



Die Regeln des Steirischen Tarockcups 2016 / 2017

Die Spiele und ihre Bewertung	Punkte	Die Prämien	angesagt/still
Piccolo, Zwiccolo	2	König ultimo	Punkte 2 / 1
Solorufer	2	Trull	2 / 4
Pagatrufer	3	Könige	2 / 1
Bettler.....	4	Pagat (I)	2 / 1
Sechserdreier (von der Vorhand sofort anzusagen) ..	4 / -8	Uhu (II)	4 / 2
Uhurufer.....	5	Kakadu (III).....	6 / 3
Farbendreier	5	Quapil (IIII)	8 / 4
Dreier	5	Valat.....	8-fach / 4-fach
Piccolo ouvert, Zwiccolo ouvert.....	6		
Kakadurufer	7	Mondfang wird nicht honoriert.	
Bettler ouvert.....	8	Absolut (Grammeln), Honneurs, etc. wird nicht honoriert.	
Quapilrufer	9	Kaiserstich (Märchen)	
Farbensolo	10	Fallen Sküs, Mond und Pagat, egal in welcher Reihenfolge, in einem Stich , so sticht der Pagat.	
Solodreier.....	10	In Spielen mit Stichzwang (Negativspielen) wird der Märchenstich nicht gespielt.	
Zusätzliche Spiele für die Vorhand, wenn die anderen Spieler Weiter! gesagt haben			
Trischaken	2		
Rufer	1		

Allgemeines

- ❖ Es wird plus und minus geschrieben (1 Punkt = 10 Cent). Es kann um Geld gespielt werden, muss aber nicht. Der Veranstalter entscheidet.
- ❖ Jedes Spiel muss gespielt werden. Ein Blatt ohne Tarock und Könige wird nicht zusammengeworfen.
- ❖ Kontrierungen wirken sich nur auf die Auszahlung aus, nicht auf die Schrift. Es gibt nur Kontra (doppelt), Re (vierfach) und Sub (achtfach). Kontra vor Talonkauf (Mutterleib, Hüttenfleck) ist nicht möglich. Es gibt keine Verdoppelungsradln (z.B. nach Mondfang).
- ❖ Bei positiven Spielen gilt das Kontra für alle Spieler, bei negativen Spielen wird individuell kontriert; bei Trischaken gibt es kein Kontra.
- ❖ Die Sitzordnung wird durch Kartenziehen ermittelt, wer Tarock hat, ist erster Geber. Der linkssitzende Spieler hebt ab (mind. 5 Karten). Der Talon wird in der Mitte (nach 4 x 6 Karten) gegeben. Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn.
- ❖ Zum Gewinn braucht der Spielaufnehmer eines positiven Spiels 35 Punkte und 2 Blatt.
- ❖ Trullstücke und Könige dürfen nie verlegt werden. Tarock dürfen nur verlegt werden, wenn keine anderen Farben mehr abgelegt werden können, und dann jedenfalls offen (Ausnahme: Farbspiele).

Wie werden die Spieler an die einzelnen Tische gesetzt?

- ❖ Es entscheidet ein Zufallsgenerator über die Tischzulosung in allen 3 Runden (Ausnahme: Finale).
- ❖ Wer die Punkte schreibt und damit auch für den korrekten und richtigen Punkte-Zettel verantwortlich ist, ist am Tisch zu Beginn zu vereinbaren.
- ❖ Die Sitzordnung wird durch die Reihenfolge der Namen der Spieler am Tischzulosungs-Zettel eindeutig festgelegt: derjenige Spieler A, der zuerst am Tisch seinen Platz eingenommen hat, darf diesen behalten. Derjenige Spieler B, der am Tischzulosungs-Zettel unterhalb des ersten Spielers A angeführt ist, sitzt rechts von A. Derjenige Spieler C, der am Tischzulosungs-Zettel unterhalb des zweiten Spielers B angeführt ist, sitzt rechts von B, usw. - der oberste Spieler sitzt dementsprechend rechts vom untersten.
- ❖ Der erste Geber ist derjenige Spieler, der die höchste Karte aus dem Kartenstapel zieht.

