



UB Jassturnier 2024 Werde Jasskönig*in!

24.Okt. 17-20 Uhr:

UB Digital Library Space, UZH
Zentrum

> Wir spielen Schieber

> Du bekommst eine*n

Parter*in zugelost

> ohne Anmeldung

> Tolle Preise für die
Finalist*innen!

Voraussetzung:
Kenntnisse im Schieber

Regelwerk für UB Jassturnier 2024

Für das UB Jassturnier 2024 gelten nachfolgend aufgeführte Bestimmungen (Seite 2 – 21).
Alle Teilnehmenden verpflichten sich nach diesen Bestimmungen zu spielen.

Inhalt

- Regeln
- Spielbeginn
- Wertung
- Weisen / Weispunkte schreiben
- Wer sticht?
- Punkte schreiben / Punkte schreiben bei Match
- Die Schreibtafel
- Der Bergpreis
- Spielende
- Schneider
- Ausmachregel
- Wertetabelle
- Preise

Regeln

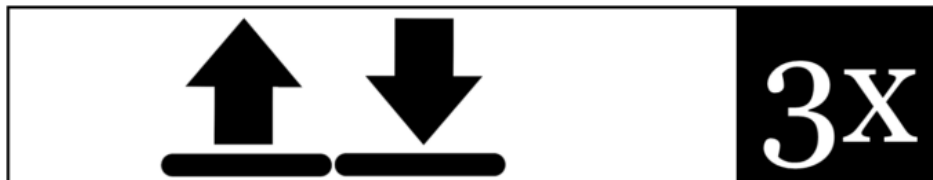
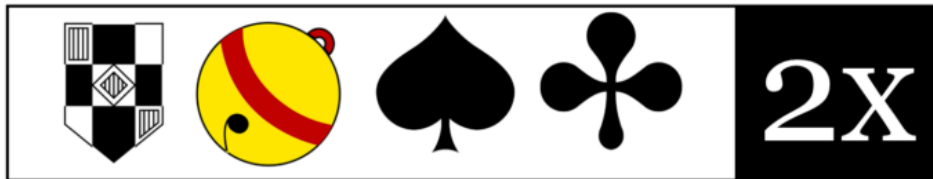
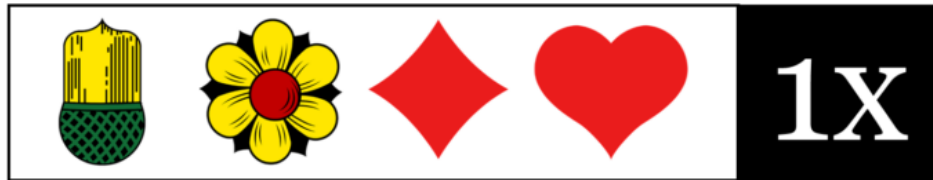
- Grundlage:
 - Prioritär: Regelwerk_UB Jassturnier 2024
 - Sekundär: <https://jassverzeichnis.ch/schieber/>
 - Deutsche und französische Karten sind vorhanden. Die Spieler können selber wählen, mit welchen Karten gespielt werden soll. Erfolgt keine Einigung, wird mit französischen Karten gespielt.
- Gespielt werden drei Partien.
- Für jede Partie werden die Partner zugelost.
- UB-Jasskönig*in wird, wer am meisten *Striche* nach drei gespielten Partien hat.
- Während dem Spiel gilt ein absolutes Sprechverbot betreffend Karteninhalt. Punkte werden auf einer Schiefertafel notiert. *Striche* auf einer persönlichen Wertetabelle.
- Wer sich nicht an diese Regeln hält, wird disqualifiziert.

