

Reglement

Jasskönig Nordwestschweiz 2020

(Einzelschieber)

1. Modus und Spielweise

Gespielt wird der Einzelschieber immer mit wechselndem Partner ohne *Stöck-* und *Weispunkte*. Massgebend ist die Zahl der erreichten Kartenpunkte plus 5 Punkte für den letzten Stich, also total 157 Punkte pro Spiel.

Alle Stiche (= Match) ergeben somit 157 Punkte, ohne Matchzuschlag.

Das Jassturnier umfasst 3 Passen (à 12 Spiele).

Jeder Spieler erhält vor Turnierbeginn ein Standblatt mit bereits zugeteilten Tischnummern.

Es können die 4 Trumpffarben sowie *Obenabe* oder *Undenufe* gewählt werden. Die Kartenwerte entsprechen bei den Trumpffarben dem normalen Schieberspiel.

Bei *Obenabe* zählen die Asse 11 Punkte, die 6er 0 Punkte. Bei *Undenufe* zählen die 6er 11 Punkte, die Asse 0 Punkte. Anstelle von fehlendem Trumpf-Bauer und Nell zählen die 8er-Karten 8 Punkte.

2. Der Schreiber

Die 4 Jasser bestimmen am Tisch einen Schreiber, der die erzielten Punkte pro Spiel auf dem offiziellen Jasszettel notiert. Die Karten dürfen erst zusammengelegt werden, wenn das Total der beiden Teams 157 Punkte ergibt.

Der Schreiber ist verantwortlich, dass die Karten der Reihe nach im Gegenuhrzeigersinn verteilt werden. Wenn die Reihenfolge nicht stimmt, kann jeder Jasser bis zum Ausspiel seiner 1. Karte Einspruch erheben, worauf der richtige Jasser das *Mischeln* und Verteilen vornimmt. Ist der 1. Stich gekehrt, kann kein Einspruch mehr erhoben werden.

In diesem Fall muss der Fehler beim nächsten Verteilen korrigiert werden, damit schliesslich jedes Team pro Passe 6x die Karten ausgibt respektive 6x zum Trumpfen kommt.

Jede neue Passe (Partner-, Gegner- und Tischwechsel) beginnt erst auf Weisung des Turnierleiters.

3. Verteilen

Erst wenn alle 4 Jasser am Tisch sitzen, verteilt der Schreiber zum 1. Spiel nach dem obligatorischen Abheben von mindestens 3 Karten jedem der 4 Jasser 3x3 Karten.

Jeder Jasser ist verpflichtet, vor dem 1. Ausspiel zu überprüfen, ob er im Besitz von 9 Karten ist und ob der richtige Spieler verteilt.

Sagt aus Versehen die falsche Partei an, wird neu verteilt, solange der 1. Stich noch offen daliegt. Wird der Fehler später bemerkt, wird weitergespielt. Der Fehler wird im nächsten Spiel ausgeglichen. Ist dies nicht mehr möglich, wird das Spiel annulliert.

Werden die Karten falsch ausgeteilt oder wird beim Verteilen ein Kartenbild sichtbar, muss der gleiche Jasser nochmals verteilen.

4. Spieleröffnung

Der rechts vom Schreiber sitzende Jasser (Vorhand) kommt zum Trumpfen. Er kann auch schieben. Der Partner des trumpfenden Jassers darf seine Karten erst aufnehmen, wenn Vorhand einen Entscheid gefällt hat. Er kann nicht zurückschieben.

Die Trumpffarbe muss stets klar angesagt werden. Die erste Karte wird immer von Vorhand ausgespielt. Das Spiel kann mit irgendeiner Karte eröffnet werden; es muss nicht eine der gewählten Trumpffarben sein. Wer den Stich gestochen hat, muss wieder ausspielen.

Schiebt aus Versehen der Partner oder sagt der Partner vor dem Schieben Trumpf an, werden die Karten neu verteilt.

Wer falsch ausgespielt oder wenn der falsche Jasser eröffnet hat, darf die irrtümlich gespielte Karte erst wieder ins Spiel gebracht werden, nachdem die Gegner einen Stich für sich buchen konnten.

5. Während des Spiels: Falsche Karte gespielt, Nichtfarben

Spielt der falsche Spieler aus, egal ob im 1. Stich oder später im Spiel, zieht er die Karte zurück. Der Jasser spielt aus, der eigentlich an der Reihe gewesen wäre. Die irrtümlich gespielte Karte verliert den Stechwert, nie jedoch den Zählwert.

Nichtfarben: Die gespielte Karte wird ausgetauscht, solange der Stich offen ist. Der fehlbare Jasser kann den Stich auf keinen Fall stechen. Er muss die höchste Karte der Farbe, die hätte gespielt werden sollen, spielen. Wird irrtümlich beim Trumpfspiel keine Trumpfkarte gegeben, verlieren alle Trümpe dieses Jassers ihren Stichwert ausser dem Bauer.

