

# Die Regeln des „Wiener Zeitung“-Tarockcups 2018/19

Die Spiele und ihre Bewertung	Punkte	Die Prämien	angesagt/still
Piccolo, Zwiccolo .....	2	König ultimo .....	2 / 1
Solorufer .....	2	Trull .....	2 / 1
Pagatrufer .....	3	4 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 (III).....	8 / 4
Dreier .....	5	Valat.....	8-fach / 4-fach
Piccolo ouvert, Zwiccolo ouvert .....	6	Mondfang, Absolut und Honneurs werden nicht honoriert.	
Kakadurufer.....	7	<b>Kontras zählen nicht für die Turnierwertung (nicht „für die Schrift“), werden aber gleich nach dem Spiel ausbezahlt.</b>	
Bettler ouvert.....	8		
Quapilrufer .....	9	<b>Kaiserstich (Märchen)</b>	
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.	
<b>Zusätzliche Spiele für die Vorhand, wenn die anderen Spieler Weiter! gesagt haben</b>			
Trischaken .....	2		
Rufer .....	1		

## Allgemeines

- ❖ Es muss um Geld gespielt werden, **1 Punkt = 10 Cent.** und es wird plus und minus geschrieben.
- ❖ **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 Verdoppelungsrund (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.
- ❖ **Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn.** Der linksitzende Spieler hebt ab (mind. 5 Karten). Nach der ersten Austeilerunde (zu je 6 Karten pro Spieler) wird der Talon (zweimal 3 Karten) gegeben, danach erfolgt die zweite Austeilerunde.
- ❖ 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: siehe Farbspiele).

## Wie werden die Spieler an die Tische gelost und wie ist die Sitzordnung am Tisch?

- ❖ Es entscheidet ein Zufallsgenerator über die Tischzulassung in allen 3 Runden (Ausnahme: Saisonfinale).
- ❖ Vor einer Runde ist am Tisch zu vereinbaren, wer die Punkte schreibt. Dieser Spieler wird **am Schreibzettel** als „Schreiber“ vermerkt. Er ist für die korrekten Eintragungen der Ergebnisse in den Schreibzettel verantwortlich.
- ❖ Die Sitzordnung wird durch die Reihenfolge der Namen der Spieler am länglichen **Zettel mit den Tischzulassungen** festgelegt: Derjenige Spieler A, der zuerst am Tisch seinen Platz eingenommen hat, darf diesen behalten. Derjenige Spieler B, der am Tischzulassungszettel unterhalb des ersten Spielers A angeführt ist, sitzt rechts von A. Derjenige Spieler C, der am Tischzulassungszettel unterhalb des zweiten Spielers B angeführt ist, sitzt rechts von B usw. Dementsprechend sitzt der oberste Spieler rechts vom untersten.
- ❖ Erster Geber (= linke Spalte am Schreibzettel) 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 Talonkarten 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!**
- ❖ **Das erste Ausspiel hat die Vorhand** (Ausnahme: siehe Negativspiele).

## Trischaken

- ❖ Die 6 Karten des Talons werden einzeln **zu den ersten 6 Stichen** vor deren Einziehen offen dazugegeben („Zuwaage“).
- ❖ Die Vorhand (= Spielaufnehmer) 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 so behandelt, als ob sie weniger Punkte hätten.
- ❖ Als „Bürgermeister“ gilt ein Spieler, der mindestens 35 Punkte und 2 Blatt erzielt hat.
- ❖ **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. Erzielen allerdings ein oder mehrere Spieler keinen Stich („Jungfrau“), so zieht die „Jungfrau“ alle zu verteilenden Punkte zur Gänze ein. Gibt es mehrere „Jungfrauen“, dann werden die zu verteilenden Punkte unter ihnen geteilt.
- ❖ 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, es gibt also **keine Strafprämie für einen liegengelassenen König**. Wer sich selbst ruft, kann „schleifen“. In diesem Fall werden die Punkte des normalen Spiels für die Schrift gewertet (z.B. Pagatrufer 3 Punkte). Entscheidet sich der Spieler zu spielen, kann er kontriert werden. Das Kontra zählt nicht für die Schrift, wird aber am Tisch sofort ausbezahlt.
- ❖ 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 Spielaufnehmer** 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 Vogerl 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 das Kontra nicht für die Schrift und wird auch nicht ausbezahlt.
- ❖ Ein Spieler, der ein Vogerl oder einen König ultimo angesagt hat, muss versuchen, die entsprechende Karte **zum vorgeschriebenen Stich** zu spielen. Er darf also nicht den Pagat oder den gerufenen König früher spielen, auch wenn es ihm mehr Punkte brächte.
- ❖ Wer ein angesagtes Vogerl **nicht** zum vorgeschriebenen Stich spielen kann, **weil er in diesem Stich eine Farbe bedienen muss**, kann anschließend diese Karte jederzeit spielen.
- ❖ Wenn mehrere Vogerln, z.B. Kakadu und Uhu, angesagt sind, muss **von oben** abgebaut werden. Hat ein Spieler **zum viertletzten Stich** als einzige Tarock nur noch Tarock III und II im Blatt und ein Gegner spielt Tarock aus, muss er Tarock III zugeben. Er darf also nicht im viertletzten Stich Tarock II nehmen, in der Hoffnung mit Tarock III im drittletzten Stich den Kakadu zu gewinnen.