Vorhand & Sechserdreier

- ❖ Der Vorhandspieler sagt entweder Sechserdreier! oder Mein Spiel! bzw. Vorhand! Der Vorhandspieler darf zu Beginn nicht Weiter! sagen und darf **nicht ein anderes Spiel halten**.
- ❖ Beim Sechserdreier werden **alle 6 Talon-Karten verdeckt** aufgenommen und 6 Karten verlegt. Ein verlorener Sechserdreier zählt **doppelt**.



- ❖ Wenn der Vorhandspieler Mein Spiel! bzw. Vorhand! gesagt hat, und alle anderen Spieler Weiter! gesagt haben, kann der Vorhandspieler zusätzlich zu den anderen Spielen, auch Rufer oder Trischaken spielen, **aber keinen Sechserdreier mehr!**

Trischaken

- ❖ Die 6 Karten des Talons werden einzeln **zu den ersten 6 Stichen** vor deren Einziehen offen dazugegeben (Zuwaage).
- ❖ Die Vorhand (= Spielersteigerer) ist verantwortlich für die richtige Zugabe der Zuwaage zu den ersten 6 Stichen. Es gilt Stichzwang.
- ❖ Verlierer des Trischakens ist der Spieler mit den meisten Punkten. Sind 2 oder 3 Spieler punktgleich, so teilen sie sich die an die anderen Spieler zu verteilenden Punkte. Ist aber die Vorhand punktgleich, so verliert sie allein - punktgleiche Spieler werden behandelt, als ob sie weniger Punkte hätten.
- ❖ Es werden grundsätzlich 6 Punkte verteilt. Dieser Wert verdoppelt sich bei einem „Bürgermeister“, sowie bei einer „verlierenden Vorhand“ (12 Punkte werden verteilt), und vervierfacht sich bei einem „Vorhand-Bürgermeister“ (24 Punkte werden verteilt).
- ❖ Die zu verteilenden Punkte werden in der Regel gleichmäßig an alle ausgeschüttet. Erzielt allerdings ein oder mehrere Spieler keinen Stich („Jungfrau“), so zieht die „Jungfrau“ alle zu verteilenden Punkte zur Gänze an sich. Gibt es mehrere „Jungfrauen“, dann werden die zu verteilenden Punkte unter ihnen geteilt.
- ❖ Als „Bürgermeister“ gilt ein Spieler, wenn er mindestens 35 Punkte und 2 Blatt erzielt hat.
- ❖ Bei Renonce zahlt der Renoncespieler den 3 regulären Spielern je 6 Punkte.

Ruferspiele

- ❖ Ein **Ruferspiel mit Vogerl** muss sofort unter Nennung des Vogerls lizitiert werden, also **Pagatrufer, Uhurufer, Kakadurufer oder Quapilrufer**. Nach dem Verlegen kann der Spieler weitere Vogerln ansagen.
- ❖ Liegt beim Rufer, Pagatrufer etc. der gerufene König im Talon, kann sich der Spieler frei entscheiden, welche Talonhälfte er aufnimmt (keine Strafprämie beim liegengelassenen König). Wer sich selbst ruft, kann „schleifen“. In diesem Fall werden die Punkte des normalen Spiels gewertet (z.B. Pagatrufer 3 Punkte). Entscheidet sich der Spieler aber zu spielen, kann er kontriert werden.
- ❖ Liegt beim Solorufer der gerufene König im Talon, erhält der Alleinspieler die Talonhälfte mit dem König. Kontras zählen in diesem Fall **nicht**, egal ob das Spiel bzw. allfällige Prämien gewonnen oder verloren sind.
- ❖ Hat der Ruferspieler **3 Könige im Blatt, kann** er mit *der vierte König!* den Partner bestimmen. Hat der Ruferspieler alle 4 Könige im Blatt, ruft er eine Dame. Selbstrufen ist generell nicht erlaubt und Renonce.

