



8. Jasstschutte
12./13. April 2024
Turnhalle Gonten



APPENZELER BIER

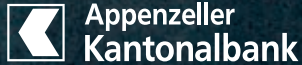


Appenzeller
Kantonalbank

Sponsoren

Ein herzliches <<vergöllt's Gott>> all unseren Sponsoren dafür, dass sie unser Jasstschutte unterstützen. Dank ihnen ist die Durchführung dieses Anlasses überhaupt möglich.

Goldspensoren



Silbersponsoren

die Mobiliar



Bronzesponsoren

Appenzeller Druckerei AG

Gönner



Inhaltsverzeichnis

Spielplan

Kategorie Senioren (Freitag, 12. April 2024)

Gruppe Ächle	Vorrunde	4
Gruppe Rose	Vorrunde	5
Zwischenrunde & Halbfinal	Zwischen- und Finalrunde	6
Kleiner Final / Final	Finalrunde	7

Kategorie di Junge (Samstag, 13. April 2024)

Gruppe Ächle	Vorrunde	8
Gruppe Rose	Vorrunde	9
Gruppe Schölle	Vorrunde	10
Gruppe Schölte	Vorrunde	11
Achtelfinal	Finalrunde	12
Viertelfinal	Finalrunde	13
Halbfinal	Finalrunde	14
Kleiner Final / Final	Finalrunde	15

Impressionen 2023

Impressionen 2023	16
-------------------	----

Reglement

Allgemeine Regeln	18
Reglement Tschutte	19
Reglement Jasse	22

Turniermodus

Turniermodus Vorrunde	26
Turniermodus Finalrunde	27

Gruppe Ächle

Team 1 Bier gewinnt

Team 2 Ölfilter

Team 3 Teppich Stürmer

Team 4 Zemegwöffled Huffe

⊕	Tschutte	Jasse
18:12	Bier gewinnt – Zemegwöffled Huffe	
18:24	Ölfilter – Teppich Stürmer	Bier gewinnt – Zemegwöffled Huffe
18:36		Ölfilter – Teppich Stürmer
19:00	Bier gewinnt – Ölfilter	
19:12	Teppich Stürmer – Zemegwöffled Huffe	Bier gewinnt – Ölfilter
19:24		Teppich Stürmer – Zemegwöffled Huffe
19:48	Teppich Stürmer – Bier gewinnt	
20:00	Zemegwöffled Huffe – Ölfilter	Teppich Stürmer – Bier gewinnt
20:12		Zemegwöffled Huffe – Ölfilter

Der Erste und Zweite qualifiziert sich für den Halbfinal.

Der Dritte und Vierte qualifiziert sich für die Zwischenrunde.

Gruppe Rose

Team 1 Küdinho
Team 2 Mentigsturner

Team 3 TV Schwellbrunn

⊕	Tschutte	Jasse
18:00	Küdinho – Mentigsturner	
18:12		Küdinho – Mentigsturner
18:36	TV Schwellbrunn – Küdinho	
18:48		TV Schwellbrunn – Küdinho
19:24	Mentigsturner – TV Schwellbrunn	
19:36		Mentigsturner – TV Schwellbrunn

Der Erste qualifiziert sich für den Halbfinal.

Der Zweite und Dritte qualifiziert sich für die Zwischenrunde.

Zwischenrunde

	☺	Tschutte	☹	Jasse
ZR1	20:30	Vierter Ächle – Zweiter Rose	20:42	Vierter Ächle – Zweiter Rose
ZR2	20:42	Dritter Ächle – Dritter Rose	20:54	Dritter Ächle – Dritter Rose
ZR3	21:18	Sieger ZR1 – Sieger ZR2	21:30	Sieger ZR1 – Sieger ZR2

Der Sieger vom Spiel <<ZR3>> qualifiziert sich für den Halbfinal.

Halbfinal

Mit einem Sieg im Fussball nimmt man 250 Punkte mit ins Jassduell, bei einem Unentschieden beginnen beide mit 0 Punkten. Das Team, welches zuerst 750 Punkte ausgejassen hat, kommt ins Finale.

