



Schweiz & Österreich

TAM JASS-REGLEMENT

ES MZP - PS / CP



10.01.2014 | JASS- & WANDERREISEN • JASS-SHOP • TAM JASS-MEISTERSCHAFTEN

TAM JASS-REGLEMENTE 2014

Die nachstehend aufgeführten Regeln sind für folgende Jass-Disziplinen der TAM Jassmeisterschaften 2014 in der Schweiz und in **Österreich** verbindlich:

- **Einzel-Schieber mit zugelostem Partner (ES-MZP)**
- **Partner-Schieber (PS)**
- **Coiffeur-Partnerschieber (CP)**

Länder spezifische Unterschiede beim ES sind **rot** gekennzeichnet. Für allfällige, hier nicht speziell aufgeführte Regeln gilt stellvertretend die aktuelle Ausgabe vom «Schweizer Jassführer» des Autors Ernst Marti.

Den Jass-Disziplinen der TAM entsprechend, kommen die zwei nachstehend aufgeführten, unterschiedlichen Reglemente zum Einsatz:

TAM JASS-REGLEMENT 2014

Einzel-Schieber MZP (ES) Partner-Schieber (PS)

Spielweise

- Bei jedem Spiel kann frei zwischen Trumpf, Oben oder Unten gewählt werden.

Zählwerte

- Alle Spielvarianten werden einfach gezählt
- Oben, die Asse zählen je 11 Punkte
- Unten, die Sechser zählen je 11 Punkte
- Oben, Unten, Achter zählen je 8 Punkte
- König 4 Punkte, Ober 3 Punkte, Bauer 2 Punkte, Zehner 10 Punkte
- Ein ganzes Spiel (Match) zählt 157 Punkte
- Weis und Stöck werden nicht gezählt
- Bei Trumpf zählt der Bauer 20 Punkte, der Neuner (Nell) 14 Punkte, der gewählten Trumpf- Farbe

Anzahl Spiele

- Eine Passe beinhaltet in der Regel 12 Spiele.
- Pro Qualifikationsrunde werden in der Regel vier Passen gespielt.
- Alle vier Passen-Resultate werden in die Wertung aufgenommen. Keine Streichresultate.

Ablauf

- Der Schreiber verteilt das erste Spiel. Nach dem obligatorischen Abheben von mind. drei, resp. max. 35 Karten, gibt der Geber im Gegenuhrzeigersinn (**im Uhrzeigersinn**) jedem Mitspieler drei Mal drei Karten.
- Wenn das Spiel falsch verteilt wurde oder dabei Kar-

tenwerte sichtbar wurden, so hat der gleiche Geber die Karten umgehend neu zu mischen und inklusive Abheben nochmals neu zu verteilen.

Bestimmung der Trumpffarbe

- Der rechts vom Schreiber sitzende (Vorhand) bestimmt als Erster entweder die zu spielende Variante oder er überlässt die Trumpfbestimmung dem diagonal gegenüber sitzenden Partner (schieben).
- Der Partner darf die Karten erst aufnehmen, wenn die Vorhand einen Entscheid gefällt hat.
- Es darf nicht zurückgeschoben werden.
- Der erste Stich wird immer von Vorhand eröffnet.
- Das Spiel wird mit einer Karte freier Wahl eröffnet.
- Bei Oben oder Unten muss die gewählte Variante vor dem Ausspiel deklariert werden
- Es gibt kein obligatorisches Trumpfen beim 1. Stich.

Gekehrte Stiche

- Gekehrte Stiche (Karten) dürfen während des laufenden Spiels nicht mehr eingesehen werden.

Spielverrat

- Jede verräterische Zeichengebung oder auch Bemerkungen wie «Bock», «der Stich gehört mir» und Ähnliches ist grundsätzlich verboten und zu unterlassen.

Folgende Sanktion kommt zur Anwendung:

- Der Zählwert des fehlerhaften Stiches wird unmittelbar dem Gegner zugeschrieben.
- Zum nächsten Stich spielt derjenige Spieler aus, der rechts vom Fehlerverursacher sitzt.

Irrtümlich gespielte Karte

- Der Spieler der gestochen hat, spielt auch wieder aus. Spielt irrtümlich der Partner aus, wird die falsch gespielte

Hinweis: Die Nutzung interaktiver Links bedingt eine aktive Internetverbindung

Karte wieder zurück genommen und verliert dabei ihren Stechwert für das ganze Spiel.