Spielbeginn

- Gemäss offizielltem Schweizer Jassreglement zieht jede Person eine verdeckte Karte. Diejenige Person mit der niedrigsten Karte verteilt zum ersten Spiel.
- Vor dem Kartengeben: Abheben (Gegenpartie). Mindestens 3 Karten werden abgehoben. Der Kartenstapel links wird nach dem Abheben auf die abgehobenen Karten gelegt.
- Jeder Spieler erhält 9 Karten (3x3)
- Die Person rechts vom Kartengeber darf als erstes ansagen oder hat die Möglichkeit zu schieben (daher auch der Name «Schieber»). Der Partner muss dann den Trumpf bestimmen – zurückschieben ist nicht erlaubt.
- Die Person, welche ansagen oder schieben durfte, muss die Karten ausgeben (“Vorhandspieler”). Dies gilt auch, wenn zur anderen Person geschoben wurde.

Wertung

- **Einfach:** Eichle und Rose bzw. Eggen und Herz
- **Doppelt:** Schälle und Schilte bzw. Schaufel und Kreuz
- **Dreifach:** Obenabe oder Undenufe



Quelle: <https://jassverzeichnis.ch/schieber/>, abgerufen: 16.08.2023

Weisen

- In der ersten Runde darf jeder Spieler mit dem Ausgeben seiner Karte weisen. Wird aber die eigene Karte bereits mit der des Nachfolgers gedeckt, ist der Weis nicht mehr gültig. Als Ausnahme gelten die «Stöck». Diese werden erst gewiesen, wenn die zweite Karte davon gespielt wird.
- Weisen kann man:
 - 3 Karten (oder mehr) der gleichen Farbe in Folge
 - 4 Karten der gleichen Wertung (Bsp. 4 Könige)
 - «Stöck» (König und Dame/Ober der Trumpffarbe)
- Gemeldet wird der Wert des Weis gemäss nachfolgender Tabelle (Seite 10).
- Bevor die zweite Runde gespielt wird, kann nach dem Weis (Wert) gefragt werden (jeder Spieler kann fragen). Nachher darf der Weiser keine Auskunft mehr geben.
- Kreuzweis ist erlaubt. Kreuzweis bedeutet, dass eine Karte bei zwei Weisen vom selben Spieler vorkommt.

Weispunkte schreiben

- Wenn mehrere Spieler gleichhohe Weispunkte gewiesen haben, gilt Folgendes.
 1. Die höhere Karte des Weis (Ausnahme Undeufe: Hier die tiefste).
 2. Bei gleichen höchsten Karten gilt, wer den Weis der Reihe nach zuerst angesagt hat (sprich wer Vorhand hat). Ausnahme: Wer die gleiche höchste Karte in der Trumpffarbe hat, dessen Weis gilt.
 3. Es gilt: Bei gleich hohen Weisen hat der Weis mit mehr Karten Vorrang. Deshalb hat eine Reihenfolge Vorrang vor vier Gleichen (z. B. ein Fünfblatt vom Banner ist besser als vier Könige). Die 100 Punkte mit dem Fünfblatt sind also besser als die 100 Punkte mit vier Gleichen.
- Das Team mit dem höchsten Weis darf **alle Teamweise** (auch die tieferen vom Teammitglied) notieren.

Weiswerte schreiben

Weis	Details	Trumpffarbe	Obeabe / Undeufe
Stöck	König und Dame/Ober der Trumpffarbe	20	0
3-Blatt	3 Karten der gleichen Farbe in Folge	20	20
4-Blatt	4 Karten der gleichen Farbe in Folge	50	50
5-Blatt	5 Karten der gleichen Farbe in Folge	100	100
6-Blatt	6 Karten der gleichen Farbe in Folge	150	150
7-Blatt	7 Karten der gleichen Farbe in Folge	200	200
8-Blatt	8 Karten der gleichen Farbe in Folge	250	250
9-Blatt	9 Karten der gleichen Farbe in Folge	300	300
4 gleiche Under / Bauer	4x Under oder Bauer	200	200
4 gleiche 9er / Nell	4x 9er oder Nell	150	150
4 gleiche Karten (alle anderen)	bspw. 4x Ass oder 4x 6er	100	100

Quelle: <https://jassverzeichnis.ch/schieber/>, abgerufen: 04.09.2023

Wer sticht?