	☺	Tschutte	☹	Jasse
HF1	21:48	Erster Rose – Zweiter Ächle	22:00	Erster Rose – Zweiter Ächle
HF2	22:00	Erster Ächle – Sieger ZR3	22:12	Erster Ächle – Sieger ZR3

Freitag, 12. April 2024

Kleiner Final / Final

Kleiner Final

Mit einem Sieg im Fussball nimmt man 300 Punkte mit ins Jassduell, bei einem Unentschieden beginnen beide mit 0 Punkten. Das Team, welches zuerst 1000 Punkte ausgejassen hat, entscheidet das Spiel für sich.

⌚	Tschutte	⌚	Jasse
22:54	Verlierer HF1 – Verlierer HF2	23:06	Verlierer HF1 – Verlierer HF2

Final

Mit einem Sieg im Fussball nimmt man 300 Punkte mit ins Jassduell, bei einem Unentschieden beginnen beide mit 0 Punkten. Das Team, welches zuerst 1000 Punkte ausgejassen hat, entscheidet das Spiel für sich.

⌚	Tschutte	⌚	Jasse
23:06	Sieger HF1 – Sieger HF2	23:18	Sieger HF1 – Sieger HF2

Rangverkündigung

Ca. Mitternacht

Gruppe Ächle

Team 1 Mach

Team 2 TV Stein 1

Team 3 Di Öbäligente

Team 4 Mentigsturner

Team 5 Richard Batsbak & seine Kids

☉	Tschutte	Jasse
09:30	Richard Batsbak & ... – TV Stein 1	
09:42	Mach – Di Öbäligente	Richard Batsbak & ... – TV Stein 1
09:54		Mach – Di Öbäligente
10:42	TV Stein 1 – Mentigsturner	
10:54	Di Öbäligente – Richard Batsbak & ...	TV Stein 1 – Mentigsturner
11:06		Di Öbäligente – Richard Batsbak & ...
12:18	Mentigsturner – Mach	
12:30	TV Stein 1 – Di Öbäligente	Mentigsturner – Mach
12:42		TV Stein 1 – Di Öbäligente
13:54	Mentigsturner – Richard Batsbak & ...	
14:06	Mach – TV Stein 1	Mentigsturner – Richard Batsbak & ...
14:18		Mach – TV Stein 1
15:30	Di Öbäligente – Mentigsturner	
15:42	Richard Batsbak & ... – Mach	Di Öbäligente – Mentigsturner
15:54		Richard Batsbak & ... – Mach

Der Erste, Zweite, Dritte und Vierte qualifiziert sich für den Achtelfinal.

Gruppe Rose

Team 1 Teletubbies

Team 2 Hier könnte Ihre Werbung stehen.

Team 3 Unihockeystöck, Stich, Wys

Team 4 TV Wald AR

Team 5 Alpebette

⊕	Tschutte	Jasse
09:54	Alpebette – Hier könnte Ihre ...	
10:06	Teletubbies – Unihockeystöck, Stich, Wys	Alpebette – Hier könnte Ihre ...
10:18		Teletubbies – Unihockeystöck, Stich, Wys
11:06	Hier könnte Ihre ... – TV Wald AR	
11:18	Unihockeystöck, Stich, Wys – Alpebette	Hier könnte Ihre ... – TV Wald AR
11:30		Unihockeystöck, Stich, Wys – Alpebette
12:42	TV Wald AR – Teletubbies	
12:54	Hier könnte Ihre ... – Unihockeystöck, ...	TV Wald AR – Teletubbies
13:06		Hier könnte Ihre ... – Unihockeystöck, ...
14:18	TV Wald AR – Alpebette	
14:30	Teletubbies – Hier könnte Ihre ...	TV Wald AR – Alpebette
14:42		Teletubbies – Hier könnte Ihre ...
15:54	Unihockeystöck, Stich, Wys – TV Wald AR	
16:06	Alpebette – Teletubbies	Unihockeystöck, Stich, Wys – TV Wald AR
16:18		Alpebette – Teletubbies

Der Erste, Zweite, Dritte und Vierte qualifiziert sich für den Achtelfinal.

