

1. Modus

Gespielt wird der Einzel-Schieber mit dem gleichen, zugelosten Partner während 12 Spielen (=1 Passe) 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 (=Matchspiel) ergeben somit 157 Punkte, ohne Matchzuschlag.

Das Jassturnier umfasst 4 Passen à 12 Spiele (Schüler-Turnier nur 8 Spiele) mit jeweils 4x zugelostem Partner.

Jeder Jasser erhält vor Turnierbeginn ein Standblatt und zieht ein Los mit dem die jeweilige Tisch-Nr. und somit auch automatisch die Einzelschieber-Partner und -Gegner für die 4 Passen bestimmt wird. Dieses Los darf nicht untereinander ausgetauscht werden.

2. Der Schreiber

Die 4 Jasser bestimmen am Tisch einen Schreiber, der den offiziellen Jasszettel vollständig ausfüllt und pro Spiel die erzielten Punkte notiert.

Die Karten dürfen erst zusammengelegt werden, wenn das gezählte Total der beiden Parteien 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 Kartenmischen 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 schlussendlich jede Partei pro Passe 6x die Karten ausgibt, respektive 6x zum Trumpfen kommt.

Ein Tischwechsel für eine neue Passe darf erst auf Weisung des Turnierleiters erfolgen.

3. Verteilen

Erst nachdem alle 4 Jasser am Tisch sitzen, verteilt der Schreiber zum 1. Spiel nach dem obligatorischen Abheben von mindestens 3 und max. 35 Karten jedem der 4 Jasser 3 x 3 Karten.

Jeder Jasser ist verpflichtet, vor dem 1. Ausspiel zu überprüfen, ob er im Besitz von 9 Karten ist. Fehlt am Schluss des Spiels eine Karte oder wird dies bereits früher bemerkt, entscheiden die Gegner des Jassers, dem eine Karte fehlt, ob das Spiel annulliert werden soll oder nicht.

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

4. Spielweise

Es können die 4 Trumpffarben, *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 *Undeufe* zählen die 6er 11 Punkte, die Asse 0 Punkte. Anstelle der fehlenden Trumpf-Bauer und -Nell zählen die 8er-Karten 8 Punkte.

5. 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 erste Karte wird immer von *Vorhand* ausgespielt.

Das Spiel kann mit irgendeiner Karte eröffnet werden; es muss nicht eine der gewählten Trumpffarbe sein. Wer den Stich gestochen hat, muss wieder ausspielen.

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

Die irrtümlich gespielte Karte und die wertvollste der irrtümlich zurückbehaltenen Karten dieser Farbe verlieren den Stichwert. Wird irrtümlich beim Trumpfspiel keine Trumpfkarte gegeben, verlieren alle Trümpfe dieses Jassers ihren Stichwert, ausser dem Bauer.

👉 Fortsetzung siehe Rückseite

Eine zu früh gespielte Karte darf nicht mehr zurückgenommen werden, ausser es muss *gefarbt* werden. In diesem Fall verlieren sowohl die zu früh gespielte Karte als auch die nachträglich ausgetauschte Karte ihre Stichwerte.

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 dem Spiel (Fairness, Sprechen/Zeichen, etc.)

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 einem Spiel darf Einzig zum Schieben das Wort *gschobe* ausgesprochen werden. Dabei bleiben die Karten beim *Vorhand* in der Hand und dürfen weder abgelegt noch umgekehrt hingelegt werden.

Es darf erst ausspielen, 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.

7. Resultate / Unterschriften

Nach jedem Spiel zählen beide Parteien die erspielten Punkte zusammen die das Total von 157 Punkten pro Spiel ergeben müssen.

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.

Nach 12 Spielen (pro Passe) prüft der Schreiber ob die Summe ein Total von 1'884 (12x157) Punkten ergibt (Schüler-Turnier nur 8 Spiele = Total 1'256 Punkte pro Passe). Die Ergebnisse werden auf die 4 Einzelschieber-Standblätter übertragen und von einem offiziellen Kontrolleur geprüft und visiert.

Nach der letzten Passe errechnet jeder Jasser sein persönliches Endtotal auf seinem Standblatt und bestätigt dieses mit seiner Unterschrift. Der grössere Standblatt-Abschnitt wird von einem offiziellen Kontrolleur geprüft, visiert und für die Rangierung an das Turnierbüro weitergeleitet.

Vom Kontrolleur nicht visierte Standblätter oder solche die nicht unterzeichnet abgegeben werden, bleiben unbewertet und verlieren somit ihre Gültigkeit.

8. Rangliste / Preise

Für die Rangliste gelten die Gesamttotale jedes Jassers. Bei Punktgleichheit zählt die beste, bei erneuter Punktgleichheit die 2.-beste Passe, usw.

Preisberechtigt sind mindestens 25% aller teilnehmenden Jasser.

Der in der Regel pro Ranglistenposition absteigende Wert der Preise entspricht mindestens der offiziellen Ausschreibung.

9. Verhalten / Sanktionen

Die Jass-Partner und -Gegner müssen respektiert und akzeptiert werden. Bei Unstimmigkeiten oder Verletzungen der Fairnessregeln ist der Kontrolleur beizuziehen. Dieser Entscheid ist zu akzeptieren. Der Turnierleiter entscheidet endgültig.

Jasser, 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 einem Spiel erfolgen, werden der Gegenpartei und dem unverschuldeten Partner für die abgebrochene Passe je 1'000 Punkte auf dem persönlichen Standblatt eingetragen.

Mit der Turnierteilnahme anerkennt der Jasser die vorstehenden Bestimmungen.

➔ **Ein Rechtsweg ist in jedem Fall ausgeschlossen.**