- Der Zählwert des anschliessend korrekt ausgespielten Stiches wird automatisch dem Gegner zugeschrieben.
- Mit Ausnahme der Karte ohne Stechwert verläuft das Spiel anschliessend wieder regulär weiter, d.h. zum nächsten Stich spielt derjenige Spieler aus, der rechts (**links**) vom Fehlerverursacher sitzt.
- Ist der Spieler mit der Karte ohne Stechwert beim letzten Stich im Ausspiel, so gilt die Ausspielkarte des rechts von ihm sitzenden. Ausnahme, sein Partner kann den Stich noch mit einem Trumpf oder einem höheren Wert der ausgespielten Farbe gerettet werden.
- Wird der Fehler bis zum Zeitpunkt des Kehrens der Stichkarten nicht bemerkt, erfolgt keine Sanktion.

Irrtümlich nicht farben

- Bekennt ein Spieler irrtümlich nicht Farbe, verliert die falsch gespielte Karte den Stechwert für das ganze Spiel. Der laufende Stich wird dem Gegner zugeschrieben.
- Zum nächsten Stich spielt derjenige Spieler aus, der rechts vom Fehlerverursacher sitzt.
- Besitzt er von der irrtümlich ausgespielten Farbe mehr als eine Karte, gilt der Stechverlust für die höchste Karte (mit Ausnahme des Trumpf-Bauern) dieser Farbe.
- Wird der Fehler bemerkt während der Stich noch offen auf dem Tisch liegt, muss die fehlbare Karte zurückgenommen werden.
- In diesem Stich darf dieser Spieler nicht mit einer anderen Karte – auch nicht mit Trumpf – stechen.

Schreiben der erzielten Punkte

- Einer der vier Spieler wird als Schreiber bestimmt. Der Schreiber notiert unmittelbar nach jedem Spiel die erzielten Punkte beider Parteien auf dem offiziellen Jasszettel.
- Alle Mitspieler sind dazu gehalten, die Resultate laufend zu prüfen.
- Am Schluss der Passe addiert der Schreiber die Ergeb-

nisse, prüft die Summen nach und überträgt das Gesamttotal auf das persönliche Standblatt jedes Spielerpaars.

- Stimmt die Addition nicht mit dem vorgegebenen Total überein, werden die Differenzpunkte unter den Parteien hälftig aufgeteilt.
- Bei ungerader Punktzahl geht dabei immer ein Punkt mehr zu Lasten der Schreiberpartei.

Beispiel mit 11 Differenz-Punkten:

zu wenig = Schreiberpartei +5 / Gegenpartei +6 Punkte

zu viel = Schreiberpartei – 6 / Gegenpartei – 5 Punkte

Letzte Karten

- Alle Karten eines Spiels werden bis zur letzten einzeln gespielt, das Ablegen mehrerer (Bock-) Karten ist nicht erlaubt.
- Bei Fehlverhalten verlieren die verbleibenden Karten des Verursachers ihren Stichwert. Die Karten des Partners behalten ihre Gültigkeit.

Schiedsgericht

- Bei allfälligen Unstimmigkeiten im Jass-Saal entscheidet einzig die Trumpf-As Jassleitung über die Regelung der Angelegenheit.
- Von der TA-Jassleitung getroffene Entscheidungen sind für den laufenden Event sofort gültig und vor Ort nicht verhandelbar.

Einsprachen

- Einsprachen sind schriftlich innert 5 Tagen mit einer verständlichen Schilderung und unter namentlicher Angabe der Beteiligten und allfälliger Zeugen des Vorfalls einzusenden an:

*Trumpf-As AG
Postfach 59
CH-7204 Igis*

- Für allfällige, hier nicht aufgeführte Regeln gilt die aktuelle Ausgabe vom «Schweizer Jassführer» des Autors Ernst Marti.

Igis, im Januar 2014

TAM JASS-REGLEMENT 2014

Coiffeur-Partnerschieber (CP)

Spielart

- Zur Anwendung gelangt der Partner-Jass, d.h. die beiden Partner spielen während der ganzen Meisterschaft zusammen. Jede Passe wird gegen ein anderes Paar ausgetragen.
- Gespielt werden drei Passen à zehn Spiele und jedes Paar hat dabei jede Variante einmal zu wählen. Im Total ergeben sich so zwanzig Spiele pro Passe, wobei alle Passen (ohne Streichpassen) gewertet werden.

Bewertung

- Die Bewertung der einzelnen Wahlmöglichkeiten erfolgt entsprechend den Angaben auf dem offiziellen Coiffeurschieber-Jasszettel der TAM.

