

Regeln Einzelschieber im Buchberghaus

1. Modus und Spielweise

Gespielt wird der Einzel-Schieber immer mit wechselndem Partner 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 (=Match) ergeben somit 157 Punkte, ohne Matchzuschlag.

Die Anzahl der Passen und die Anzahl Spiel pro Passe werden anfangs von der Turnierleitung bekanntgegeben.

Jedem Spieler wird mit der Turnieranmeldung eine Nummer zugeteilt. Die Nummer darf nicht untereinander ausgetauscht werden. Die Nummer und Tischzuteilung werden dem Spieler auf dem Standblatt mitgeteilt.

Es können die 4 Trumpffarben sowie *Obenabe* oder *Undenufe* gewählt werden. Die Kartenwerte entsprechen bei den Trumpffarben dem normalen Schieberspiel.

Bei *Obenabe* zählen die Asse 11 Punkte, die 6er 0 Punkte. Bei *Undenufe* zählen die 6er 11 Punkte, die Asse 0 Punkte. Anstelle der fehlenden Trumpf-Bauer (20-2=18) und Nell (14) zählen die 8er-Karten 8 Punkte.

2. Der Schreiber

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

Die Karten dürfen erst zusammengelegt werden, wenn das Total der beiden Teams 157 Punkte ergibt.

Der Schreiber ist verantwortlich, dass die Karten der Reihe nach im Gegenuhrzeigersinn verteilt werden. Ist dies nicht der Fall, 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 jedes Team und optimalerweise jeder Spieler pro Passe gleich oft die Karten ausgibt, respektive gleich oft zum Trumpfen kommt.

Jede neue Passe (Partner/Gegner- und Tisch-Wechsel) beginnt erst auf Weisung des Turnierleiters.

3. Verteilen

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 und ob der richtige Spieler verteilt. Fehlt am Schluss des Spiels eine Karte oder wird dies bereits früher bemerkt, entscheiden die Gegner des Jassers, dem eine Karte fehlt oder der eine zu viel hat, ob das Spiel annulliert (=wiederholt) werden soll oder nicht. Überzählige Karten und deren Punkte gehen an die Gegner.

Sagt aus Versehen die falsche Partei an, wird neu verteilt, solange der 1. Stich noch offen daliegt. Wird der Fehler später bemerkt, wird weitergespielt. Der Fehler wird im nächsten Spiel ausgeglichen. Ist dies nicht mehr möglich, wird das Spiel annulliert.

Werden die Karten falsch ausgeteilt oder wird beim Verteilen ein Kartenbild sichtbar, muss stets der gleiche Jasser nochmals verteilen.

4. 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 Trumpffarbe muss stets klar angesagt werden. Die erste Karte wird immer von *Vorhand* ausgespielt. Das Spiel kann mit irgendeiner Karte eröffnet werden; es muss nicht eine der gewählten Trumpffarben sein. Wer den Stich gestochen hat, muss wieder ausspielen.

Schiebt aus Versehen der Partner oder sagt der Partner vor dem Schieben Trumpf an, werden die Karten neu verteilt und die Gegner sagen als nächstes an; dies solange der 1. Stich noch offen daliegt. Die fehlbare Partei verliert also die Möglichkeit, 1 Mal Trumpf anzusagen.

Wenn der erste Stich bereits gekehrt ist, wird weitergespielt. Der Fehler wird im nächsten Spiel ausgeglichen. Ist dies nicht mehr möglich, wird das Spiel nachträglich annulliert.

5. Während dem Spiel: Falsche Karte gespielt, Nichtfarben

Spielt der falsche Spieler aus, egal ob im 1. Stich oder später im Spiel, zieht er die Karte zurück. Der Jasser spielt aus, der eigentlich an der Reihe gewesen wäre. Der Stich geht an die Gegner der Partei, die falsch ausgespielt hat. Zum nächsten Stich spielt der vom fehlbaren Jasser rechts sitzende Spieler aus. Die irrtümlich gespielte Karte verliert den Stechwert, nie jedoch den Zählwert.

Nichtfarben: Die gespielte Karte wird ausgetauscht, solange der Stich offen ist. Der fehlbare Jasser kann den Stich auf keinen Fall stechen. Er muss die höchste Karte der Farbe, die hätte gespielt werden sollen, spielen. Hätte Trumpf gespielt werden müssen, muss die höchste Trumpfkarte (ausser Trumpf-Bauer) gegeben werden. Die gespielte und ausgetauschte Karte verlieren den Stechwert, der Stich geht automatisch an die Gegner.

