



Die oberösterreichischen Renonce-Regeln und ihre verbindliche Auslegung

Stand 11/2025

Die drei oberösterreichischen Tarockcups Mühlviertel, Hausruckviertel und Sauwald haben die oberösterreichischen Tarockregeln-Königrufen in der Fassung 4/2023 festgelegt. Die Renonce wird primär im Kapitel „RENONCE“ geregelt, aber auch in den Kapiteln „ANSAGEN/PRÄMIEN“ und „TRISCHAKEN“ finden sich wichtige Ausführungen.

Nachstehend wird in Teil A) die aktuelle Regellage und in Teil B) deren verbindliche Auslegung dargestellt.

A) Die einzelnen Bestimmungen zur Renonce in den oö. Tarockregeln-Königrufen im Originalwortlaut

Kapitel RENONCE

1) Fairplay und Freude am gemeinsamen Tarockspiel sind Grundlage des Spiels. Bei Regelverstößen ist mit Augenmaß und Fingerspitzengefühl vorzugehen. Im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter. Das Einfordern von Renonce ist bis zum Mischen und Abheben des nächsten Spieles möglich.

2) Unerlaubte Ablage (Trullstücke, Könige, falsche Anzahl, verdeckte Tarock) und Verstöße gegen Farb-, Tarock- oder Stichzwang sind klare Fälle von Renonce. Auch spielentscheidendes Vorwerfen und spielentscheidendes Reden sind als Renonce zu werten.

3) Falsches Ausspiel ist nicht automatisch Renonce. Es kann aber im Einzelfall bei spielentscheidender Information durch den Schiedsrichter auf Renonce entschieden werden. Mit dem nächsten Ausspiel gilt es als akzeptiert.

4) „Was liegt, das pickt“. Eine drohende Renonce kann noch korrigiert werden, solange der Stich nicht umgedreht ist.

5) Alle regulären Spieler erhalten die Punkte so, als hätten sie das Spiel und alle angesagten Prämien gewonnen. (Ausnahme: Trischaken, siehe dort). Der Renoncespieler bekommt die Punkte der drei Mitspieler als Minuspunkte.

6) Wird eine falsche Abgabe noch vor Beginn der Lizitation bemerkt, so ist die Abgabe zu wiederholen. Ansonsten ist für alle Spieler mit falscher Kartenanzahl eine Renonce zu werten. Jeder Spieler muss selbst kontrollieren.

7) Entsteht einem regulären Spieler durch eine Renonce eines andern Spielers ein eindeutig nachweisbarer Punkteverlust (heimlicher Valat, heimliche Ansager), so kann er diese Punkte beim Renoncespieler einfordern.

8) Wer die Karten zusammenwirft, bevor die Renonce bewiesen ist bzw. der Schiedsrichter den Streitfall entschieden hat, begeht selbst Renonce.

Kapitel ANSAGEN/PRÄMIEN

4) Der ursprüngliche Ansager beim A-Rufer muss angesagt werden. Wird ein A-Rufer lizitiert, ohne einen der vier Ansager im Blatt zu haben, so ist das als Renonce zu werten (je drei Punkte an die Mitspieler).

5) Sagt ein Spieler den falschen König ultimo oder beim Besserrufer den falschen Ansager (nicht im Blatt oder vom Talon gehoben) an, so begeht er Renonce. Bei Rufer, Solorufer, Sechser, Dreier und Solodreier jedoch ist nur der falsche Ansager verloren, aber es ist keine Renonce.

6) Wird eine Ansage zum falschen Zeitpunkt gespielt, so gilt diese als verloren. Eine Renonce liegt aber nur dann vor, wenn sich ein Spieler dadurch einen offensichtlichen Vorteil verschafft (z.B. Pagat vorzeitig heimstechen, um Trull und Spiel zu retten).

7) Muss bei mehreren angesagten Vögeln wegen Tarockzwang einer vorzeitig gespielt werden, dann ist zuerst der höhere Vogel aufzugeben. Ein Verstoß gegen diese Regel ist Renonce.

Kapitel TRISCHAKEN

4) Wer beim Trischaken eine Renonce begeht, verliert 3 mal 2 Punkte. Begeht der Trischaker die Renonce, verliert er 3 mal 4 Punkte. Zwei Renoncespieler (falsche Kartenanzahl) verlieren je 3 Punkte.

B) Die verbindliche Auslegung der Renonce-Regeln nach den oberösterreichischen Tarockregeln-Königrufen

Im Großen und Ganzen geht es bei der Renonce um vier Fragen:

1. Ziel der Renonce-Regeln und Umgang mit ihnen?
2. Wann liegt Renonce vor?
3. Wann und wie muss Renonce geltend gemacht werden?
4. Was sind die Folgen von Renonce?

