille Prämien zusätzlich** einfordern, solange der eingetretene Schaden nicht ohnehin durch den Renoncewert von Spiel und Ansagen gedeckt ist.

In besonderen Ausnahmefällen – z. B. wenn eine Situation nicht durch die Renonceregeln gedeckt ist – können **die Schiedsrichter das Spiel annullieren**. Dieses Spiel wird nicht wiederholt, sondern für alle Spieler mit Null gewertet.

Beim **Trischaken** zahlt der Verlierer den Spielwert an die drei anderen. **Punktegleiche Spieler** teilen sich die Summe dieser Punkte. Beim Trischaken gilt ein **fixer Renoncewert** von sechs Punkten. Dabei ist es irrelevant, wie das Spiel ohne Renonce ausgegangen wäre.