



# JASS-TURNIER SC-BRÜHL

## JASSREGLEMENT

### Partnerzuteilung und Auslosung

Der Partner oder die Partnerin wird zugelost. Die Zuteilung erfolgt anhand der Auslosung durch die Jassleitung. Die Auslosung wird durch die Jassleitung verteilt und/oder auf dem Standblatt vermerkt. Die Auslosung enthält die Tisch-Nummern sowie die Zuteilungen in ein Team (A oder B). Die erhaltene Auslosung darf nicht mit anderen Spielenden getauscht werden. Geht die Zahl der Jasser nicht auf, werden Joker eingesetzt. Betroffene Spieler setzen beim Joker einee Runde aus und ihnen werden 1000 Punkte gutgeschrieben. Der Joker ist mit einem Smiley 😊 gekennzeichnet

### 1. Trumpfen

Es können die 4 Trumpffarben sowie Obenabe oder Undenufe gewählt werden.

### 2. Punkte

Jedes Spiel zählt 157 Punkte, auch ein Matchspiel. Es gibt keine Weis- und Stöckpunkte.

### 3. Kartenwerte

Bei der Trumpffarbe zählen der Trumpf-Bauer 20 Punkte, das Trumpf-Nell 14 Punkte.

Bei Obenabe zählen die Asse 11 Punkte, die 6er 0 Punkte. Die Achter zählen 8 Punkte.

Bei Undenufe zählen die 6er 11 Punkte, die Asse 0 Punkte. Die Achter zählen 8 Punkte.

### 4. Letzter Stich

Der letzte (neunte) Stich gibt zusätzlich 5 Punkte. Alle Kartenwerte ergeben 152 Punkte. Der letzte Stich ergibt. 5 Punkte. Somit ergibt sich ein Total von 157 Punkte (152 + 5).

### 5. Ansage oder Schieben

**Trumpfwahl:** Vorhand (der Spieler rechts vom Kartengeber) kann einen Trumpf wählen oder schieben.

Vorhand muss seinen Entscheid (die Trumpfwahl oder Schieben) klar und deutlich mitteilen.

Zum Schieben darf einzig das Wort «gschobe» gesprochen werden. Wird geschoben, behält Vorhand die eigenen Karten in der Hand, bis der Partner seinen Entscheid mitgeteilt hat.

## **6. Eröffnung erster Stich**

Der erste Stich wird immer von Vorhand eröffnet. Er spielt also zum ersten Stich aus. Das Spiel kann mit irgendeiner Karte eröffnet werden. Es gibt kein obligatorisches Trumpfen zum ersten Stich.

## **7. Keine Trumpfkorrektur**

Eine mitgeteilte Trumpfwahl oder das Schieben, darf nicht zurückgenommen werden. Die erste Äusserung gilt.

## **8. Ausspielen ab dem zweiten Stich**

Wer den Stich gestochen hat, muss wieder ausspielen.

Es darf erst ausgespielt werden, wenn der vorangegangene Stich gekehrt ist.

## **9. Schreiben und Punkte zählen**

Der Schreiber wird am Tisch bestimmt. Der Schreiber ist verantwortlich, dass das Punkteblatt mit allen Vor- und Nachnamen korrekt und leserlich notiert wird. Zudem notiert er nach jedem Spiel die erspielten Punkte für beide Teams auf dem Punkteblatt.

Die Karten dürfen erst zusammengelegt werden, wenn das Total der beiden Teams 157 Punkte ergibt. Der Schreiber zählt nach allen Spielen die Gesamtpunkte zusammen und kontrolliert, ob das Total beider Teams korrekt ist (Anzahl Spiele x 157; bei 8 Spielen 1256 Punkte, bei 12 Spielen 1884 Punkte). Die Gesamtpunkte müssen klar und leserlich auf dem Punkteblatt eingetragen werden. Der Schreiber überträgt die Punkte auf die Standblätter der Spieler. Ist ein Visum auf dem Standblatt erforderlich, darf dieses nur durch die Jassleitung oder deren Helfer notiert werden. Wurde fertiggespielt und korrekt zusammengerechnet, bleiben alle vier Spieler am Tisch bis der Jassleitung oder deren Helfer das Punkteblatt abgegeben worden ist bzw. die Jassleitung/Helfer das Punkteblatt eingezogen hat. Das Punkteblatt ist massgebend für die Rangliste und entscheidet bei allfälligen Differenzen gegenüber dem Standblatt.

