



# INFOBLATT

Stand: 22.09.2025

## ABLAUF

- 12.45 bis 13.15 Uhr      Standblattausgabe und Nachmeldungen unter dem Bogen, Dorfplatz
- ab 13.30 Uhr              Jassen in den zugeteilten Restaurants
- 17.00 Uhr                  Rangverkündigung im Restaurant Husmatt

## LAGEPLAN



# REGLEMENT

## MODUS

Gespielt wird in zwei verschiedenen Restaurants in Steinen. Die Teilnehmer werden gleichmässig verteilt.

Gejasst wird der Partner-Schieber mit deutschschweizer Jasskarten. Das Turnier beinhaltet 4 Passen, dabei wird jede Passe gegen ein anderes Paar ausgetragen. Eine Passe beinhaltet 12 Runden 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.

Jedes Team erhält vor Turnierbeginn ein Standblatt auf dem das zugeteilte Restaurant und die jeweilige Tisch-Nr. für die erste Passe ersichtlich ist. Das Standblatt darf nicht untereinander ausgetauscht werden.

## VERTEILEN / SCHREIBER

Die Teams bestimmen, welche Person das erste Mal die Karten verteilt. Anschliessend erfolgt die Verteilung im Gegen-Uhrzeigersinn. Nach dem obligatorischen Abheben erhält jeder Jasser 3x3 Karten. Werden die Karten falsch ausgeteilt oder wird beim Verteilen ein Kartenbild sichtbar, muss der gleiche Jasser nochmals verteilen.

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.

Die Karten dürfen erst zusammengelegt werden, wenn das Total beider Parteien 157 Punkte ergibt. Jedes Team notiert die erzielten Punkte auf dem offiziellen Standblatt.

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

## 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 Jasser, welche die ersten drei Karten erhält, kommt zum Trumpfen (Vorhand). Er kann auch schieben.

Der Partner darf 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.

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

## **VOR- UND WAHREND 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.

Zum Schieben wird ausschliesslich das Wort "gschobe" verwendet.

Gekehrte Stiche dürfen nicht mehr eingesehen werden mit Ausnahme des ersten und des zuletzt gespielten Stich.

Es müssen alle 9 Stiche durchgespielt werden, auch wenn ein Jasser Rest verlangen könnte.

## **RESULTATE / UNTERSCHRIFTEN**

Nach jedem Spiel zählen beide Parteien die erspielten Punkte zusammen die das Total von 157 Punkten pro Spiel ergeben müssen. Die erzielten Punkte werden auf das eigene Standblatt übertragen.

Nach 12 Spielen (=Passe) prüfen die Schreiber ob die Summe beider Teams ein Total von 1'884 (12x157) Punkten ergibt. Die Ergebnisse werden gegenseitig geprüft und visiert.

Nach jeder Passe wird das Standblatt eingezogen und ein neues ausgeteilt.