

Jassreglement: Einzel-Schieber

1. Spielweise

Gespielt wird der Schieber mit zugelostem Partner mit Obenabe und Undenufe. Alle Spielvarianten werden einfach bewertet. Es gelten kein Weis und keine Stöcke. Beim Undenufe zählen Sechser 11 Punkte anstelle der Asse. Bei Obenabe und Undenufe werden die Achter mit je 8 Punkten bewertet.

2. Passen

Pro Ausscheidungsrunde werden in der Regel vier Passen à 12 Spiele gespielt. Alle vier Passen gelangen in die Wertung. (kein Streichresultat)

3. Ablauf

Der Schreiber verteilt als erster das Spiel. Nach dem obligatorischen Abheben von mindestens drei (maximal 35) Karten gibt er im Gegenuhrzeigersinn jedem Spieler drei Mal drei Karten. Ist das Spiel falsch verteilt oder wurden beim Verteilen Karten sichtbar, hat derselbe Spieler das Kart nach erneutem Mischen und Abheben, nochmals zu verteilen.

4. Wertung

Das ganze Spiel zählt 157 Punkte. Der Match zählt ebenfalls 157 Punkte.

5. Trumpf

Der rechts vom Schreiber sitzende (Vorhand) bestimmt als erster den Trumpf oder er kann schieben. Sein Partner darf die Karten erst aufnehmen, wenn Vorhand einen Entscheid gefällt hat. Es darf nicht zurückgeschoben werden. Der erste Stich wird immer von Vorhand eröffnet. Das Spiel kann mit irgendeiner Karte eröffnet werden. Es besteht also kein obligatorisches Trumpfen zum ersten Stich.

5. Gekehrte Stiche

Gekehrte Stiche dürfen nicht mehr eingesehen werden. Dies gilt auch für den ersten Stich.

6. Zeichen Geben

Jedes Zeichengeben oder Bemerkungen wie "Bock", "der Stich gehört mir", etc. sind verboten. Ein Spielverraten gibt dem Gegner das Recht zu entscheiden:

- a) das betreffende Spiel wird annulliert und die Karten werden vom selben Spieler nochmals verteilt, oder
- b) der laufende Stich auf dem Tisch gehört dem Gegner. Zum nächsten Stich spielt derjenige Spieler aus, dem der Stich effektiv gehört hätte.

7. Irrtümlich gespielte Karte

Der Spieler der gestochen hat spielt wieder aus zum nächsten Stich. Spielt irrtümlich der Partner aus, so hat dieser die falsch gespielte Karte zurückzunehmen. Diese verliert den Stechwert. (Bemerkt niemand den Fehler und der Stich wurde bereits gekehrt, erfolgen keine Sanktionen). Sein Partner darf nur im nächsten Stich die irrtümlich gespielte Farbe nicht anspielen. Anschliessend verläuft das Spiel wieder normal mit der Ausnahme, dass die falsch gespielte Karte nicht mehr stechen kann. Ist der Spieler mit der ungültigen Karte im letzten Stich im Ausspiel, geht dieser Stich automatisch an die Gegenpartei wenn nicht sein Partner denselben noch mit Trumpf retten kann.

8. Irrtümlich nicht Farben

Bekannt ein Spieler irrtümlich nicht Farbe, verlieren seine falsch gespielte Karte sowie seine zurückbehaltene Karte den Stechwert. Besitzt er von der ausgespielten Farbe mehr als eine Karte, gilt der Stechverlust für die höchste seiner Karten dieser Farbe (ausser dem Trumpf-Bauer). Mit dieser Karte verhält es sich im letzten Stich analog Absatz irrtümlich gespielte Karte (siehe oben). Wird der Fehler sofort - noch während der Stich offen auf dem Tisch liegt - bemerkt, muss die fehlbare Karte zurückgenommen werden. In diesem Stich darf dieser Spieler nicht mit einer anderen Karte (auch nicht mit Trumpf) stechen.

9. Schreiben der Punktzahlen

Einer der vier Spieler amtet als Schreiber. Der Schreiber notiert sofort nach jedem Spiel die erspielten Punkte beider Parteien auf dem offiziellen Jasszettel. Die Mitspieler sind gehalten, die notierten Resultate laufend zu prüfen. Am Schluss der Passe addiert der Schreiber die Ergebnisse und überträgt das Gesamttotal jedem Spieler auf sein persönliches Standblatt. Wird beim Addieren das vorgegebene Gesamtergebnis nicht erreicht oder überschritten, so werden die Differenzpunkte unter beiden Parteien zur Hälfte aufgeteilt. Bei ungerader Punktzahl geht immer ein Punkt mehr zu Lasten des Schreibers. [(z.B. 11 Punkte zu wenig = 5 Punkte zuzüglich für den Schreiber (und Partner) und 6 Punkte für die Gegenpartei, oder 11 Punkte zu viel = 6 Punkte Abzug für den Schreiber (und Partner) und 5 Punkte für die Gegenpartei)].

10. Letzte Karte

Es werden alle bis zur letzten Karte einzeln ausgespielt, auch wenn der Spieler der im Ausspiel ist, nur noch Bockkarten hat, ansonsten gehen alle Stiche zum Gegner.

Über allfällige Streitigkeiten entscheidet im Saal der zuständige Jassleiter endgültig!

Für alle in diesem Reglement nicht ausführlich geschilderten Regeln gelten die TA-Schieberregeln bzw. der "Schweizer Jassführer" von Ernst Marti.