

Jassreglement: Differenzler

1. Die Spielleitung übernimmt die Verteilung der Auslosung. Die Lose dürfen weder ausgewählt noch mit anderen Spielern ausgetauscht werden. Während einer Partie können die Beteiligten unter sich keinen Platztausch vornehmen.

Es werden 4 Passen zu je 4 Spielen ausgetragen, wovon jeder Spieler 4 Passen mitspielt und bei einer Passe als Schreiber amtiert.

2. Der Spieler rechts vom Schreiber verteilt das erste Spiel, dreimal drei Karten. Nach dem obligatorischen Abheben von mindestens 3 Karten zeigt die unterste Karte die Trumpffarbe an. Diese Karte muss vor dem Verteilen auf den Tisch gelegt werden (mit dem Bild nach oben) und bleibt so lange liegen, bis alle Spieler ihre geschätzte Zahl notiert haben.
3. Jeder Spieler verteilt pro Passe einmal die Karten. Wird irrtümlich die Reihenfolge nicht eingehalten, kann bis zum Ausspiel der ersten Karte Einspruch erhoben werden, d.h. das Spiel muss neu verteilt werden.

Wird der Irrtum zu spät bemerkt, muss der "vergessene Spieler" als letzter die Karten verteilen.

4. Wird das Spiel falsch ausgeteilt oder wird beim Verteilen ein Kartenbild sichtbar, hat der gleiche Spieler die Karten nochmals zu verteilen und von seinem Hintermann abheben zu lassen. Die Trumpfkarte bleibt sich jedoch gleich.
5. Jeder Spieler ist verpflichtet, vor dem Schätzen seiner Punkte zu kontrollieren, ob er 9 Karten hat. Fehlt am Schluss des Spiels einem Jasser eine Karte, kommt es zu einer Spielwiederholung (Wiederholung und Bestrafung analog Punkt 14).
6. Der Schreiber ist als neutrale Person eingesetzt. Nach dem Schätzen übergeben die Spieler ihre Zettel dem Schreiber, und zwar so, dass kein Gegner diese Zahlen sehen kann. Er notiert die Zahlen, welche ihm die 4 Spieler angegeben haben, auf dem Jasszettel; danach sind ihm jegliche Bemerkungen betreffend Eintragungen untersagt. Gibt der Schreiber mit seinem "Okay" das Spiel frei, können keine Änderungen mehr angebracht werden.

Der Schreiber hat nach jedem Spiel unaufgefordert die Eintragungen auf dem Jasszettel offen vorzunehmen. Während des Spiels dürfen keine Eintragungen oder Korrekturen vorgenommen werden.

Er notiert in die entsprechende Kolonne die Kartenpunkte und kontrolliert, ob das Total 157 Punkte ergibt (152 Kartenpunkte plus 5 Punkte für den letzten Stich). Ist dies der Fall, rechnet er die Differenz aus. Nach 4 Spielen errechnet der Schreiber die Totaldifferenzpunkte. Er notiert dieses Resultat mit dem Kugelschreiber auf dem Standblatt jedes einzelnen Spielers und lässt diese durch den Kontrolleur visieren.

Beobachtet der Schreiber Unkorrektheiten (beim Zählen, Standblattfälschungen, nachträgliche Korrekturen auf dem Jasszettel, Ansichnehmen falscher Stiche), hat er sofort einzugreifen oder den Organisator zu verständigen.

7. Wird ohne neutralen Schreiber gespielt, werden die Schätzzettel nach dem Spiel offen aufgelegt. Es werden keine Eintragungen gemacht, bevor die vorgeschätzte Zahl auf dem Jasszettel übertragen wurde. Der Schreiber hat seine Zahlen direkt auf dem Jasszettel einzutragen.

Fehlt die geschätzte Zahl auf dem Schätzzettel, wird der fehlbare Spieler mit 20 Differenzpunkten belegt. Keine Spielwiederholung.

8. Untertrumpfen ist gestattet, sofern der betreffende Spieler von der ausgespielten Farbe keine Karte besitzt. Der Trumpf-Bauer muss auch beim Trumpfspiel nicht angegeben werden.
9. Wer den Stich gestochen hat, muss wieder ausspielen. Keiner kann Stiche ansich nehmen, die nicht ihm gehören. Jeder Spieler ist verpflichtet, diesbezüglich sofort Einspruch zu erheben.
10. Bekennt ein Spieler irrtümlich nicht Farbe und kann das Spiel nicht rekonstruiert werden, wird es fertiggespielt und wiederholt (Wiederholung und Bestrafung analog Punkt 14).
11. Das Nachzählen der eigenen Stiche ist erlaubt, jedoch so, dass die anderen Spieler nicht Einsicht nehmen können.
12. Beim Differenzler darf nicht Rest verlangt werden, d.h. jede Karte muss einzeln ausgespielt werden. Wer seine Karten auf den Tisch legt und nicht - unabhängig von seiner Spielweise - alle Stiche macht, wird mit 20 Strafpunkten und den Differenzpunkten aus dem Spiel belegt. Das Spiel wird fortgesetzt und nicht wiederholt.
13. Jeder Spieler zählt am Ende des Spiels seine Karten. Die Punkte werden dem Schreiber gemeldet. Dieser gibt das "Okay", wenn die 4 Resultate 157 Punkte ergeben. Werden die Karten voreilig zusammengeworfen, bevor die Auswertung stimmt, wird das Spiel wiederholt (Wiederholung und Bestrafung analog Punkt 14).
14. **Spielwiederholung / Bestrafung**
Diejenigen Spieler, die an der Wiederholung des Spiels unschuldig sind, können ihre Differenz akzeptieren oder im Wiederholungsspiel verbessern. Ihre Absicht muss aber vor der Neuverteilung bekannt sein. Der fehlbare Spieler bekommt nebst der Differenz noch zusätzlich 20 Strafpunkte, wobei die höhere Differenzpunktzahl der beiden Spiele angenommen wird.
15. Es dürfen keine Spielwiederholungen durchgeführt werden, ohne vorher den zuständigen Organisator in Kenntnis gesetzt zu haben.

16. Unnötige Bemerkungen während des Spielablaufs sind von Spielern und Schreiber zu unterlassen, wie auch das Einsetzen von jeglichen Hilfsmitteln während des Spiels untersagt ist.
17. Es ist nicht gestattet, für eine Drittperson, d.h. unter falschem Namen, ein Resultat zu erspielen.
18. Werden einem Spieler Unkorrektheiten nachgewiesen - wie z.B. Standblattfälschungen jeglicher Art, beim Ausfüllen der Jasszettel oder Schätzzettel -, wird er disqualifiziert und vom darauffolgenden Final ausgeschlossen.
19. Spieler, die anhand ihrer Karten die Chancen für ein faires Spiel nicht wahrnehmen, können bei wiederholter Verwarnung vom Organisator ausgeschlossen werden.