- Analog wie beim Obenabe oder Undenufe.
- Ausnahme: Trumpf! Bei der Trumpffarbe ist der Under/Bauer die höchste Karte, und die 9 gilt als Nell und die zweithöchste Karte.
- Leih halten (“Farben”): Wenn jemand von der gleichen Farbe wie der Ausgeber eine Karte hat, muss er eine solche geben.
- Ausnahme Trumpfbauer: Der Trumpfbauer muss nicht, kann aber gespielt werden (ausser in der letzten Runde natürlich, wenn man nur noch den Trumpfbauer hat).
- Anstatt Leih halten kann auch mit einem Trumpf gestochen werden. Aber Achtung: ein anderer Mitspieler kann dich übertrumpfen. Undertrumpfen gilt hier nicht (d.h. eine tiefere Karte ausspielen)

Punkte schreiben

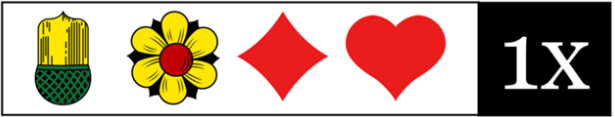
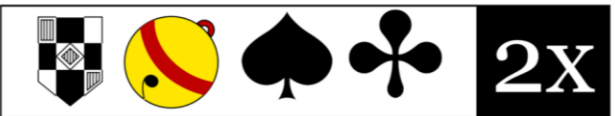
Jasskarte	Jassen mit Trumpf	Undeufe	Obeabe
As	11	0	11
König	4	4	4
Ober/Dame	3	3	3
Under/Bube	20	2	2
Banner/Zehn	10	10	10
Neun	14	0	0
Acht	0	8	8
Sieben	0	0	0
Sechs	0	11	0

Quelle: <https://jassverzeichnis.ch/schieber/>, abgerufen: 04.09.2023

- Wer den letzten Stich macht, erhält 5 Punkte. Eine Runde ergibt somit im Total immer **157 Punkte**.
- Je nach Wertung müssen die Endpunkte vor dem Schreiben faktorisiert werden (Seite 7).
- Beide Teams können Punkte schreiben.
- Das Schreiben der Punkte erfolgt auf der Schiefertafel.

Punkte schreiben bei Match

- Wenn ein Team in einem Spiel alle Karten sticht, spricht man von einem Match.
- Matchpunkte 257 (können je nach Spiel faktorisiert werden, siehe Tabelle unten).
- **Ein Match gibt immer einen *Strich* auf der Wertetabelle.**

Farben und Punkte	Beschreibung	Match-Punkte
	Einfach Eichle und Rose bzw. Eggen und Herz	257 (1x 257)
	Doppelt Schälle und Schilte bzw. Schaufel und Kreuz	514 (2x 257)
	Dreifach Obenabe oder Undenufe	771 (3x 257)

Die Schreibtafel

- Mit «Schreiben» ist beim Jassen das Notieren der erreichten Punkte gemeint.
- Das Notieren erfolgt mit Strichen (siehe nebenstehende Tabelle).
- Jedes Team erhält eine Hälfte der Tafel zum Schreiben.
- Jedes Team bestimmt einen Schreiber.
- Die Darstellung muss stets übersichtlich sein. Findet ein Spieler die Schreibweise als unübersichtlich, darf er vom Schreiber eine bessere Darstellung wünschen.