Ruferspiele

- ❖ Ein **Ruferspiel mit Vogerl** muss sofort unter Nennung des Vogerls lizitiert werden, also **Pagatrufer, Uhurufer, Kakadurufer oder Quapilrufer**. Nach dem Verlegen kann der Spieler weitere Vogerln ansagen.
- ❖ Liegt beim Rufer, Pagatrufer etc. der gerufene König im Talon, kann sich der Spieler frei entscheiden, welche Talonhälfte er aufnimmt (keine Strafprämie beim liegengelassenen König). Wer sich selbst ruft, kann „schleifen“. In diesem Fall werden die Punkte des normalen Spiels gewertet (z.B. Pagatrufer 3 Punkte). Entscheidet sich der Spieler aber zu spielen, kann er kontriert werden.
- ❖ Liegt beim Solorufer der gerufene König im Talon, erhält der Alleinspieler die Talonhälfte mit dem König. Kontras zählen in diesem Fall **nicht**, egal ob das Spiel bzw. allfällige Prämien gewonnen oder verloren sind.
- ❖ Hat der Ruferspieler **3 Könige im Blatt, kann** er mit *der vierte König!* den Partner bestimmen. Hat der Ruferspieler alle 4 Könige im Blatt, ruft er eine Dame. Selbstrufen ist generell nicht erlaubt und Renonce.

Negativspiele

- ❖ Bei Trischaken, Piccolo (ouvert), Zwiccolo (ouvert) und Bettler (ouvert) spielt **der Spielansager** aus. „Bei“-Spiele sind **nicht zulässig**. Ist Piccolo/Zwiccolo lizitiert worden, ist kein zweiter Piccolo/Zwiccolo möglich. Piccolo/Zwiccolo und Bettler sind nicht kombinierbar.
- ❖ Es gilt Stichzwang. Der Pagat darf nur als letztes Tarock gespielt werden. Kein Märchenstich in Negativspielen.
- ❖ Bei den Ouvertspielen legen alle Spieler **vor dem zweiten Ausspielen** ihre Karten offen auf den Tisch. Die 3 Gegenspieler **dürfen sich beraten („plaudern“)**. Die gespielten Karten/Stiche werden entweder eingezogen, oder bleiben vor jedem Spieler offen am Tisch liegen.



Prämien

- ❖ Jeder Spieler kann **nur einmal** Prämien ansagen, und er muss zuvor angesagte Prämien anderer Spieler gleich kontrieren, später kann er nur noch jene Prämien, die **nach ihm** angesagt wurden, kontrieren.
- ❖ Ein Spieler darf ein Voglerl oder König ultimo nur dann ansagen, wenn er die jeweilige Karte **im Blatt hat**.
- ❖ Im **Solorufer**, **Solodreier** und **Farbensolo** gelten alle Prämien **doppelt** (Valat bleibt aber 8-fach/4-fach). Im **Solodreier** (höchstes Spiel) müssen die Prämien gleich mit der Spielansage gemeldet werden. Dies gilt auch für eine allfällige Valatansage.
- ❖ Partner oder Gegner eines Ruferspielers sagen eine Prämie (z.B. Trull) an, ohne sich zu deklarieren, ob sie Partner oder Gegner sind. Stellt sich am Ende heraus, dass sich Partner kontriert haben, zählt dies nicht.
- ❖ Wenn man ein Voglerl oder König ultimo angesagt hat, dann muss man immer versuchen, die entsprechende Karte zum vorgeschriebenen Stich zu spielen. Hat ein Spieler z.B. Uhu **und** Pagat angesagt und diese 2 Karten sind **zum drittletzten Stich** seine einzigen Tarock, so **muss er im drittletzten Stich** eine Farbe, die er nicht bedienen kann, mit Uhu stechen.
- ❖ Wenn man ein angesagtes Voglerl **nicht** zum vorgeschriebenen Stich spielen kann, **weil man in diesem Stich eine Farbe bedienen muss**, so ist es ab dann egal, wann man die entsprechende Karte spielt.