Gruppe Schölle

Team 1 Sveminatira

Team 2 Aktive Feuerbälle

Team 3 TV Stein 2

Team 4 Enderli Express

Team 5 Keep Calm

⊕	Tschutte	Jasse
10:18	Keep Calm – Aktive Feuerbälle	
10:30	Sveminatira – TV Stein 2	Keep Calm – Aktive Feuerbälle
10:42		Sveminatira – TV Stein 2
11:30	Aktive Feuerbälle – Enderli Express	
11:42	TV Stein 2 – Keep Calm	Aktive Feuerbälle – Enderli Express
11:54		TV Stein 2 – Keep Calm
13:06	Enderli Express – Sveminatira	
13:18	Aktive Feuerbälle – TV Stein 2	Enderli Express – Sveminatira
13:30		Aktive Feuerbälle – TV Stein 2
14:42	Enderli Express – Keep Calm	
14:54	Sveminatira – Aktive Feuerbälle	Enderli Express – Keep Calm
15:06		Sveminatira – Aktive Feuerbälle
16:18	TV Stein 2 – Enderli Express	
16:30	Keep Calm – Sveminatira	TV Stein 2 – Enderli Express
16:42		Keep Calm – Sveminatira

Der Erste, Zweite, Dritte und Vierte qualifiziert sich für den Achtelfinal.

Gruppe Schölte

Team 1 HR4L

Team 2 Gootstiechäbli

Team 3 Promillos Rheintal

Team 4 Clanx-sonntig

⊕	Tschutte	Jasse
11:54	HR4L – Clanx-sonntig	
12:06	Gootstiechäbli – Promillos Rheintal	HR4L – Clanx-sonntig
12:18		Gootstiechäbli – Promillos Rheintal
13:30	HR4L – Gootstiechäbli	
13:42	Promillos Rheintal – Clanx-sonntig	HR4L – Gootstiechäbli
13:54		Promillos Rheintal – Clanx-sonntig
15:06	Promillos Rheintal – HR4L	
15:18	Clanx-sonntig – Gootstiechäbli	Promillos Rheintal – HR4L
15:30		Clanx-sonntig – Gootstiechäbli

Der Erste, Zweite, Dritte und Vierte qualifiziert sich für den Achtelfinal.

Achtelfinal

Mit einem Sieg im Fussball nimmt man 157 Punkte mit ins Jassduell, bei einem Unentschieden beginnen beide mit 0 Punkten. Das Team, welches zuerst 500 Punkte ausgejassen hat, kommt ins Viertelfinale.

	☺	Tschutte	☹	Jasse
AF1	17:30	Erster Ächle – Vierter Rose	17:45	Erster Ächle – Vierter Rose
AF2	17:45	Zweiter Schölle – Dritter Schölte	18:00	Zweiter Schölle – Dritter Schölte
AF3	18:00	Zweiter Schölte – Dritter Schölle	18:15	Zweiter Schölte – Dritter Schölle
AF4	18:15	Erster Rose – Vierter Ächle	18:30	Erster Rose – Vierter Ächle
AF5	18:30	Erster Schölle – Vierter Schölte	18:45	Erster Schölle – Vierter Schölte
AF6	18:45	Zweiter Ächle – Dritter Rose	19:00	Zweiter Ächle – Dritter Rose
AF7	19:00	Zweiter Rose – Dritter Ächle	19:15	Zweiter Rose – Dritter Ächle
AF8	19:15	Erster Schölte – Vierter Schölle	19:30	Erster Schölte – Vierter Schölle

Viertelfinal

Mit einem Sieg im Fussball nimmt man 157 Punkte mit ins Jassduell, bei einem Unentschieden beginnen beide mit 0 Punkten. Das Team, welches zuerst 500 Punkte ausgejassen hat, kommt ins Halbfinale.