## **10. Mischen, Abheben und Kartenkontrolle**

Der Schreiber verteilt zum ersten Spiel aus. Es wird erst ausgeteilt, wenn alle vier Spieler am Tisch sitzen. Der Kartenverteiler ist verantwortlich, dass die Karten gut gemischt sind. Jeder Jasser kann vor dem Abheben Einspruch erheben, wenn bspw. zu kurz gemischt wurde. Der Kartenverteiler mischt bei Einspruch die Karten nochmals. Der Spieler links vom Kartenverteiler macht das Abheben («Ablupf»). Dabei müssen mindestens drei Karten abgehoben werden und mindestens eine muss liegen bleiben.

## **11. Korrektes Verteilen**

Die Karten werden der Reihe nach im Gegenuhrzeigersinn verteilt (jeweils dreimal drei Karten an jeden Spieler). Verteilt der falsche Spieler, kann jeder Beteiligte Einspruch erheben, bis er seine Karte zum ersten Stich gibt. Nach Kehren des ersten Stiches bleibt das Spiel gültig. Jeder Spieler ist verpflichtet, vor dem ersten Ausspiel zu kontrollieren, ob er 9 Karten erhalten hat. Fehlt eine Karte oder hat er eine zu viel, muss er dies umgehend (vor dem ersten Ausspiel) melden. Die Karten werden danach neu und nochmals vom gleichen Spieler verteilt. Wird das Fehlen einer Karte erst während dem Spielverlauf festgestellt, ist das Spiel trotzdem gültig. Die Gegenpartei (welche die korrekte Anzahl Karten in den Händen halten) entscheidet, ob das Spiel zählt oder annulliert (sprich wiederholt) wird. Allfällige fehlende Punkte, werden der Gegenpartei zugerechnet.

## 12. Tischwechsel

Die Tischzuordnung ist anhand der Auslosung bestimmt. Ausgefüllte Punktblätter müssen zwingend vor dem Tischwechsel abgegeben werden.

## 13. Start Passe

Jede neue Passe beginnt erst auf Anweisung von der Jassleitung.

## 14. Spielsituation

**Falsches Verteilen oder Kartenbild sichtbar:** Wird das Spiel falsch ausgeteilt oder wird beim Verteilen ein Kartenbild sichtbar, muss der gleiche Spieler nochmals verteilen.

**Falscher Spieler sagt an oder schiebt:** Schiebt aus Versehen der Partner oder sagt der Partner vor dem Schieben Trumpf an, werden die Karten neu verteilt. Wird der Irrtum erst bemerkt, wenn der 1. Stich bereits gespielt und gekehrt ist, wird trotzdem weitergespielt und das Spiel ist gültig.

**Spieler spielt irrtümlich aus:** Wer der Stich gestochen hat, muss wieder ausspielen. Spielt irrtümlich der falsche Spieler aus, egal ob im ersten Stich oder später im Spiel, zieht er die Karte zurück.

Der Spieler, welcher an der Reihe gewesen wäre, muss ausspielen. War der fehlbare Spieler sein Partner, darf er die gleiche Farbe von der fehlerhaft gespielten Karte nicht erneut ausspielen. Die Farbe darf von Ihnen erst dann wieder gespielt werden, wenn die Gegenpartei ein Stich gemacht hat. Die irrtümlich gespielte Karte verliert ihren Stichwert.