1. Ziel der Renonce-Regeln und Umgang mit ihnen:

Ziel der Renonce-Regeln ist es, Fairplay und Freude am Tarockspiel abzusichern. Die regulären Spieler sollen im Fall der Renonce schadlos gehalten werden, der renoncierende Spieler soll sich keinen ungerechten Vorteil verschaffen können. Also eine klare Botschaft: **Die Regeln sind einzuhalten!**

Aber ebenso wichtig ist, die Regeln mit Fingerspitzengefühl anzuwenden. Die kulante Anwendung der Renonce-Regeln ist unbedingt nötig. **Renonce ist kein Spielziel!** Es sollte immer versucht werden, den Abbruch des Spiels wegen Renonce zu vermeiden, also **Renonce zu verhindern**. Daher ist es zulässig, Mitspieler vor einer drohenden Renonce zu warnen (zB. „Bitte prüfe mal deine abgelegten Karten“). **Der Hinweis auf eine drohende Renonce ist ganz klar KEINE Renonce!**

An dieser Stelle ist es wichtig klarzustellen, dass ein **Schuss** gegen einen Spieler mit der Begründung „Renonce“ wegen falscher Ablage nicht möglich ist. Die Renonce beendet das Spiel. Der Schuss ist nicht mehr möglich, - und wäre außerdem unfair.

Um Fragen der Renonce leichter beurteilen zu können sollen die Stiche immer beim jeweiligen Spieler bleiben.

2. Wann liegt Renonce vor?

Renonce liegt vor, wenn ein schwerer Regelverstoß begangen wurde. Bloße unerhebliche Regelwidrigkeiten sollen nicht sanktioniert werden. Hier reicht eine Klarstellung, dass etwas nicht in Ordnung war. Notorische Ignoranten sind aber nicht zu dulden. Hier ist der Tisch und in weiterer Folge der Schiedsrichter und die Turnierleitung gefordert, notfalls mit einem Turnierausschluss. Generell soll über die Behandlung einer vermeintlichen oder tatsächlichen Renonce zuallererst der Tisch selbst entscheiden. Erst bei Nichteinigung entscheidet der Schiedsrichter endgültig.

Grundregel: „Was liegt das pickt!“.

Wir spielen aber nach der „**weichen Renonce-Regel**“: Eine drohende Renonce kann noch korrigiert werden, solange der Stich nicht umgedreht ist.

Beispiele für Renonce:

- Verstoß gegen Farb-, Tarock oder Stichzwang (zB. Farbe gestochen obwohl man diese Farbe mithat, geschmiert obwohl man noch Tarock hat, Verstoß gegen Stichpflicht bei Negativspielen).
- Unerlaubte Ablage (zB. Trullstücke, Könige, falsche Anzahl, verdeckte Tarock beim Dreier etc., verdeckte Farbkarte beim Farben-Dreier).
- Spielentscheidendes Vorwerfen und spielentscheidendes Reden. Der die Renonce behauptende Spieler muss das „spielentscheidende Moment“ belegen.
- Falsches Ausspielen, wenn dadurch spielentscheidende Informationen erfolgen (zB. bei einem Dreier wird auch der Kakadu angesagt. Der den Kakadu kontrierende Gegner spielt zu Spielbeginn gleich seine lange Farbe aus. Er ist aber nicht in der Vorhand!).
- Beginn der Lizitation mit falscher Kartenanzahl.
- Zusammenwerfen der Karten, bevor die Renonce bewiesen ist bzw. der Schiedsrichter den Streitfall entschieden hat.
- Es wird ein A-Rufer lizitiert, ohne dass der Spieler einen der vier Ansager („Vogel“) in der Karte hat.
- Es wird beim A-Rufer der falsche Ansager angesagt (nicht im Blatt oder nur den vom Talon gehobenen).
- Es wird der falsche König angesagt.
- Der Spieler hat mehrere Vogel angesagt, muss sie wegen Tarockzwang vorzeitig spielen und verstößt gegen die Regel, dass das höhere Vogel zuerst aufzugeben ist.
- Ein Vogel wird zum falschen Zeitpunkt gespielt und der Spieler verschafft sich dadurch einen offensichtlichen Vorteil (zB. angesagten Pagat vorweg heimgestochen um Trull/ Spiel zu gewinnen).
- Fehlerhaftes Umdrehen des Talons, wenn dadurch eine spielentscheidende Information erfolgt.
- Wenn beim Ouvertspiel ein Gegner seine Karten vorzeitig aufdeckt und dadurch eine spielentscheidende Information erfolgt.