	☺	Tschutte		☹	Jasse
VF1	19:30	Sieger AF1 – Sieger AF2		19:45	Sieger AF1 – Sieger AF2
VF2	19:45	Sieger AF3 – Sieger AF4		20:00	Sieger AF3 – Sieger AF4
VF3	20:00	Sieger AF5 – Sieger AF6		20:15	Sieger AF5 – Sieger AF6
VF4	20:15	Sieger AF7 – Sieger AF8		20:30	Sieger AF7 – Sieger AF8

Halbfinal

Mit einem Sieg im Fussball nimmt man 250 Punkte mit ins Jassduell, bei einem Unentschieden beginnen beide mit 0 Punkten. Das Team, welches zuerst 750 Punkte ausgejassen hat, kommt ins Finale.

	☺	Tschutte		☹	Jasse
HF1	20:30	Sieger VF1 – Sieger VF2		20:45	Sieger VF1 – Sieger VF2
HF2	21:00	Sieger VF3 – Sieger VF4		21:15	Sieger VF3 – Sieger VF4

Kleiner Final

Mit einem Sieg im Fussball nimmt man 300 Punkte mit ins Jassduell, bei einem Unentschieden beginnen beide mit 0 Punkten. Das Team, welches zuerst 1000 Punkte ausgejassen hat, entscheidet das Spiel für sich.

⊕	Tschutte	⊕	Jasse
22:00	Verlierer HF1 – Verlierer HF2	22:15	Verlierer HF1 – Verlierer HF2

Final

Mit einem Sieg im Fussball nimmt man 300 Punkte mit ins Jassduell, bei einem Unentschieden beginnen beide mit 0 Punkten. Das Team, welches zuerst 1000 Punkte ausgejassen hat, entscheidet das Spiel für sich.

⊖	Tschutte	⊖	Jasse
22:15	Sieger HF1 – Sieger HF2	22:30	Sieger HF1 – Sieger HF2

Rangverkündigung

Ca. 23.15 Uhr

Impressionen 2023



Sieger «d'Seniore»
2016 Teppich Stürmer
2017 Teppich Stürmer
2018 Ölfilter
2019 Ölfilter
2022 Teppich Stürmer
2023 Teppich Stürmer





Sieger «di Junge»
 2015 Ädbei Dlaci
 2016 Aktive Feuerbälle
 2017 Aktive Feuerbälle
 2018 Enderli Express
 2019 TV Stein AR
 2022 Aktive Feuerbälle
 2023 Aktive Feuerbälle



Allgemeine Regeln

Die folgenden Reglemente und Bestimmungen sind Richtlinien für ein faires und friedliches Turnier, die zu unserer Turnierphilosophie, Spielspass und Geselligkeit, beitragen sollen. Wir bitten alle Teilnehmenden diese Turnierphilosophie zu respektieren und Fairplay zu zeigen, damit wir ein erfolgreiches, verletzungsfreies und unterhaltsames Turnier geniessen können.

Für das Jasstschutte qualifiziert sind alle jene, die sich korrekt angemeldet haben, mindestens 16 Jahre alt sind und das Startgeld bezahlt haben. Ein Team kann ausschliesslich aus Frauen / Männern bestehen oder frei gemischt werden. Die Mindestanzahl pro Mannschaft beträgt 4 Spieler, kann jedoch bis auf 6 Spieler aufgestockt werden.

Reglement Tschutte

1. Spielbetrieb

1.1. Fussballer

Pro Mannschaft dürfen nicht mehr als zwei vom Schweizerischem Fussballverband anerkannte Fussballer/innen teilnehmen. Frauen und Männer können frei gemischt werden.

1.2. Spielzeiten

Die Spielzeit beträgt zwischen acht und zwölf Minuten, je nach Anzahl Anmeldungen. Die Seiten werden nicht gewechselt.

