

Einleitung

Tarock ist ein komplexes Kartenspiel mit nahezu unbegrenzten Konstellationen. Es ist unmöglich, alle möglicherweise auftretenden Spielsituationen im Vorhinein durch Regeln abzudecken.

Die hier angeführten Kriterien erläutern die in den Tiroler Cupregeln und in der Taroquette angeführten Renonceregeln und dienen als Richtlinie für strittige Situationen.

Kriterien

Regelverstöße bedeuten für alle Spieler eine **Irritation** im Spielablauf und sollten nach Möglichkeit von vornherein vermieden werden. Die Renonceregeln sollen klarmachen, was als Renonce geahndet wird und so dazu beitragen, diese zu vermeiden.

In zweiter Linie dienen sie dazu, eine bereits eingetretene strittige Situation hinterher nach allgemeingültigen und **schriftlich fixierten Prinzipien** zu klären, um auf diese Weise **Unstimmigkeiten zu vermeiden**. Sie sollen einerseits verhindern, dass ein Spieler durch einen Regelverstoß einen unerlaubten Vorteil davonträgt, und andererseits die korrekten Spieler schadlos halten. Sie sind aber nicht dazu gedacht, sich durch vorschnelles Pochen auf Renonce am grünen Tisch einen Vorteil zu verschaffen, der einem nicht zusteht.

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, ist das wie eine Renonce zu ahnden.

Was liegt, pickt. Eine Renonce darf aber korrigiert 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 Spieler ist selbst für korrektes Spiel verantwortlich. Ist jemand offensichtlich im Begriff eine Renonce zu begehen, dürfen ihn die anderen Spieler darauf aufmerksam machen – auch bei Overtspielen –, sie sind dazu aber in keinerlei Weise verpflichtet. Insbesondere bei Turnieren sollte man fairnesshalber auf direkte **Hinweise** verzichten. Man sollte sich in solchen Fällen aber etwas Zeit lassen und damit dem Spieler die Gelegenheit geben, seinen Fehler selbst zu bemerken.

Mischt sich bei fünf Spielern der aussetzende **Fünfte** ins Spiel ein, dann kann auch diesen Spieler eine Renonce treffen (bei Vorliegen der sonstigen Voraussetzungen). **Kiebitze** dürfen sich keinesfalls in ein Spiel einmischen.

Bei Reklamationen sind die eigenen Karten nicht herzuzeigen und die **Blätter, Stiche und Talon getrennt** zu halten, bis der Sachverhalt geklärt ist. Wer dagegen verstößt, muss damit rechnen, dass im Zweifel zu seinen Ungunsten entschieden wird.

Bei der Beurteilung, ob eine Renonce vorliegt, ist der jeweilige **Spielhergang** zu berücksichtigen. Die Entscheidung sollte stets mit Fingerspitzengefühl und Augenmaß getroffen werden. Aber auch der **Spielausgang** und lokale Usancen sollten nicht unberücksichtigt bleiben.

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

Die Lizitation 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, der Vogel ist aber natürlich zu bezahlen. Wird versehentlich ein angesagter **Vogel im falschen Stich** gespielt, dann gilt der Vogel als verloren. Es handelt sich aber um keine Renonce, außer der Renoncier wollte sich dadurch einen Vorteil verschaffen (z. B. den Pagat heimstechen oder einen höheren Vogel retten).

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 jedoch auch in diesen Fällen 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 Zusätze im Zweifel als verloren.

Kontriert der gerufene Partner eine Ansage des Spielers, dann ist das Renonce. Stellt sich erst später heraus, dass sich unwissentlich zwei Partner kontriert haben, ist das keine Renonce. Ein Kontra unter Partnern zählt nicht.

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. Einem Alleinspieler ist somit der dreifache Spielwert zu bezahlen, allen anderen – auch Partnern – der einfache Spielwert.

Entsteht einem regulären Spieler **darüber hinaus** ein **offensichtlicher Punkteverlust**, so kann er beim Renonce-Spieler auch **stille Prämien zusätzlich** einfordern, solange dieser Verlust nicht ohnehin durch den Renoncewert von Spiel und Ansagen gedeckt ist.

In Ausnahmefällen – z. B. wenn eine Situation nicht durch die Renonceregeln gedeckt ist oder sich außenstehende Kiebitze spielentscheidend einmischen – können die Schiedsrichter das Spiel **annullieren** und neu geben lassen.