Zum nächsten Stich spielt der vom fehlbaren Jasser rechts sitzende Spieler aus.

Untertrumpfen gilt als Nichtfarben! Wer untertrumpft, kann den Stich auch durch Übertrumpfen nicht mehr stechen!

Werden aus Versehen mehrere Karten gespielt, verlieren alle gespielten Karten den Stechwert. Es muss die höchste Karte der Farbe beigegeben werden, die hätte gespielt werden müssen. Kann die Person nicht farben, entscheiden die Gegner, welche Karte liegen bleibt.

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

Ist ein Stich bereits gekehrt und hat niemand bezüglich einer falsch gespielten Karte Einspruch erhoben, wird weitergespielt. Erst am Ende wird kontrolliert: Alle Stiche ab dem fehlerhaften Stich gehen an die Gegenpartei.

Ein fehlbarer Jasser kann auf keinen Fall den laufenden Stich stechen. Ebenfalls darf mit der entwerteten Karte kein Stich eröffnet werden. Tut er es trotzdem, muss er diese zurückziehen. Eine Ausnahme gilt für den letzten Stich: Wird dieser mit einer entwerteten Karte eröffnet, wird die Farbe für diesen letzten Stich von dem Spieler bestimmt, der rechts neben dem fehlbaren Jasser sitzt (2. Spieler). Der Partner des fehlbaren Jassers kann diesen Stich also noch stechen, falls er die höchste Karte besitzt oder mit dem höchsten Trumpf sticht.

6. Vor und während dem Spiel: Fairness, Sprechen/Zeichen usw.

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 zum Schieben einzig das Wort *gschobe* ausgesprochen werden.

Man darf erst ausspielen und die Karte in die Hand nehmen, 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. Verlangt jemand trotzdem Rest und sind seine Karten nicht alle zu 100% Bock – unabhängig von der vorausgesagten Spielreihenfolge – gehen die Karten beider Spieler ab dem fraglichen Stich an die Gegenpartei.

7. Resultate / Unterschriften

Nach jedem Spiel zählen beide zusammengehörende Spieler ihre jeweils erspielten Punkte zusammen, die das Total von 157 Punkten pro Spiel ergeben müssen. Wurde vergessen zu zählen, einigen sich die Parteien auf eine Punktzahl pro Partei, indem sie schätzen, wer ungefähr wieviel erspielt hat.

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.

Am Ende der Passe prüft der Schreiber, ob die Summe aller erspielten Punkte das entsprechende Total gemäss Jasszettel ergibt. Die Ergebnisse werden auf die 4 Spieler-Standblätter übertragen und von einem offiziellen Kontrolleur geprüft und visiert.

Nach der letzten Passe errechnet jeder Spieler sein persönliches Endtotal auf seinem Standblatt. Dieses wird ebenfalls von einem offiziellen Kontrolleur geprüft, visiert und für die Rangierung an das Turnierbüro weitergeleitet.

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

8. Rangliste / Preise

Für die Rangliste gelten die Gesamttotale jedes Spielers. Bei Punktgleichheit zählt die beste, bei erneuter Punktgleichheit die 2.-beste Passe, usw.

9. Verhalten / Sanktionen

Die Jassgegner müssen respektiert und akzeptiert werden. Bei Unstimmigkeiten oder Verletzungen der Fairnessregeln ist der Kontrolleur beizuziehen. Der Entscheid der Kontrolleure ist zu akzeptieren. Der Turnierleiter entscheidet endgültig.

Spieler, die die Fairnessregeln nicht einhalten und den Anweisungen der Kontrolleure oder des Turnierleiters nicht Folge leisten, können nach erfolgter Mahnung vom Turnier ausgeschlossen werden. Sollte dies während einem Spiel erfolgen, werden der Gegenpartei für die abgebrochene Passe eine Pauschale auf dem persönlichen Standblatt eingetragen. (z. B. 4 Passen à 12 Spiele = 1000 Punkte; 4 à 8 oder 3 à 12 = 660 Punkte)

Basis für dieses Reglement

Müller, Daniel: Stöck, Wys, Stich. Der neue Schweizer Jassführer. Phonag Verlag AG, Lenzburg 2016.

Mit der Turnierteilnahme anerkennt der Jasser die vorstehenden Bestimmungen. Ein Rechtsweg ist in jedem Fall ausgeschlossen.

Gültig ab 01.01.2017