1.3. Spielregeln

Es gelten die Regeln des SFV mit folgenden Ausnahmen:

1. Frauentore zählen doppelt.
2. Die Offside-Regel ist aufgehoben.
3. Rückpässe sind erlaubt.
4. Spielt der Torwart, nach blockieren des Balls mit den Händen, den Ball über die Mittellinie, gibt es auf dem Anspielpunkt einen Freistoss. Dasselbe gilt wenn er sich den Ball vorlegt.
5. Der Torwart darf den Ball ausserhalb des Strafraums nur einmal berühren
6. Berührt der Ball die Decke gibt es an der entsprechenden Stelle Freistoss für die gegnerische Mannschaft. Ansonsten darf mit allen vier Wänden gespielt werden
7. Berührt der Ball innerhalb des Strafraumes die Decke oder die Deckbehängung, wird der Ausführungsort des Freistosses auf die Strafraumlinie zurückverlegt.
8. Jeder Freistoss kann direkt ausgeführt werden.
9. Distanz bei Freistoss, Eckball und Anspiel mind. fünf Meter.
10. Der Torhüter darf den Ball innerhalb des ausgezogenen Handballstrafrumes in die Hände nehmen.
11. Liegt der Ball hinter dem Tor zwischen Netz und Wand, bekommt der Torwart den Ball
12. Penaltys werden aus sieben Meter Entfernung geschossen.
13. Das Blockieren des Balles an der Wand und in der Ecke ist nicht gestattet und wird mit Freistoss geahndet.
14. Das erstgenannte Team spielt von links nach rechts vom Eingang aus gesehen und hat Anspiel.
15. Falls zwei Teams über dieselben Tenuefarben verfügen, zieht die erstgenannte Mannschaft die farbigen Überzieher an.

1.4. Auswechslungen

Die Ersatzspieler dürfen während des ganzen Spiels beliebig ausgewechselt werden.

1.5. Ausrüstung

- Es darf nur in Turnschuhen mit heller Sohle gespielt werden. Das Tenue ist freigestellt, sollte aber pro Mannschaft, wenn möglich, einheitlich gewählt werden. Bei gleichen Tenuefarben stehen Überzieher bereit.
- Das Tragen von Uhren oder Ringen ist während des Spieles nicht gestattet. Der Schiedsrichter kann bei Zuwiderhandlung die Auswechslung eines Spielers verlangen, bis dieser den Missstand behoben hat.
- Das Tragen von Schienbeinschonern wird strengstens empfohlen. Für jegliches Nichtbeachten wird keine Haftung übernommen.

1.6. Wertung

Sieg = 2 Turnierpunkte / Unentschieden = 1 Turnierpunkt / Niederlage = 0 Turnierpunkte

2. Sanktionen

2.1. Unkomplette Mannschaften

Die Mannschaften sind wie folgt zusammengesetzt: 3 Feldspieler und 1 Torwart
Treten Mannschaften nicht komplett an, geht das Spiel 0:3 forfait verloren. Treten beide Mannschaften nicht komplett an, so wird das Spiel mit 0 Toren und 0 Punkten gewertet.

2.2. Verspätetes Antreten

Mannschaften, die nicht rechtzeitig zum Spiel antreten, verlieren dasselbe mit 0:3 forfait.
Die Angaben über die Spielzeiten im Programm sind allgemein verbindlich. Es gilt die offizielle Turnierzeit.

2.3. Nichtqualifizierte Spieler

Mannschaften die nichtqualifizierte Spieler einsetzen, werden vom Turnier ausgeschlossen.

2.4. Ausgeschlossene Spieler

Wer grob spielt, reklamiert oder sich sonst unsportlich aufführt, kann vom Schiedsrichter für 2 Minuten oder den Rest des Spiels des Feldes verwiesen werden.
Ein ausgeschlossener Spieler scheidet vom Turnier aus. Eine Aufhebung der Disqualifikation bleibt dem Turniertisch vorbehalten.

3. Proteste

Proteste werden dem Turnierbüro gemeldet und vom OK überprüft.
Schiedsrichterentscheide sind nicht anfechtbar!

4. Versicherung

Versicherung ist Sache des Teilnehmers, der Veranstalter lehnt jede Haftung für Unfälle, Diebstahl usw. ab.
Wertsachen bitte alle aus der Kabine mitnehmen!

