

Jassreglement Schieberjass

Wir jassen den Schieber mit Deutschweizer Karten und mit ein paar Änderungen. Diese sind im nachstehenden, vereinsinternen Jassreglement geregelt:

Spielmodus

Gespielt wird ein Partnerschieber mit dem mitgebrachten Spielpartner 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 und alles einfach (nicht doppelt, dreifach, etc.).

Das Jassturnier umfasst 3 Passen (à 8 Spiele).

Der Schreiber

Die 4 Jasser bestimmen am Tisch einen Schreiber, der die erzielten Punkte pro Spiel auf dem offiziellen Jasszettel notiert.

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 schlussendlich jede Partei pro Passe 4x die Karten ausgibt, respektive 4x zum Trumpfen kommt.

Die Karten dürfen erst zusammengelegt werden, wenn das Total beider Parteien 157 Punkte ergibt.

Jede neue Passe und somit Tisch-Wechsel beginnt erst auf Weisung des Turnierleiters gemeinsam.

Verteilen

Erst nachdem alle 4 Jasser am Tisch sitzen, verteilt der Schreiber zum 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. 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

Spielweise

Es können die 4 Trumpffarben, «Obenabe» oder «Undeufe» 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.

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 zurück behaltenen Karten dieser Farbe verlieren den Stichwert. Wird irrtümlich beim Trumpfspiel keine Trumpfkarte gegeben, verlieren alle Trümpfe dieses Jassers ihren Stichwert; ausser dem Bauer.

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.

Vor- und während dem Spiel

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 ausgespielt werden, 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.

Resultate

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 8 Spielen (=Passe) prüft der Schreiber ob die Summe ein Total von **1'256 (8x157)** Punkten ergibt. Die Ergebnisse werden auf die Jassblätter übertragen, visiert und dem Aktuar abgegeben.

Nach der letzten Passe errechnet jede Partnerschaft Ihr Total aus. Dieses wird ebenfalls vom Aktuar geprüft, visiert und für die Rangierung aufbewahrt.

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



Finanzen

Ein Sieg pro Passe (8 Runden) kostet die Gegenpartei je Spieler 2 CHF.

Ein Match (157 Punkte) kostet die Gegenpartei je Spieler 1 CHF.

Beispiele:

Partei A macht einen Match (157 Punkte)

→ Partei B zahlt pro Spieler 1 CHF / insgesamt 2 CHF in die Vereinskasse

Partei A verliert die Passe (nach 8 Runden)

→ Partei A bezahlt 2 CHF pro Spieler / insgesamt 4 CHF in die Vereinskasse

Bergpreise / Weise gibt es in diesem Reglement nicht.

Organisatorisches

- An- und Abmeldungen sind jeweils pünktlich bis zum zweitletzten Freitag vor dem Jasssonntag (in Worten; 9 Tage) zu tätigen. Falls dies nicht eingehalten wird und man trotzdem mitjasst, kann das Resultat nicht gewertet werden.
- Reserve bzw. Aushilfe kann durch den jeweiligen Spieler pünktlich organisiert werden. Die Punkte und die Beiträge gehen an das jeweilige Aktivmitglied des JCDag. Im Sinne des Vereins und der Fairness sollte die Anzahl der Aushilfen in Grenzen gehalten werden.
- Wer nach 15min noch zum Jassen erscheint, bezahlt 20 CHF Busse, Resultat werden aber gewertet, sofern der betroffene Spieler auch mitjasst und angemeldet ist. Diese Regelung gilt für Aktivmitglieder, nicht aber für die Reserve bzw. Aushilfe.