



Jasstschutte Reglement

Stand 08. August 2025

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.

Regeln Tschutte

1. Spielbetrieb

1.1. Fussballer

Pro Mannschaft dürfen nicht mehr als zwei vom Schweizerischen 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. Frauentreore 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 Anspelpunkt 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 Ausführungsart 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 Handballstrafraumes 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 Tenuifarben 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 Spiels 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 Turnerpunkte / Unentschieden = 1 Turnerpunkt / Niederlage = 0 Turnerpunkte

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.

Regeln 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 hervorgenommen 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 Turnerpunkte, 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 Annulation 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. Bemerkt 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 bereithalten

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. Liegenglassene Stiche

Liegenglassene 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 Trumpfsiebner 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 Punktzahlen 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 Schreibtafel 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 Punktegleichstand 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 trumpt. 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



info@jasstschutte.ch
www.jasstschutte.ch