5. Schlussbestimmungen

- Der Captain studiert das Reglement und klärt die Mannschaftskameraden über die wichtigsten Punkte auf. Unwissenheit schützt vor Sanktionen nicht.
- Bei Unklarheiten über Spielregeln und Weisungen entscheidet die Turnierleitung endgültig.
- Es gibt am Schluss des Turniers ein Rangverlesen.
- Pro Mannschaft sind max. sechs Personen preisberechtigt. Die Preise sind abzuholen und werden nicht nachgesandt.
- Wer sich anmeldet, unterwirft sich vorliegendem Turnierreglement.

Reglement Jasse

Allgemein gelten die allseits anerkannten und ungeschriebenen Regeln des traditionellen Schieber-Jass mit «Onneuni», «Obenabi» und Slalom, alles einfach gezählt (Punkte x 1). Gespielt werden mit schweizerdeutschen Karten. Um für alle Eventualitäten vorbereitet zu sein haben wir einige Regeln schriftlich niedergelegt. Bei strittigen Entscheidungen oder Fragen kann dieses Dokument hervorgehoben werden, sind dennoch Unklarheiten vorhanden entscheidet das OK als letzte Instanz.

1. Spielbeginn

Es spielen pro Begegnung vier Spieler gegen die gegnerische Mannschaft. Jedoch nicht vier gegen vier an einem Tisch. Sondern zwei gegen zwei an zwei verschiedenen Tischen.

2. Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder einmal Trumpf wählen konnte.

Die Punkte derselben Mannschaft werden zusammenaddiert und ergeben die Mannschaftspunktzahl, die Gewinnermannschaft bekommt zwei Turnierpunkte, bei Unentschieden je einen Punkt.

3. Bemerkungen/Klopfen

Bemerkungen, wie Bock erwähnen, oder Klopfen beim Spielen einer Karte, aus denen sich Schlüsse ziehen lassen, sind grundsätzlich verboten und können mit Punkteabzügen bestraft werden.

4. Fehlende Karte(n)

Fehlt am Schluss oder während des Spiels eine Karte, entscheiden die Gegner des Spielers, dem eine Karte fehlt, ob der Fehler zur Annullation des Spiels führt oder ohne Einfluss bleibt.

5. Fragen während Spielablauf

Fragen wie z.B. «was ist Trumpf?», «wie viele Trümpfe sind gelaufen?», «wer hat diese Karte gegeben?» oder auch «wem gehört dieser Stich?» dürfen nicht beantwortet werden. Auch Bemerkungen über Punkte oder den Spielverlauf etc. sind nicht gestattet. Bei zuwiderhandeln kann der betreffenden Mannschaft 50 Punkte abgezogen werden und bei jeder Wiederholung verdoppelt sich dieser Betrag.

6. Irrtümlich / falsch gespielte / zurückbehaltene Karte

- Spielt der falsche Partner zuerst aus (z.B. weil geschoben wurde), darf die von ihm gespielte Farbe erst wieder gebracht werden, wenn die Gegner einen Stich gemacht haben. Ausnahme: wird irrtümlich Trumpf ausgespielt, entscheiden die Gegner, ob für den betreffenden Stich ein Trumpfspiel erforderlich ist oder nicht.

- Jede irrtümlich gespielte / zurückbehaltene Karte verliert ihren Stichwert. Muss mit einer solchen «entwerteten» Karte ausgespielt werden, gehört der Stich der Gegenpartei, auch wenn der Partner noch eine höhere Karte der gespielten Farbe besitzt.
- Sind noch weitere Stiche im Spiel, spielt der vom fehlbaren Spieler rechts Sitzende aus.
- Wer irrtümlich eine falsche Karte gibt, darf den Stich nicht mehr stechen. Eine falsche und die irrtümlich zurückbehaltene Spielkarten verlieren den Stichwert (ausgenommen natürlich die Spielkarten, wo dies zum Vorteil des fehlbaren Spielers wäre).
- Wird eine falsche Karte gegeben und der Stich liegt noch offen da, erfolgt eine Korrektur. Bemerkte man den Irrtum erst später, hat die Gegenpartei das Recht, das Spiel, nicht aber die ganze Partie, zu annullieren. Davon muss allerdings kein Gebrauch gemacht werden. Wenn der Irrtum nicht mehr korrigiert werden kann, ist sie berechtigt, Weiterspielen zu verlangen. Die irrtümlich zurückbehaltene Karte oder bei einer Trumpfkarte alle restlichen Trumpfkarten (ausgenommen der Bauer) des betreffenden Spielers verlieren allerdings dabei den Stichwert.