### Valat

- ❖ Im angesagten und stillen Valat zählen **alle Vogerln** 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, Uhurufer etc. wird im Fall eines Valats **nur das Spiel vervielfacht**, nicht auch das Vogerl.
- ❖ In einem angesagten Valat kann **das Spiel** nicht kontriert werden, der Valat hingegen schon. Wurde ein Spiel kontriert und es kommt zu einem stillen Valat, so zählt das Kontra nicht.

### 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 gibt es ein **Zeitlimit von 2 Stunden**. Bei zeitlicher Überschreitung kann der Schiedsrichter die Runde vorzeitig abbrechen.
- ❖ **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 Punktstand an einem Tisch in die Höhe getrieben wird.
- ❖ Für das Turnierergebnis ist nur die Schrift am Schreibzettel ausschlaggebend.
- ❖ Die Ergebnisse der Einzelturniere werden in fixe Cuppunkte umgerechnet (erster Platz 223 Fixpunkte, zweiter 198, dritter 180 .... 50. Platz 1 Fixpunkt). Für den Gesamtturniersieg werden die sechs besten Ergebnisse plus das Finalergebnis 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 (der renoncierende Ruferspieler zahlt also auch dem eigenen Partner; der renoncierende Gegner eines Dreierspielers zahlt den anderen 2 Gegnern je 1 Mal, dem Dreierspieler 3 Mal, also in Summe 5 Mal).

- ❖ Verstöße gegen Farbzwang/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 Farbzwang/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 Farbzwang/Stichzwang dann als eingetreten, wenn entweder zum nächsten Stich ausgespielt worden ist (wenn die Karten/Stiche vor jedem Spieler offen liegenbleiben) oder wenn der Stich umgedreht worden ist (wenn die Karten/Stiche eingezogen werden). Davor ist eine Korrektur des Verstoßes noch möglich, sofern er entdeckt wird.
- ❖ Wenn kein Verstoß gegen Farbzwang/Stichzwang vorliegt, darf nicht korrigiert werden. Wenn ein Spieler beispielsweise 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 eine **offensichtliche** Punkteeinbuße, weil stille Vogerln, ein stiller König ultimo oder ein stiller Valat gelungen wäre, 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 hat).
- ❖ 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 (oder zu viel), dann hat er mit 11 (bzw. 13) Karten das Spiel begonnen. Das ist Renonce. Gleiches gilt für den Fall, dass ein Spieler deswegen am Ende eine Karte zu wenig hat, weil er im Verlauf des Spiels versehentlich 2 Karten auf den Tisch gelegt hat oder weil ihm während des Spiels eine Karte auf den Boden gefallen ist.
- ❖ 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 seines Partners! Auch die Gegner eines Dreierspielers dürfen ihre Stiche nicht zusammenlegen.
- ❖ **Falsches Ausspiel:** Hier ist die Relevanz des Vergehens für das angesagte Spiel zu prüfen. Einigt sich der Tisch nicht, entscheidet der Schiedsrichter bzw. das Schiedsrichtergremium, ob Renonce vorliegt oder nicht. Nach dem Umdrehen des ersten Stiches gilt ein falsches Ausspiel als „sanitert“ und das Spiel wird fortgesetzt.
- ❖ Eine Renonce, die nicht sofort bzw. erst im Nachhinein bemerkt wird, gilt als „überspielt“ bzw. als nicht mehr einforderbar, wenn zum nächsten Spiel gemischt und **abgehoben** wurde.
- ❖ **Bei Unklarheiten und Streitfällen, ob eine Renonce vorliegt, ist der für die jeweilige Runde eingeteilte Schiedsrichter herbeizurufen.** Es sind alle Karten geordnet zu halten und noch vorhandene Karten auf der Hand werden nicht hergezeigt, bis der Sachverhalt geklärt ist. Falls ein Spieler sein Blatt herzeigt oder die bereits am Tisch liegenden Karten durchmischt, muss er damit rechnen, dass der Renonce-Fall gegen ihn entschieden wird.

#### Was ist die Tarock-Etikette?

- ❖ **Der Wiener Tarockcup legt Wert auf einen fairen Spielablauf!** Wir bitten um einen **freundlichen und kollegialen Umgang unter den Spielern**, 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 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 Spielaufnehmer selbst geöffnet (bzw. beim Sechserdreier geschlossen aufgenommen).
- ❖ Der Spielaufnehmer 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 darf er **keine** weiteren Prämienansagen machen und er darf auch **nicht** mehr Veränderungen in den verlegten Talonkarten vornehmen. Nach Abschluss des weiteren Lizitvorganges erfolgt das Ausspiel durch die Vorhand bzw. bei Negativspielen durch den Spielaufnehmer.
- ❖ Zuschauer haben weit genug vom Spieltisch entfernt zu stehen, sodass sie die Spieler nicht stören. Jegliche **Störungen des Spiels durch Kiebitze** wie Äußerungen zum Spiel (auch durch Mimik) **sind strikt untersagt**. Wenn der Verdacht besteht, dass ein Spiel nur durch den Einfluss eines Kiebitzes gewonnen wurde, kann der Schiedsrichter herbeigerufen werden und dieser kann auf Annullierung des Spieles entscheiden. 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 Karten.

#### 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 Cupleitung und den Veranstaltern steht es frei, ohne Angabe von Gründen Spieler von der Teilnahme auszuschließen. Es besteht **kein Rechtsanspruch** auf Teilnahme an einzelnen Turnierveranstaltungen.