Trumpfwahl

- Die Reihenfolge der zu wählenden Varianten ist frei. Bei der Variante Joker kann sowohl Trumpf als auch Oben, Unten, Slalom, Guschi oder Trio gewählt werden.
- Der Schreiber verteilt die Karten zum ersten Spiel. Sein rechts von ihm sitzender Gegner A ist als erster berechtigt eine Wahl zu treffen oder zu schieben.

Sofern A schiebt, ist als nächster Spieler B berechtigt eine Variante zu wählen oder zu schieben. Schiebt auch B so kommt C an die Reihe und danach folgt D. Hat auch D kein erfolversprechendes Blatt zur Selbstwahl, kann er wiederum zu A schieben. In diesem Fall ist A im «Zwang» und muss eine noch offen stehende Variante wählen.

- Derjenige Spieler, welcher eine Variante wählt, spielt aus! Das Kartenverteilen erfolgt hingegen in der Reihenfolge A-B-C-D, unabhängig davon, wer den Trumpf bestimmt hat.
- Hat eine Partner alle Varianten gespielt und die Gegner müssen noch Varianten wählen, erfolgt das Spiel verteilen nur noch durch diejenige Partei, die bereits fertig ist und zwar abwechslungsweise. Ab diesem Moment darf zurückgeschoben werden.

Fehlerhafte Variantenwahl

- Wird von einer Partei eine Variante gewählt, welche bereits gespielt wurde, wird diese Wahl automatisch als Joker bewertet. Wurde der Joker bereits eingesetzt, so ist bei der niedrigsten (noch offenen Variante) ein Nuller in der eigenen Kolonne und dementsprechend in der Kolonne des Gegners ein Match zu notieren.

Zählweise

- Beim Unten zählen die Sechser (anstelle der Asse) je 11 Punkte.
- Beim Slalom und Gushti gilt folgende Zählweise: Wird der erste Stich Oben gespielt, so werden die Asse gezählt, beginnt das Spiel Unten so gelten die Sechser je 11 Punkte.
- Beim Gushti ist folgende Wahl möglich: Zuerst fünf Stiche Oben und dann vier Stiche Unten oder zuerst fünf Stiche Unten und dann vier Stiche Oben.

Schreibweise

- Beim Coiffeurschieber werden nur die Zehner geschrieben. Das Spiel zählt deshalb nicht 157 sondern 160 Punkte. Geschrieben werden können somit maximal 16 Schreibpunkte (Match).
- Derjenigen Partei, welche das Spiel übernommen hat, werden die erzielten Punkte gutgeschrieben und dem

Gegner in der nebenstehenden Kolonne die restlichen Punkte.

- Achtung: Ab 3 Punkten wird abgerundet und ab 4 Punkten wird aufgerundet!

Beispiel:

$74 = 80 \text{ Punkte ergibt } 8 \text{ Schreibpunkte}$

$73 = 70 \text{ Punkte ergibt } 7 \text{ Schreibpunkte}$

- Die erzielten Punkte werden gemäss der gewählten Variante mit dem entsprechenden Faktor multipliziert.
- So ergeben beispielsweise 120 Punkte beim Oben (5×12) 60 Schreibpunkte für die Partei A und (5×4) 20 Schreibpunkte für die Partei B.

Allgemeines

- Beim Coiffeurschieber gelten im übrigen die gleichen Bestimmungen wie beim Schieber, d.h. es gelten kein Weis und keine Stöcke.
- Das Spiel beeinflussende und verräterische Handlungen und/oder Bemerkungen wie Bock, Rest usw. sind nicht zulässig.
- Gekehrte Stiche (Karten) dürfen während des laufenden Spiels nicht mehr eingesehen werden.
- Die Karten dürfen beim Spiel verteilen von allen Spielern sofort aufgenommen werden, das Warten auf den Vorhandentscheid entfällt.
- Über allfällige Streitigkeiten entscheidet im Saal ausschliesslich die TA-Jassleitung.

Einsprachen

- Einsprachen sind schriftlich innert 5 Tagen mit einer verständlichen Schilderung und unter namentlicher Angabe der Beteiligten und allfälliger Zeugen des Vorfalls einzusenden an:

Trumpf-As AG, Postfach 59, CH-7204 Igis

- Für allfällige, hier nicht aufgeführte Regeln gilt die aktuelle Ausgabe vom «Schweizer Jassführer» des Autors Ernst Marti.

Igis, im Januar 2014

