



Reglement für das StV-Jassturnier vom 21. April 2012

Ver. 31012012-DMWS

Turnierleitung

1. Das Turnier wird von den Organisatoren Stillhart v/o Joschka und Durrer Maissen v/o Schluck geleitet. Sie entscheiden in Fragen der Organisation endgültig.
2. Fragen zum Jassspiel werden durch den GPK-Präsidenten Nussbaumer v/o Tobacco (oder bei seiner Abwesenheit durch eine von ihm bezeichnete Person) entschieden. Die Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig.
3. Es bestehen weder vereinsinterne noch zivilrechtliche Rechtsmittel gegen Entscheidungen der Turnierleitung.
4. Die Teilnahme am Turnier ist mit einer Funktion in der Turnierleitung vereinbar.

Turnierdauer

5. Die Teilnehmer haben spätestens um **13.30 Uhr s.t.** am Turnierort einzutreffen.
6. Das Absenden und somit das offizielle Ende des Turniers ist auf **18.30 Uhr** angesetzt.

Spielweise

7. Gespielt wird der **Schieber in festen Zweiertteams ohne Stöck und Weis.**
8. Es können **Trumpffarben, Obenabe/Undenufe** angesagt werden.
9. Die Kartenwerte entsprechen bei Trumpffarben dem normalen Schieberspiel. Bei Obenabe zählen die Asse 11 und der Sechser 0 Punkte. Bei Undenufe zählen die Sechser 11, das Ass 0 Punkte. Die Achter zählen sowohl bei Undenufe als auch bei Obenabe jeweils 8 Punkte. Ein Match zählt 157 Punkte. Alle Resultate werden einfach geschrieben.
10. Der Semesterälteste (Aufnahme in den StV) bestimmt den **Geber des ersten Spiels.** Bei Semestergleichheit entscheidet die Schönheit.
11. Es handelt sich um ein Turnier. Zeichen geben oder Bemerkung wie "Bock" sind deshalb nicht erlaubt. Zum Schieben wird ausschliesslich das Wort "gschobe" benutzt. Es wird erst ausgespielt, wenn der vorangegangene Stich gekehrt ist. Reglementarisch korrekt gespielte Karten werden grundsätzlich nicht zurückgenommen.
12. Bei **Problemen** am Jasstisch haben die zwei Teams primär **freundjasserisch** nach einer einträchtigen Lösung zu suchen. Nach reglementarisch **falsch gespielten Karten** (Stichworte: Farben, Nichtfarben) ist ein Ergebnis zu suchen, welches in etwa dem Resultat eines korrekten Spiels entspricht. Der Vorteil der Resultatschätzung ist auf Seiten des korrekt spielenden Teams.

13. Als **unsportliches Verhalten** gilt jegliches Zeichen geben, absichtliches Nichtfarben, aber auch dem gegnerischen Team absichtlich Punkte zu schenken. Die Sanktionen reichen von Ermahnung über Punkteabzug bis zur Disqualifikation.

Turniermodus

14. Das Turnier erfolgt in **fünf Passen**: die Spefuxenpasse, die Fuxenpasse, die Burschenpassen, die Chargenpasse sowie als Final die Altherrenpasse.

Alle **Passen** gehen über **12 Spiele**.

15. Die **Spielpaarungen** der **ersten vier Passen** (alle ausser der Altherrenpasse) werden vor dem ersten Ausspiel ausgelost, indem jedes Team eine Teamnummer zieht.

Die Turnierorganisation ist um eine gerade Anzahl spielender Teams bemüht.

Bei einer **ungeraden Anzahl spielender Teams** hat bei jeder Pässe jeweils ein im Rahmen der Auslosung der Paarungen bestimmtes Team auszusetzen. Es erhält für die verpasste Pässe 999 Punkte (12 mal 78.5 Punkte plus 57 Punkte Trostpflaster) geschrieben.

16. Vor der finalen **Altherrenpasse** erstellt die Turnierleitung ein **Zwischenklassement**. Bei **Punktegleichstand** sticht die Beständigkeit, also die kleinere Standardabweichung.

Die **zwei bestklassierten Teams** machen unter sich die ersten zwei **Ränge** aus.

Die **zwei schlechtestklassierten Teams** machen unter sich die Reihenfolge der beiden **Desweiterhabenteilgenommen** aus. Bei ungerader Anzahl spielender Teams erübrigt sich diese Entscheidung.

Die **restlichen Teams** spielen in der Reihenfolge des Zwischenklassements um die **Plätze**.

Für das **Schlussklassement** wird dem Punktestand des Zwischenklassements das Resultat der Altherrenpasse doppelt dazugezählt.

Bei **Punktegleichheit** im Schlussklassement richtet sich die Rangierung nach dem Zwischenklassement.

Besondere Regeln

17. Ob an einem Tisch mit **deutschen oder französischen Karten** gespielt wird, klären die Teams unter sich. Die Turnierorganisation stellt in Ermangelung der Nachfrage keine verpönten halb/halb-Karten mehr zur Verfügung.

18. Die **Tischwahl** steht dem Team mit dem Spieler aus der ältesten Verbindung zu, bei gleichem Jahrgang der Verbindungen zählen die kumulierten StV-Semester jedes Teams.

19. Sind ein Tisch oder bei grösserem Teilnehmerfeld mehrere Tische in einer Pässe gegenüber den übrigen Tischen in einem den Turnierablauf störenden **zeitlichen Rückstand**, so kann die Turnierleitung die Pässe beenden und dem führenden Team pro fehlendem Spiel 79 Punkte und dem anderen Team 78 Punkte gutschreiben.

20. Der **Wanderpokal** wird anschliessend an die Altherrenpasse beim Absenden überreicht. Das siegreiche Team hat sich auf eigene Kosten eingravieren zu lassen. Das siegreiche Team ist dafür verantwortlich, dass der Wanderpokal am nächsten Jassturnier zur Weiterreichung vorhanden ist.

Komment

21. Während einer Passe ist der Jasstisch nicht zu verlassen. Das t.u. muss während den Pausen nicht erfragt werden.

22. Die Kopfbedeckungen sind am Jasstisch zu tragen.

23. Niemand soll vor einem leeren Glase sitzen.

24. Der Kommentbetrieb ist den einzelnen Tischen überlassen. Kein Team kann von einem anderen Team zu Komment angehalten werden. Strafen, die mehr als eine Quart umfassen sind auf Empfehlung hin von der Turnierleitung (GPK-Präsident) auszusprechen.

Die Turnierorganisation

Bern / St. Erhard / Luzern, 1. Februar 2011

sig. Thomas Stillhart v/o Joschka

sig. Urs Durrer Maissen v/o Schluck