Valat

- ❖ Im angesagten und stillen Valat zählen **alle Voglerl und der König ultimo** (egal ob angesagt oder still), werden aber nicht vervielfacht. Im angesagten Valat kann man **Trull** oder **4 Könige** nicht ansagen. Im stillen Valat zählen **angesagte Trull** und **angesagte 4 Könige**.
- ❖ Bei Pagatrufer, Uhrufer etc. wird im Fall eines Valats **nur das Spiel vervielfacht**, nicht auch das Voglerl.
- ❖ Sobald ein Valat angesagt oder still erzielt wird, ist ein Kontra auf das Spiel hinfällig (ein Kontra auf einen angesagten Valat ist selbstverständlich möglich).

Farbspiele

- ❖ Zunächst müssen Tarock verlegt werden, und zwar **verdeckt** (keine Trullstücke!), erst dann dürfen Farben verlegt werden, und zwar **offen**. Der Farbspieler muss nach dem Verlegen **mindestens 6 Farbkarten** im Blatt haben. **Zum ersten Ausspielen kommt immer die Vorhand**.
- ❖ Alle Spieler dürfen erst dann Tarock ausspielen, wenn sie keine Farbkarten mehr haben.
- ❖ Kann ein Spieler eine Farbe nicht bedienen, muss er Tarock zugeben. Wer in diesem Fall kein Tarock hat, gibt beliebig zu.
- ❖ Es besteht **kein** Stichzwang.
- ❖ **Nur** die Ansagen **4 Könige und Valat** sind möglich.

Wie lange wird gespielt?

- ❖ Es werden insgesamt **3 Runden** (Tische) **zu je fünf Radln** (= 20 Spiele) gespielt. Die Auslosung über alle 3 Runden wird zu Beginn nach dem Zufallsprinzip erstellt. Nach der ersten Runde werden am zweiten Tisch wieder fünf Radln gespielt. Dann wird wieder gewechselt. Dies ergibt insgesamt 15 Radln (= 60 Spiele).
- ❖ Pro Runde bzw. Tisch gibt es ein **Zeitlimit von 2 Stunden**. Bei zeitlicher Überschreitung kann der Schiedsrichter die Runde vorzeitig abbrechen. Beim Tarockcup spielen Sie bei einem Turnier vom Anfang bis zum Ende, d.h. über alle 3 Runden mit. Wer die höchste Punkteanzahl an einem Turniertag erreicht, ist Sieger dieses Einzelturniers.
- ❖ **Ein unentschuldigtes Verlassen eines Turniers führt zu einer Sperre!** Die Dauer der Sperre wird individuell festgelegt.

Es wird aber nicht nur geschrieben, sondern auch ausbezahlt?

- ❖ Es wird jedes Spiel sofort geschrieben. Nach 20 Spielen, also am Ende einer jeden Runde, wird das Ergebnis dann **in Summe ausbezahlt** (wobei 1 Punkt = 10 Cent). **Kontras werden nicht geschrieben**, gelten nur für die Auszahlung und sind sofort nach dem jeweiligen Spiel zu zahlen. Dadurch soll verhindert werden, dass durch heftiges Kontrieren der Punktestand an einem Tisch in die Höhe getrieben wird.
- ❖ Für das Turnierergebnis ist nur die Schrift (Punkte-Zettel) ausschlaggebend.

Wie werden die einzelnen Ergebnisse gewertet?

- ❖ Die Ergebnisse der Einzelturniere werden in fixe Cuppunkte umgerechnet (erster Platz 223 Fixpunkte, zweiter 198, dritter 180 50. Platz 1 Fixpunkt). Wer an mindestens einem Einzelturnier teilgenommen hat, ist für das Finale qualifiziert.
- ❖ Für den Gesamtturniersieger werden die sechs besten Ergebnisse plus das Final-Ergebnis gewertet.



Wie sehen die Regeln für Renonce aus?