7. Kartenpunkte nicht gezählt

- Wird am Schluss von beiden Parteien vergessen zu zählen und die Karten wurden bereits zusammengetan, muss versucht werden die Stiche nachzuvollziehen und damit die ungefähre Punktzahl errechnet werden.
- Es gibt kein Wiederholungsspiel.

8. Karte zu früh bereitgehalten

Die Karte für den nächsten Stich darf erst in die Hand genommen werden, wenn der laufende Stich beendet worden ist. Vor dem Ausspiel ist der vorgängige Stich zu kehren.

9. Match und Kontermatch

Bei einem Match und Kontermatch gibt es keine Punkteverdoppelung.

10. Liegengelassene Stiche

Liegengelassene Stiche gehören der Partei, die den folgenden Stich macht.

11. Nachschauen umgedrehter Stiche

- Bereits umgedrehte Stiche dürfen nicht mehr eingesehen werden, auch nicht die eigenen.
- Wer unerlaubt Stiche einsieht, verliert alle Punkte der eingesehenen Karten an den Gegner.

12. Nichtangeben einer Farbe

- Gibt ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht an, so verliert die stichhöchste Karte dieser Farbe den Stichwert.
- Handelt es sich um ein Trumpfspiel, bei dem keine Trumpfkarte angegeben wird, verlieren alle Trumpfkarten des fehlbaren Spielers ihre Stichwerte, ausgenommen der Trumpfbauer.

13. Platztausch während des Spiels

Während einer laufenden Partie darf kein Platztausch vorgenommen werden

14. Rest verlangen

- Wer in der Meinung, sämtliche übrigen Stiche zu machen, den Rest verlangt und dieser Fall nicht eintrifft. Erhält die Gegenpartei alle seine Karten.
- Es müssen sämtliche übrigen Karten, egal in welcher Reihenfolge gespielt, Bock sein. Wenn z.B. der Trumpfbauer, das Nell und Trumpfsechser aufgelegt werden und der Trumpfsiebener ist noch beim Gegner im Spiel, so erhält der Gegner sämtliche Stiche.

15. Schreibregeln

- Das Resultat eines Spiels wird sofort nach dessen Ende notiert. Es darf solange geschrieben werden, bis der Schreiber zum ersten Stich des neuen Spiels eine Karte gibt.
- Die Punktezahlen müssen übersichtlich notiert werden. Rechts darf nur eine (arabische) Ziffer stehen.
- Gibt es nur einen Schreiber, können bei Unstimmigkeiten alle Spieler, während des gesamten Ablaufs des folgenden Spiels Korrekturen verlangen.
- Die Gegner haben das Recht, eine übersichtliche Darstellung der Striche und Zahlen auf der Schreibtabelle zu verlangen.

16. Spiel geben

- Der Spieler mit dem Schilten-Banner beginnt das erste Spiel zu geben.
- Der Spielgeber mischt die Karten sorgfältig und der Spieler linkerhand hebt ab.
- Es müssen mindestens drei Karten abgehoben werden.
- Das Abheben ist obligatorisch.
- Wird das Mischen von einem Mitspieler als ungenügend erachtet, muss vor dem Abheben nochmals gemischt werden.
- Jeder Spieler bekommt neun Karten.
- Das Verteilen erfolgt von links nach rechts (Gegenuhrzeigersinn).
- Ist das Spiel zu Ende, werden die Karten vom nächsten Spieler gemischt und Hinterhand hebt ab.
- Wird eine Karte beim Verteilen sichtbar, muss neu verteilt werden.
- Wird nicht reglementgemäss verteilt, kann jeder Spieler bis zum Ausspiel seiner eigenen Karte Einspruch erheben und es muss neu verteilt werden.
- Wird mit zu viel oder zu wenig Karten gespielt, sind alle Partien gültig, bei denen der erste Stich gekehrt wurde.