**Nicht farben (nicht leih halten):** Bekennt ein Spieler irrtümlich nicht Farbe, verlieren die irrtümlich gespielte sowie die irrtümlich zurückbehaltene Karte ihren Stechwert. Die falsch gespielte Karte wird durch eine gültige Karte ausgetauscht, solange der Stich offen ist. Der fehlbare Jasser kann den Stich auf keinen Fall stechen. Das Spiel bleibt gültig.

Wird irrtümlich bei einem Trumpf-Spiel kein Trumpf angegeben, verlieren alle Trümpfe vom fehlbaren Spieler ihre Stechwerte, ausser dem Trumpf-Puur.

Verlieren Karten ihren Stechwert, behalten sie trotzdem ihre Zählwerte.

**Untertrumpfen:** Untertrumpfen ist nicht gestattet und wird gleich gehandhabt, wie das nicht farben. Ausnahme: man hat nur noch Trumpfkarten in den Händen.

**Zu früh gespielte Karte:** Eine zu früh gespielte Karte muss liegen bleiben und darf nicht mehr zurückgenommen werden. Ausser es muss gefarbt werden (siehe Regel zum «Nicht farben»).

**Mehrere gespielte Karten:** Werden aus Versehen mehrere Karten gespielt, verlieren alle gespielten Karten den Stechwert. Die Gegenpartei kann entscheiden, welche Karte liegen bleibt.

**Gekehrte Stiche einsehen:** Bereits gespielte und gekehrte Karten dürfen nicht mehr eingesehen werden.

**Rest verlangen:** Es müssen alle 9 Stiche durchgespielt werden. Auch dann, wenn jemand Rest verlangt. Verlangt jemand trotzdem Rest und sind seine eigenen Karten nicht alle zu 100% Bock (egal in welcher Reihenfolge sie ausgespielt werden), gehören die ausstehenden Stiche, ab dann als Rest verlangt wurde, der Gegenpartei.

**Zählen vergessen:** Wurde vergessen zu zählen, einigen sich die Parteien auf eine Punktzahl pro Team, indem sie schätzen, wer wie viele Punkte gemacht. Das Total muss auch hier 157 Punkte ergeben.

**Zeichengeben oder Bemerkungen:** Jedes Zeichen oder Bemerkungen wie «Bock» oder Äusserungen, die etwas über die gespielten Karten oder gewünschte Taktik aussagen, sind nicht gestattet.

## 15. Rangierung

**Rangierung nach Punkttotal:** Die Rangliste wird anhand des Punktetotals für alle gespielte Passen zusammen erstellt. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

Falls mit Streichresultat gespielt wird, wird dies zu Beginn von der Jassleitung mitgeteilt.

**Rangierung bei Punktgleichheit:** Haben ein oder mehrere Spieler gleich viele Punkte, wird das Resultat der besten Passe beigezogen. Wer mehr Punkte in der besten Passe hat, ist besser rangiert bei Punktgleichheit.

## 16. Schlussbestimmungen

**Weiterspielen bei Unstimmigkeiten:** Bei Unstimmigkeiten kann die Jassleitung oder deren Helfer beigezogen werden.

Konnten sich alle vier Jasser selbstständig einigen, ist das Spiel gültig gemäss ihrer Einigung. Diese kann nicht mehr umgestossen werden, sobald jeder Spieler zum nächsten Stich (nach deren Unstimmigkeit) ausgespielt hat.

**Faires Spiel:** Spieler, die anhand ihrer Karten die Chancen für ein faires Spiel nicht wahrnehmen, können nach einmaliger Verwarnung vom Turnier ausgeschlossen werden.

### Entscheid Jassleitung

Bei Unstimmigkeiten oder Differenzen kann die Jassleitung einen endgültigen Entscheid fällen.

### Annahme

Wer an einem Jassturnier mitspielt, wobei auf dieses Jassreglement verwiesen wird, anerkennt das Reglement somit auch.

St. Gallen, Februar 2025 der Veranstalter und die Jassleitung