Quelle: <https://jassverzeichnis.ch/schieber/>, abgerufen: 16.08.2023

Der Bergpreis

- Wer zuerst die Hälfte der Punktzahl, also 1000 Punkte erreicht, gewinnt den Bergpreis.
- Erreichen beide Teams im ersten Stich eines Spieles den Bergpreis, geht es nach Stöck-Wys-Stich.
- Der Bergpreis wird je Partie nur einmal vergeben.
- **Das Team, das den Bergpreis holt, kann einen *Strich* auf der Wertetabelle notieren.**

Spielende

- Die Partie endet, wenn ein Team **2000 Punkte** erreicht hat.
- Der Partiegewinn ergibt zwei ***Striche*** auf der Wertetabelle.

Ausmachregel

- Ausmachregel: Stöck-Wys-Stich
- Wenn beide Teams kurz vor dem Ziel sind, kommt im 1. Stich des Spiels die definierte Ausmachregel zum Zug: Stöck-Wys-Stich. Die Stöcke gelten vor dem Wys und vor einem Stich. Wer also die Stöcke hat und mit diesen Punkten genug zusammen hat, gewinnt das Spiel.
- Beim Jassen ist es Tradition, dass man sich am Schluss beim Gegner bedankt. Aber Achtung: Wer sich irrtümlicherweise bedankt und die definierte Punktzahl noch nicht erreicht hat, verliert das Spiel.

Schneider

- Der Schneider wird bei der Hälfte der Punktzahl angesetzt. Sprich bei 1000 Punkten.
- Gewinnt ein Team, und das andere Team hat den Schneider – also die Hälfte der Punktzahl – noch nicht erreicht, ist man **nicht** aus dem Schneider.
- **Was passiert, wenn wir «nicht aus dem Schneider» sind?** Dann kann das Siegerteam einen zusätzlichen *Strich* auf der Wertetabelle notieren.

Striche schreiben auf Wertetabelle

- Ein Match gibt immer einen *Strich*.
 - Der Bergpreis ergibt einen *Strich*.
 - Der Partiegewinn ergibt zwei *Striche*.
 - Der Schneider ergibt ebenfalls einen *Strich*.
-
- Jeder Spieler sammelt während dem Spiel individuell *Striche* auf einer persönlichen Wertetabelle.
 - **Nach jeder Partie wird die Wertetabelle mit der Turnierleitung abgeglichen.**
 - Am Schluss des Abends werden alle *Striche* aus den drei Partien zusammengezählt.
 - UB-Jasskönig*in ist, wer am meisten *Striche* ausweist. (Bei Gleichstand gilt derjenige Spieler als UB-Jasskönig*in, der mehr Match gespielt hat → *Striche* aus Match in Wertetabelle.)

Striche schreiben auf Wertetabelle

- Ein Match gibt immer einen *Strich*.
- Der Bergpreis ergibt einen *Strich*.
- Der Partiegewinn ergibt zwei *Striche*.
- Der Schneider ergibt ebenfalls einen *Strich*.

Wertetabelle Max Muster

Vor- Nachname: <i>Max Muster</i>		Email: <i>max.muster@uzh.ch</i>		Spielort: <i>UB Naturwissenschaften</i>		Datum: <i>24.10.2024</i>
	Match	Bergpreis	Sieg	Schneider	Total	Visum Spielleiter
Partie 1	<i>/</i>	<i>/</i>	<i>//</i>		<i>////</i>	<i>mkriem</i>
Partie 2	<i>//</i>	<i>/</i>			<i>///</i>	<i>mkriem</i>
Partie 3			<i>//</i>	<i>/</i>	<i>///</i>	<i>mkriem</i>
				Tagestotal ->	<i>X (10)</i>	
☒ Ich bestätige hiermit ehrenhaft und regelkonform am Jassturnier teilgenommen zu haben.				Datum / Unterschrift: <i>24.10.2024</i> <i>max muster</i>		
Bemerkung Spielleiter:		UB-Jasskönig*in!!! <i>mkriem</i>				

Preise

- 1. Preis: Mensagutschein CHF 100.-
- 2. Preis: Mensagutschein CHF 50.-
- 3.Preis: Mensagutschein CHF 20.-