

# Reglement für das StV-Jassturnier vom 22. April 2017

Ver. 160418-DMS



## Turnierleitung

1. Das Turnier wird von den Organisatoren Hollenstein v/o Design und Durrer Maissen v/o Schluck geleitet. Sie entscheiden in **Fragen der Organisation** endgültig.

Das **Turnierbüro** steht ihnen dabei zur Seite. Es nimmt die Ergebnisse der einzelnen Tische entgegen, kontrolliert diese auf rechnerische Plausibilität und erfasst sie laufend im Turnierrechner. Es ermahnt langsame Tische zum zügigen Spiel.

2. **Fragen und Probleme zum Jassspiel** werden durch das GPK-Präsidium oder bei dessen Abwesenheit durch eine von ihm bezeichnete Person entschieden. Auch diese Entscheidungen sind endgültig.

Die GPK-Präsidentin Gaehweiler v/o Memphis hat für dieses Turnier **Andreas Ott v/o Castro** mit der Funktion 'Schlichter/Richter' betraut.

3. Es bestehen weder vereinsinterne noch zivilrechtliche Rechtsmittel gegen Entscheidungen der Turnierleitung.

4. Die Teilnahme am Turnier ist mit einer Funktion in der Turnierleitung vereinbar.

## Turnierbeginn und -ende

5. Die Teilnehmer haben spätestens um **13.00 Uhr s.t.** zu Begrüssung, Appell und Auslosung einzutreffen.
6. Das Absenden und somit das offizielle Ende des Turniers ist auf **19.00 Uhr c.t.** angesetzt.

## Jassmodus

7. Gespielt wird der **Schieber in festen Zweierteams ohne Stöck und Weis.**

Die als **Einzeljasser** angemeldeten Teilnehmer werden vom Turnierbüro zu Zweierteams zusammengestellt. Die Organisatoren sorgen dafür, dass kein angemeldeter Einzeljasser überzählig bleibt (Novelle 2017).

8. Es können die vier **Trumpffarben** sowie **Obenabe** und **Undenufe** angesagt werden.
9. Die Kartenwerte entsprechen bei Trumpffarben dem normalen Schieberspiel. Bei Obenabe zählen die Asse 11 und der Sechser 0 Punkte. Bei Undenufe zählen die Sechser 11 und die Asse 0 Punkte. Die Achter zählen sowohl bei Undenufe als auch bei Obenabe jeweils 8 Punkte. Ein Match zählt 157 plus 50 Punkte

- (Novelle 2017). Alle Resultate werden einfach geschrieben.
10. Der Semesterälteste (Aufnahme in den StV) bestimmt jeweils den **Geber des ersten Spiels** einer Passe. Bei Semestergleichheit entscheidet die Schönheit. Bei Uneinigkeit darüber bestimmt die höhere Teamnummer.
  11. Es handelt sich um ein Turnier. **Zeichen geben**, Ausspielen der Karte mit besonderem Nachdruck oder Bemerkungen wie "**Bock**" sind deshalb nicht erlaubt. Zum Schieben wird ausschliesslich das Wort "**gschobe**" benutzt. Es wird erst ausgespielt, wenn der vorangegangene Stich gekehrt ist. Das nicht ansagende Team darf verlangen, dass der **nicht trumpfende** Gegner die Karten erst anschaut, wenn sein Partner getrumpft oder geschoben hat.
  12. Bei **Problemen** am Jasstisch haben die zwei Teams primär **freundjasserisch** nach einer einträchtigen Lösung zu suchen. Reglementarisch **korrekt gespielte Karten** werden grundsätzlich nicht zurückgenommen. Nach reglementarisch **falsch gespielten Karten** (Stichworte: Farben, Nichtfarben, zu frühes Spielen) ist ein Ergebnis zu suchen, welches in etwa dem Resultat des korrekten Spiels entspricht. Grundsätzlich behalten alle Karten Stichkraft und Punktwert. Der Vorteil der Schätzung ist auf Seiten des korrekt spielenden Teams.
  13. Als **unsportliches Verhalten** gilt jegliches Zeichen geben, absichtliches Nichtfarben, aber auch dem gegnerischen Team absichtlich Punkte zu schenken.

Die Sanktionen reichen von Ermahnung über Punkteabzug bis zur Disqualifikation.

## Turniermodus

14. Das Turnier erfolgt in **fünf Passen**: die Spefuxenpasse, die Fuxenpasse, die Burschenpassen, die Chargenpasse sowie als Final die Altherrenpasse.

Alle **Passen** gehen über **12 Spiele**.