17. Trumpf

- Wird ohne weitere Bemerkung ausgespielt, zeigt die erste Karte den Trumpf. «Obenabi» und «Onneuni» müssen speziell erwähnt werden. Wird also ein Ass oder Sechser ohne Bemerkung ausgespielt, so ist diese Farbe Trumpf.
- Es kann keine Korrektur vorgenommen werden, die erste Ansage gilt.
- Macht irrtümlich der Partner Trumpf oder schiebt, wird das Spiel annulliert, derjenige der hätte Trumpf machen können, muss nun verteilen. Die fehlbare Partei verliert in diesem Spiel also die Möglichkeit zum Trumpfmachen.
- Der Trumpfbauer muss beim Trumpfspiel nicht angegeben werden.
- Untertrumpfen ist nicht erlaubt.

18. Vorspielen

Wer eine Karte zu früh auf den Tisch legt, darf diese nicht mehr zurück nehmen, es sei denn er müsse die Farbe angeben. In diesem Fall verlieren sowohl die zu früh gespielte als auch die ausgetauschte Karte den Stichwert.

19. Weisen

Es darf nicht gewiesen werden.

20. Zwei Karten gespielt

Werden versehentlich zwei Karten gleichzeitig ausgespielt, so verlieren beide Karten ihren Stechwert und die Gegner entscheiden, welche von beiden Karten dem Stich beigegeben wird.

Turniermodus

Vorrunde

Tschutte

Gespielt werden 11 Minuten gemäss den oben genannten Regeln.

Sieg = 2 Punkte

Unentschieden = 1 Punkt

Niederlage = 0 Punkte

Jasse

Es spielen pro Begegnung 4 Spieler gegen die gegnerische Mannschaft. Jedoch nicht 4 gegen 4 an einem Tisch. Sondern 2 gegen 2 an zwei verschiedenen Tischen. Das Spiel ist beendet wenn an beiden Tischen jeder 1x Trumpf wählen konnte, anschliessend werden die Punkte derselben Mannschaft zusammenaddiert und ergeben die Mannschaftspunktzahl. Dasjenige Team mit der höheren Mannschaftspunktzahl gewinnt 2 Turnierpunkte, bei Unentschieden je 1 Turnierpunkt

Sieg = 2 Punkte

Unentschieden = 1 Punkt

Niederlage = 0 Punkte

Bei Punktgleichstand in der Vorrunde zieht diejenige Mannschaft in die Finalrunde ein, welche die Direktbegegnung im Jassen gewonnen hat. Sollte diese Unentschieden geendet haben, ziehen beide Mannschaften solange je 1 Karte bis jemand eine höhere hat. Diejenige Mannschaft mit der höheren Karte gelangt dann in die Finalrunde.

Turniermodus

Finalrunde

In der Finalrunde beginnt jede Begegnung mit Tschutte. Die siegreiche Mannschaft nimmt einen Vorsprung an Punkten mit ins Jassduell. Die Verlierermannschaft darf dafür zuerst trumpfen. Endet die Partie Unentschieden beginnen beide Mannschaften mit 0 Punkten und derjenige mit dem Schilten-Banner trumpft. Diejenige Mannschaft welche im Jassduell die anzustrebende Punktzahl zuerst erreicht kommt eine Runde weiter oder gewinnt das Turnier.

Achtelfinal

Sieg Tschutte:	157 Startpunkte für Jassduell
Zu erreichende Punkte Jassduell:	500 Punkte

Viertelfinal

Sieg Tschutte:	157 Startpunkte für Jassduell
Zu erreichende Punkte Jassduell:	500 Punkte

Halbfinal

Sieg Tschutte:	250 Startpunkte für Jassduell
Zu erreichende Punkte Jassduell:	750 Punkte

Kleiner Final und Final

Sieg Tschutte:	300 Startpunkte für Jassduell
Zu erreichende Punkte Jassduell:	1000 Punkte

Save the Date!
9. Jasstschutte
04./05. April 2025
Turnhalle Gonten



info@jasstschutte.ch
www.jasstschutte.ch

