

Jassturnier 29. Mai 2026

Regeln Einzelschieber

1. 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.

Es werden 4 Passen gespielt, jeder Spieler gibt pro Passe 2 x aus und die totale Punktezahl pro Passe, gibt somit $8 \times 157 = 1256$ Punkte.

Jeder Spieler erhält vor Turnierbeginn ein Standblatt und zieht ein Los, mit dem die jeweilige Tisch-Nr. bestimmt wird. 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.

1. 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.

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

1. 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.

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

1. 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.

1. 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!

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.

1. 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.

1. 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.

Am Ende der Passe prüft der Schreiber, ob die Summe aller erspielten Punkte das entsprechende Total von 1256 Punkte gemäss Jasszettel ergibt. Die Ergebnisse werden auf die 4 Spieler-Standblätter übertragen und vom Turnierleiter geprüft und visiert.

Nach der letzten Passe errechnet jeder Spieler sein persönliches Endtotal auf seinem Standblatt. Dieses wird ebenfalls vom Turnierleiter geprüft, visiert und für die Rangierung weitergeleitet.

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

1. 8. Rangliste / Preise

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

1. 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)