

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
----------	----------	----------	----------

## Nummern der zugelosten Jasserinnen und Jasser

## Seeländische Veteranen-Jass Meisterschaft

### Jass-Reglement

#### **Spielmodus**

Wir jassen mit französischen Karten. Es gilt «Trumpf», «Undeufe» und «Obeabe». Gespielt wird ein Partnerschieber mit der zugelosten Spielpartnerin / dem zugelosten Spielpartner (nachstehend gilt immer auch die weibliche Form) ohne Stöck und Weispunkte. «Trumpf», «Undeufe» und «Obeabe» zählt einfach und ohne Matchzuschlag.

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. Das Jass-Turnier umfasst 3 Passen zu je 12 Spielen.

Der Einsatz an der Tageskasse beträgt CHF 20.00 pro Teilnehmer.

Die Seeländische Veteranen-Jass Meisterschaft wird 5-mal von Oktober bis Februar, jeweils am 3. Donnerstag im Monat gespielt. Der Spielort wird vom OK festgelegt.

#### **Der Schreiber**

Die vier zusammengelosten Jasser bestimmen einen Schreiber, der die erzielten Punkte pro Passe auf dem offiziellen Jass-Protokoll notiert.

Der Schreiber ist verantwortlich, dass die Karten korrekt, der Reihe nach im Gegenuhrzeigersinn, verteilt werden.

Wenn beim Ausspielen die Verteiler-Reihenfolge nicht stimmt, kann jeder Jasser bis zur Ausgabe seiner 1.Karte Einspruch erheben. Darauf mischt der richtige Verteiler die Karten und verteilt das Spiel. 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 6-mal die Karten ausgibt, respektiv 6-mal zum Trumpfen kommt. Die Karten dürfen erst zusammengelegt werden, wenn die Kontrolle das Total beider Parteien 157 Punkte ergibt.

#### **Erstmaliges Verteilen durch den Schreiber**

Erst nachdem alle 4 Jasser am Tisch sitzen, verteilt der Schreiber zum 1.Spiel, nach dem obligatorischen Abheben von mindestens 3 Karten, jedem der 4 Jasser 3 x 3 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 der jeweiligen Runde, 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 neu verteilen.

### Resultate

Nach jedem Spiel zählen beide Parteien die erspielten Punkte zusammen, die das Total von 157 Punkten ergeben muss. Es wird der Gegenpartei empfohlen, die laufenden und vom Schreiber auf dem offiziellen Jass-Zettel niedergeschriebenen Resultate ebenfalls zu prüfen. So können Unstimmigkeiten möglichst sofort festgestellt werden. Nach 12 Spielen (=Passe) prüft der Schreiber, ob die Summen ein **Total von 1'884 Punkten** (12 x 157) ergeben. Die Ergebnisse werden danach im Jass-Protokoll eingetragen.

### Rangierung

Es wird jeweils eine Tagesrangliste erstellt. Die drei Erstrangierten erhalten Barpreise. Vom 4. bis 10. Rang werden Naturalpreise abgegeben.

Der Letztplatzierte erhält einen Trostpreis.

Am letzten Turniertag wird zusätzlich eine Gesamtrangliste von den **vier besten Runden** erstellt. Die Ränge 1 bis 10 erhalten Barpreise.

### Diverses

An den ersten 4 Jass-Runden wird ein kleiner Imbiss offeriert (Sandwiches).

Am letzten Turniertag wird jedem Jass-Teilnehmer ein Menu serviert.

### Kartenwertung

<b>Karte</b>	<b>Undeufe</b>	<b>Obeabe</b>
	Punkte	Punkte
Ass	0	11
König	4	4
Dame	3	3
Bauer	2	2
10er	10	10
9	0	0
8	8	8
7	0	0
6	11	0
<b>Total pro Jasser</b>	<b>38</b>	<b>38</b>
mal 4 Jasser	152	152
letzter Stich	5	5
<b>Total</b>	<b>157</b>	<b>157</b>