- ❖ Begeht ein Spieler Renonce, erhalten die anderen Spieler so viele Punkte, als hätten sie das Spiel und die **angesagten** Prämien gewonnen (z.B. der renoncierende Ruferspieler zahlt also auch dem eigenen Partner, z.B. der renoncierende Gegner eines Dreierspielers zahlt den anderen 2 Gegnern je 1 Mal, dem Dreierspieler 3 Mal, also in Summe 5 Mal).
- ❖ Verstöße gegen Farbwang/Stichzwang gelten dann als Renonce, wenn jener Spieler, der den Stich gemacht hat, die Karten **schon eingezogen hat**. Liegen die Karten noch am Tisch, darf bei Verstößen gegen Farbwang/Stichzwang korrigiert werden. Ein Ausspiel zum nächsten Stich gilt als „eingezogen“, auch wenn der vorige Stich noch offen am Tisch liegt.
- ❖ Bei Ouvertspielen gilt ein Verstoß gegen den Farbwang/Stichzwang dann als eingetreten: wenn entweder zum nächsten Stich ausgespielt worden ist (wenn die Karten/Stiche vor jedem offenen Spieler liegenbleiben), oder wenn der Stich umgedreht worden ist (wenn die Karten/Stiche gleich eingezogen werden). Davor ist eine Korrektur des Verstoßes noch möglich, sofern sie entdeckt wird.
- ❖ Wenn kein Verstoß gegen Farbwang/Stichzwang vorliegt, darf nicht korrigiert werden. Wenn ein Spieler beispielweise statt König (um zu schmieren) versehentlich einen Buben auf den Tisch gelegt hat, darf er den Buben nicht zurücknehmen.
- ❖ Wenn auf Renonce erkannt wird, ist das jeweilige Spiel zu Ende. Entsteht einem Spieler durch Renonce eines anderen Spielers ein **offensichtlicher** Punkteverlust (stille Vogeln, König ultimo, stiller Valat), so kann er diese Punkte (über den Schiedsrichter) beim renoncierenden Spieler einfordern. Die anderen Spieler bekommen vom renoncierenden Spieler nur das Spiel und die angesagten Prämien.
- ❖ Wird **das angesagte Vogerl oder der angesagte König** durch Versehen **zu früh (oder nicht rechtzeitig)** gespielt, sind die anderen am Tisch angehalten, den Spieler darauf hinzuweisen. Sind die Karten bereits eingezogen, gilt das Vogerl/der angesagte König als verloren, **das Spiel selbst jedoch nicht** als Renonce (sofern sich der renoncierende Spieler nicht dadurch einen Vorteil verschafft).
- ❖ Jeder Spieler darf in den zuvor gespielten Stich Einblick nehmen. Er darf jedoch nicht in seine eingezogenen Stiche hineinschauen, das „Nachwassern“ ist also verboten.
- ❖ Vergeben ist dann nicht Renonce, wenn der Fehler vor Beginn der Lizitation bemerkt wird. Der Spieler gibt straffrei neu. Stellt sich erst später heraus, dass ein Spieler zu wenig oder zu viele Karten im Blatt hat, so hat der Spieler mit den zu vielen und der mit den zu wenigen Karten Renonce begangen.
- ❖ Hat ein Spieler am Ende eine Karte zu wenig, dann hat er entweder mit 11 Karten das Spiel begonnen oder bei einem Stich 2 Karten auf den Tisch gelegt. In beiden Fällen ist das Renonce.
- ❖ Die Stiche werden getrennt vom Talon auf den Tisch gelegt, **der Talon ist vor dem Zählen herzuzeigen**. Jeder Spieler **darf nur seine eigenen Stiche einziehen, nicht auch** die Stiche seiner Partner! Auch die Gegner eines Dreierspielers dürfen ihre Stiche nicht zusammenlegen.
- ❖ Wird bemerkt, dass ein Spieler Renonce begeht oder im Begriff dazu ist, so sind die anderen Spieler angehalten, ihn darauf hinzuweisen. Dies gilt etwa für den Fall, dass ein Spieler irrtümlich einen Stich einzieht und ausspielen will.
- ❖ Eine Renonce, die nicht sofort bzw. erst im Nachhinein bemerkt wird, gilt ab diesem Zeitpunkt als „überspielt“ bzw. nicht mehr einforderbar, wenn zum nächsten Spiel gemischt **und abgehoben** wurde!
- ❖ **Bei Unklarheiten und Streitfällen, ob eine Renonce vorliegt, ist der jeweilige pro Runde eingeteilte Schiedsrichter zu holen!** Es sind alle Karten geordnet zu halten (noch vorhandene Karten auf der Hand werden nicht hergezeigt), bis der Sachverhalt geklärt ist. So ein Spieler dagegen verstößt, muss er damit rechnen, dass der Renonce-Fall gegen ihn entschieden wird.