15. Die **Spielpaarungen** der **ersten vier Passen** (alle ausser der Altherrenpasse) werden vor dem ersten Ausspiel ausgelost, indem jedes Team eine Teamnummer zieht.

Bei einer **ungeraden Anzahl spielender Teams** hat bei jeder Pässe jeweils ein im Rahmen der Auslosung der Paarungen bestimmtes Team auszusetzen. Es erhält für die verpasste Pässe 999 Punkte (12 mal 78.5 Punkte plus 57 Punkte Trostpflaster) geschrieben.

16. Vor der finalen **Altherrenpasse** erstellt die Turnierleitung ein **Zwischenklassement**. Bei **Punktegleichstand** sticht die Beständigkeit, also die kleinere Standardabweichung.

Die **zwei bestklassierten Teams** machen unter sich die ersten zwei **Ränge** aus.

Die **zwei schlechtestklassierten Teams** machen unter sich die Reihenfolge der beiden **Desweiternhat-tenteilgenommen** aus. Bei ungerader Anzahl spielender Teams erübrigt sich diese Entscheidung.

Die **restlichen Teams** spielen in der Reihenfolge des Zwischenklassements um die **Plätze**.

Für das **Schlussklassement** wird dem Punktestand des Zwischenklassements das Resultat der **Altherrenpasse doppelt** dazugezählt.

Bei **Punktegleichheit** im Schlussklassement richtet sich die Rangierung nach dem Zwischenklassement.

## **Besondere Regeln**

17. Ob an einem Tisch mit **deutschen oder französischen Karten** gespielt wird, klären die Teams unter sich. Die Turnierorganisation stellt in Ermangelung der Nachfrage keine verpönten halb/halb-Karten mehr zur Verfügung.
18. Hat ein **Tisch eine Passe beendet**, so bringt er das von beiden Teams unterzeichnete Ergebnis **sofort** zum Turnierbüro.
19. Sind ein Tisch oder bei grösserem Teilnehmerfeld mehrere Tische in einer Passe gegenüber den übrigen Tischen in einem den Turnierablauf störenden **zeitlichen Rückstand**, so kann die Turnierleitung die Passe beenden und dem führenden Team pro fehlendem Spiel 80 Punkte und dem anderen Team 77 Punkte gutschreiben.
20. Der **Wanderpokal** wird anschliessend an die Altherrenpasse beim Absenden überreicht. Das siegreiche Team hat sich eingravieren zu lassen, wofür es auch

einen Obolus aus der Turnierkasse erhält. Das siegreiche Team ist dafür verantwortlich, dass der Wanderpokal am nächsten Jassturnier zur Weiterreichung vorhanden ist.

21. Den Teams aus der oberen Hälfte der Rangliste steht ein kleiner **Sachpreis vom Gabentempel** zu. Die Sachpreise werden aus der Turnierkasse finanziert.
22. Die Teilnahme am Turnier kostet nichts. Davon ausgenommen sind die **Kosten** für Trank und Speis.

Über die Turnierkasse wird keine Rechenschaft abgelegt.

## Komment

23. Jeder Jasstisch ist ein eigenes Bierdorf.
24. Während einer Passe ist der Jasstisch nicht zu verlassen. Das t.u. muss während den Pausen nicht erfragt werden.
25. Am Turnier wird in vollen Farben teilgenommen. Die Kopfbedeckungen sind am Jasstisch zu tragen.
26. Niemand soll vor einem leeren Glase sitzen.
27. Auch in den Dörfern wird fortgejasst.
28. Im Zweifel ist das Präsidium beim Turnierheiligen Lebbäus.

29. Von einem Gegner an einem anderen Tisch hat man weder eine Anweisung noch ein Quantum und von einem Gegner am eigenen Tisch nur einen speziellen Zutrink entgegenzunehmen.

Der weitergehende Kommentbetrieb ist dem einvernehmlichen Entscheid des einzelnen Tisches überlassen, wobei maximal ein Halber eingefordert oder verhängt werden kann. Diese Restriktion gilt nicht für das Bierduell und den Bierverschiss.

Das Austragen eines Bierduells oder das Herauspaucken kann jeder auf das Après-Turnier verschieben. Dies ist beim Turnierbüro zu melden. Die Folge des Verschiebens ist die Sistierung bis zum Turnierende.

30. Beim Après-Jass wird das (Fach)simpeln den Philistern überlassen (Novelle 2017).

Die Turnierorganisation

sig. Mario Hollenstein v/o Design<sub>OK-Bueb</sub>

sig. Urs Durrer Maissen v/o Schluck<sub>OK-Chüng</sub>