Beispiele, wo trotz Regelverstoßes keine Renonce vorliegt:

- Falsche Abgabe („vergeben“). Jeder Spieler muß vor Beginn der Lizitation seine Karten prüfen!
- Ansage eines falschen Ansagers bei Rufer, Solo-Rufer, Sechser-Dreier, Dreier, Solo-Dreier. Der falsche Ansager wird als verloren gewertet.
- Ein Vogel wird zum falschen Zeitpunkt gespielt, ohne dass sich der Spieler dadurch einen offensichtlichen Vorteil verschafft.
- Angesagter König wird zu früh gespielt, obwohl er nicht herausgespielt wurde und der Spieler sich dadurch keinen Vorteil verschafft hat.
- Vorwerfen und Reden, wenn keine spielentscheidenden Informationen erfolgen.
- Falsches Ausspielen, wenn keine spielentscheidenden Informationen erfolgen.
- Fehlerhaftes Umdrehen des Talons, wenn dadurch keine spielentscheidenden Informationen erfolgen.

- Der Ouvertspieler deckt seine Karten schon vor Ende des ersten Ausspielens auf (das ist nur ungeschickt, beeinträchtigt aber die Gegner nicht).
- Ein Spieler deckt zum Ende des Spiels seine Karten auf, in der irrigen Meinung, dass die letzten Stiche alle ihm gehörten. Das Spiel geht weiter, der Spieler darf die Karten aber nicht mehr umdrehen, er spielt quasi ouvert weiter.

3. Wann und wie muss Renonce geltend gemacht werden?

Das Einfordern der Renonce ist bis zum Mischen und Abheben des nächsten Spieles möglich.

Sonderfall: Falsches Ausspiel gilt schon mit dem nächsten Ausspiel als akzeptiert und kann später nicht mehr geltend gemacht werden.

Die (tatsächliche oder vermeintliche) Renonce ist unaufgeregt und ohne Schuldvorwurf geltend zu machen. Die Entscheidung erfolgt durch den Tisch bzw. den Schiedsrichter. Klare Situationen sollte der Renoncierende sofort akzeptieren. Einmalige Renonce kann schon mal passieren. Häufige Renonce sollte allerdings allen Spielern zu denken geben....

4. Was sind die Folgen von Renonce

- ✓ Die Renonce beendet das Spiel.
- ✓ Alle regulären Spieler erhalten die Punkte so, als hätten sie das Spiel und alle angesagten Prämien gewonnen.
- ✓ Der Renoncespieler bekommt die Punkte der drei Mitspieler als Minuspunkte. Zwei gleichzeitig renoncierende Spieler teilen sich den Verlust (zB. bei falscher Kartenanzahl).

Beispiele zur Berechnung der Renoncepunkte:

➤ Renonce des Spielers beim Dreier:

Jeder Gegner erhält je 4 Punkte, der renoncierende Spieler erhält 12 Minuspunkte.

➤ Renonce eines Gegenspielers beim Dreier:

Der Spieler erhält 3x4 Punkte, also 12 Punkte. Die regulären Gegner erhalten je 4 Punkte. Der Renoncierende erhält 20 Minuspunkte.

➤ Renonce des Spielers beim Sechser-Dreier:

Jeder Gegner erhält je 8 Punkte. Der renoncierende Spieler erhält 24 Minuspunkte.

➤ Renonce eines Gegenspielers beim Sechser-Dreier:

Der Spieler erhält 3x4 Punkte, also 12 Punkte. Die regulären Gegner erhalten je 8 Punkte. Der Renoncierende erhält 28 Minuspunkte.

➤ Renonce des Spielers beim Sechser-Dreier mit angesagtem Uhu:

Jeder Gegner erhält 8 Punkte für das Spiel plus 4 Punkte für den Uhu, also je 12 Punkte. Der renoncierende Spieler erhält 36 Minuspunkte.

➤ **Renonce eines Gegenspielers beim Sechser-Dreier mit angesagtem Uhu:**

Der Spieler erhält 3x4 Punkte für das Spiel plus 3x4 Punkte für den angesagten Uhu, also 24 Punkte. Jeder reguläre Gegner erhält 8 Punkte für das Spiel und 4 Punkte für den angesagten Uhu, also je 12 Punkte. Der Renoncierende erhält 48 Minuspunkte.

➤ **Renonce des Spielers beim Solo-Rufer mit angesagtem König:**

Die Gegner erhalten je 2 Punkte für das Spiel und je 4 Punkte für den angesagten König, also je 6 Punkte. Der Partner erhält 2 Punkte für das Spiel und 4 für den angesagten König, also 6 Punkte. Der renoncierende Spieler erhält 18 Minuspunkte.

➤ **Renonce eines Gegenspielers beim A-Rufer mit Kakadu:**

Spieler, Partner und der reguläre Gegner erhalten je 7 Punkte. Der Renoncierende erhält 21 Minuspunkte.

➤ **Renonce durch zwei Gegenspieler (zB. falsche Kartenanzahl) beim Dreier:**

Der Spieler erhält 3x4 Punkte, also 12 Punkte. Der reguläre Gegner erhält 4 Punkte. Die beiden Renoncierenden **teilen** sich den Verlust von 16 Punkten, also erhält jeder 8 Minuspunkte.