Was ist die Tarock-Etikette?

- ❖ **Der Steirische Tarockcup legt Wert auf einen fairen Spielablauf!** (die gesamte Etikette ist auf der Homepage der ShoppingCity Seiersberg abrufbar). Die wichtigsten Punkte sind hier angeführt:
- ❖ Wir bitten um einen **freundlichen und kollegialen Umgang unter den Spielern**; jedenfalls aber um höfliches, korrektes und ruhiges Verhalten.
- ❖ Störendes Reden während des Spielablaufs ist unerwünscht (insbesondere Kommentare zum Spiel und Kritik an den Mitspielern) und hat auf Aufforderung gänzlich zu unterbleiben. **Nach der Abrechnung eines Spiels** kann eine kurze, konstruktive Nachbesprechung stattfinden, da wechselseitiges Lernen auch im Interesse aller ist.
- ❖ Es herrscht an den Spielorten **Rauchverbot**. **Der Alkoholkonsum ist bitte in solchen Maßen** zu halten, dass Umgangsformen und Spielfähigkeit nicht beeinträchtigt sind.
- ❖ Wenn sich ein Spieler durch das Verhalten eines Mitspielers sehr gestört fühlt, kann der Schiedsrichter gerufen werden und eine Verwarnung aussprechen. Im Wiederholungsfall wird eine Sperre für ein oder mehrere Turniere verhängt.
- ❖ Die **Spiele und Prämien sind mit ihren üblichen Namen** anzusagen (etwa: Tarock III heißt „Kakadu“, nicht „Dreier“). Das Lizit ist zügig, korrekt und gut hörbar durchzuführen, einschließlich der „Gut!“ -Meldungen.
- ❖ Bei Spielen mit Talon wird dieser vom Spielersteher selbst geöffnet (bzw. beim Sechserdreier geschlossen aufgenommen).
- ❖ Der Spielersteher sagt nach eventueller Ablage nochmals das Spiel, die etwaige gerufene Farbe sowie etwaige Prämien an **und beendet sein Lizit dann endgültig mit den Worten „Ich liege!“**. Danach sind **keine** weiteren Prämienansagen oder Veränderungen in den verlegten Talon-Karten mehr möglich.
- ❖ Zuschauer haben weit genug vom Spieltisch entfernt zu stehen, dass sie die Spieler nicht stören. Jegliche **Störungen des Spiels durch Kiebitze** oder Äußerungen dazu (auch durch Mimik) **sind strikt untersagt**, und können u.U. eine Annullierung des Spieles nach sich ziehen. Jeder Spieler hat das Recht, **einen Kiebitz wegzuweisen**.
- ❖ Es muss **ordentlich gemischt** und eine möglichst zufällige Verteilung der Karten angestrebt werden. Die Mitspieler dürfen dies (und etwaiges Nachmischen) **vom Geber einfordern**. Der Abheber **darf auch mehrmals abheben**. Die abgehobenen Karten sind noch am Tisch wieder zu einem Paket zusammenzufügen.
- ❖ Der Geber darf bis zum Ende des Gebens keine Karte zu Gesicht bekommen, auch nicht seine eigenen.

Ausschluss des Rechtsweges

- ❖ Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mit der Teilnahme erklärt sich jeder Spieler damit ausdrücklich einverstanden und auch Entscheidungen der Cup-Leitung und der Schiedsrichter zu akzeptieren. Der Cup-Leitung und den Veranstaltern steht es frei ohne Angabe von Gründen Spieler von der Teilnahme auszuschließen. Es besteht kein Rechtsanspruch auf Teilnahme an einzelnen Turnierveranstaltungen.