Untertrumpfen gilt als Nichtfarben, ausser der Jasser hat nur noch Trumpfkarten in der Hand. Wer untertrumpft, kann den Stich auch durch Übertrumpfen nicht mehr stechen! Werden aus Versehen mehrere Karten gespielt, verlieren alle gespielten Karten den Stechwert. Es muss die höchste Karte der Farbe beigegeben werden, die hätte gespielt werden müssen. Kann die Person nicht farben, entscheiden die Gegner, welche Karte liegen bleibt.

➤ Fortsetzung siehe Rückseite

Reglement

Jasskönig Nordwestschweiz 2020

(Einzelschieber)

Eine zu früh gespielte Karte darf nicht mehr zurückgenommen werden, ausser es muss gefarbt werden.

Ist ein Stich bereits gekehrt und hat niemand bezüglich einer falsch gespielten Karte Einspruch erhoben, wird weitergespielt.

Ein Jasser kann auf keinen Fall den laufenden Stich stechen. Ebenfalls darf er mit der entwerteten Karte keinen Stich eröffnen. Tut er es trotzdem, muss er diese zurückziehen. Wichtig: Muss die irrtümlich gespielte Karte zuletzt ausgespielt werden, gehört der Stich der Gegenpartei, ausgenommen der Partner kann mit Trumpf stechen.

6. Vor und während des Spiels: Fairness, Sprechen/Zeichen usw.

Jedes optische und akustische Zeichengeben und das Einsetzen von irgendwelchen Hilfsmitteln sowie Bemerkungen, wie z. B. Bock, Trumpf usw. sind nicht erlaubt.

Vor und während eines Spiels darf zum Schieben einzig das Wort *gschobe* ausgesprochen werden.

Man darf erst ausspielen und die Karte in die Hand nehmen, wenn der vorangegangene Stich gekehrt ist.

Gekehrte Stiche dürfen nicht mehr eingesehen werden.

Es müssen alle 9 Stiche durchgespielt werden, auch wenn ein Jasser Rest verlangen könnte. Verlangt jemand trotzdem Rest und sind seine Karten nicht alle zu 100% Bock, unabhängig von der vorausgesagten Spielreihenfolge, gehen die Karten beider Spieler ab dem fraglichen Stich an die Gegenpartei.

7. Resultate/Unterschriften

Nach jedem Spiel zählen beide zusammengehörenden Spieler die erspielten Punkte zusammen, die das Total von 157 Punkten pro Spiel ergeben müssen. Wurde vergessen zu zählen, einigen sich die Parteien auf eine Punktzahl pro Partei, indem sie schätzen, wer ungefähr wie viel erspielt hat.

Es wird der Gegenpartei empfohlen, die laufenden und vom Schreiber auf dem offiziellen Jasszettel niedergeschriebenen Resultate ebenfalls zu prüfen. So können Unstimmigkeiten möglichst sofort festgestellt werden.

Am Ende der Passe prüft der Schreiber, ob die Summe aller erspielten Punkte das entsprechende Total von 1884 Punkten ergibt. Die Ergebnisse werden auf die 4 Spieler-Standblätter übertragen und von einem offiziellen Kontrolleur geprüft und visiert. Nach der letzten Passe errechnet jeder Spieler sein persönliches Endtotal auf seinem Standblatt. Dieses wird ebenfalls von einem offiziellen Kontrolleur geprüft, visiert und für die Rangierung an das Turnierbüro weitergeleitet. Vom Kontrolleur nicht visierte Standblätter oder solche, die nicht abgegeben werden, bleiben unbewertet und verlieren somit ihre Gültigkeit.

8. Rangliste/Preise

Für die Rangliste gilt das Gesamttotal jedes Spielers. Bei Punktgleichheit zählt die beste, bei erneuter Punktgleichheit die zweitbeste Passe usw.

9. Verhalten/Sanktionen

Die Jassgegner müssen respektiert und akzeptiert werden. Bei Unstimmigkeiten oder Verletzungen der Fairnessregeln ist der Kontrolleur beizuziehen. Der Entscheid der Kontrolleure ist zu akzeptieren. Der Turnierleiter entscheidet endgültig.

Spieler, die die Fairnessregeln nicht einhalten und den Anweisungen der Kontrolleure oder des Turnierleiters nicht Folge leisten, können nach erfolgter Mahnung vom Turnier ausgeschlossen werden.

Sollte dies während eines Spiels erfolgen, wird das Spiel mit einem Jassleiter weitergespielt.

Mit der Turnierteilnahme anerkennt der Jasser die vorstehenden Bestimmungen. Ein Rechtsweg ist in jedem Fall ausgeschlossen.

Stand: 1. Januar 2020