➤ **Renonce durch zwei Gegenspieler (zB. falsche Kartenanzahl) beim Sechser-Dreier:**

Der Spieler erhält 3x4 Punkte, also 12 Punkte. Der reguläre Gegner erhält 8 Punkte. Die beiden Renoncierenden **teilen** sich den Verlust von 20 Punkten, also erhält jeder 10 Minuspunkte.

➤ **Renonce durch zwei Gegenspieler (zB. falsche Kartenanzahl) beim Solo-Rufer:**

Jeder reguläre Spieler erhält 2 Punkte, die Renoncierenden teilen sich den Verlust von 4 Punkten, also erhält jeder 2 Minuspunkte.

➤ **Renonce durch den Spieler und einen Gegenspieler (zB. falsche Kartenanzahl) beim Dreier:**

Jeder reguläre Gegner erhält je 4 Punkte. Die beiden Renoncierenden teilen sich den Verlust von 8 Punkten, also erhält jeder 4 Minuspunkte.

➤ **Renonce durch den Spieler und einen Gegenspieler (zB. falsche Kartenanzahl) beim Sechser-Dreier:**

Jeder reguläre Gegner erhält je 8 Punkte. Die beiden Renoncierenden teilen sich den Verlust von 16 Punkten, also erhält jeder 8 Minuspunkte.

➤ **Renonce durch den Spieler und einen Gegenspieler (zB. falsche Kartenanzahl) beim Solo-Rufer:**

Der reguläre Gegner und der Partner erhalten je 2 Punkte. Die beiden Renoncierenden teilen sich den Verlust von 4 Punkten, also erhält jeder 2 Minuspunkte.

Sonderfall:

Beim Trischaken zahlt der Renoncierende je 2 Punkte an jeden regulären Spieler, er erhält 6 Minuspunkte. Begeht der Trischaker selbst die Renonce, so zahlt er an jeden regulären Spieler je 4 Punkte, er erhält 12 Minuspunkte. Zwei Renoncespieler (zB. falsche Kartenanzahl) verlieren je 3 Punkte, die regulären Spieler erhalten je 3 Punkte.

Sonderfall:

Wird ein A-Rufer lizitiert, ohne einen der vier Ansager („Vogel“) im Blatt zu haben, so erhält jeder reguläre Spieler 3 Punkte. Der Renoncierende erhält 9 Minuspunkte.

Sonderfall:

Entsteht einem regulären Spieler durch die Renonce eines anderen Spielers ein eindeutig nachweisbarer Punkteverlust (heimlicher Valat, heimliche Ansager), so kann er diese Punkte beim Renoncespieler einfordern.

- **Renonce eines Gegenspielers beim Sechser-Dreier mit angesagtem Uhu, stiller Kakadu wäre sicher gemacht worden:**
Spieler erhält 3x4 Punkte für das Spiel plus 3x4 Punkte für den angesagten Uhu, plus 3x3 Punkte für den stillen Kakadu, also 33 Punkte. Jeder Gegner erhält 8 Punkte für das Spiel und 4 Punkte für den angesagten Uhu, also je 12 Punkte. Den stillen Kakadu erhalten sie nicht, diesen kann nur jener Spieler einfordern, der ihn sicher gemacht hätte. Der Renoncierende erhält 57 Minuspunkte!
- **Renonce eines Gegenspielers beim Solo-Rufer mit angesagtem König, stiller Uhu wäre vom Spieler sicher gemacht worden:**
Spieler und sein Partner erhalten 2 Punkte für das Spiel, 4 Punkte für den angesagten König und 4 Punkte für den stillen Uhu, also je 10 Punkte. Der reguläre Gegner erhält 2 Punkte für das Spiel und 4 Punkte für den angesagten König, also 6 Punkte. Den stillen Uhu erhält nur die Spielpartei die den Uhu sicher gemacht hätte. Der Renoncierende erhält 26 Minuspunkte!

Sonderfall:Renonce durch den Fünften

Sollte der besondere Fall eintreten, dass der Fünfte sich regelwidrig in das Spiel einmengt (er ist ja in dieser Funktion nur Geber und sonst Kiebitz – der das „Maul“ zu halten hat, er darf ja nicht einmal den Talon anschauen!), dann hat der Fünfte die anderen vier Spieler schadlos zu halten. Deren Punkte sind ihm als Minus einzutragen.

Sonderfall:Annullierung bzw. Wiederholung eines Spiels

In außergewöhnlichen Fällen (zB. Sachverhalt völlig unklar) kann der Schiedsrichter zur Streitvermeidung auch auf Annullierung des Spiels (Wertung mit Null) oder auf Wiederholung des Spiels entscheiden.