

Modus und Regeln

Am Kaltbrunner Spiele Jassturnier wird ein Partner Schieber gespielt. Die Teilnehmenden erscheinen in fixen Paaren. Es wird in zwei Kategorien gespielt. Diese Paare ändern während des ganzen Turnieres nicht. Die Gegner werden zugelost. Es werden 4 Passen zu je 8 Spiele gespielt.

Kategorie Erwachsenen: Das Alter in dieser Kategorie ist offen. Die Teams dürfen sich aus allen Jahrgängen frei zusammenstellen.

Folgende Regeln gelten:

- Es wird alles einfach gezählt (Match 157 Punkte)
- Weisen ist nicht erlaubt. Auch Stöck nicht
- Geschrieben und kontrolliert wird durch die Teams am Tisch.
- Bei jedem Spiel kann zwischen Trumpf, Obenabe oder Undenufe gewählt werden
- Die Kartenwerte entsprechen bei Trumpffarben den normalen Schieberwerten. Bei Obenabe zählen die Asse 11 und die Sechsen 0 Punkte. Bei Undenufe zählen die Sechser 11 und die Asse 0 Punkte. Achter zählen sowohl bei Obenabe und Undenufe 8 Punkte.
- Der Partner darf die Karten erst aufnehmen, wenn der Spieler der Vorhand entschieden hat, ob er selbst Trumpf bestimmt oder schiebt
- Werden die Karten nach einem Stich umgekehrt, bleiben Sie gedeckt (kein nachträgliches Nachsehen, auch beim ersten Stich nicht)
- Die Partie beginnt der Teamspieler mit der höheren Karte nach dem Ablupf gegenüber dem Gegner, die Person links verteilt die Karten
- Vor jeder Ausgabe der Karten wird ein Ablupf vom gegnerischen Spieler links des austeilenden Spielers getätigt. Es werden mindestens Drei Karten und Maximal 33 Karten abgehoben. Ein Klopfen und somit kein Ablupf ist nicht erlaubt.
- Reglementarisch korrekt ausgespielte Karten werden grundsätzlich nicht zurückgezogen
- Fragen zum Spiel werden durch den Spielleiter (oder bei seiner Abwesenheit durch eine von ihm bezeichnete Person) entschieden / Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig
- Es bestehen keine zivilrechtlichen Rechtsmittel gegen Entscheide der Turnierleitung
- Bei Problemen am Jasstisch haben die zwei Teams primär freundschaftlich nach einer einträchtigen Lösung zu suchen / Nach reglementarisch falsch gespielten Karten (Farben / nicht Farben) ist ein Ergebnis zu suchen, welches einem Resultat eines korrekten Spiels entspricht / Der Vorteil der Resultateschätzung ist auf Seiten des korrekt spielendem Teams
- 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
- Das Turnier wird mit Deutschschweizer Karten gespielt
- Sind ein oder mehrere Tische in einer Passe gegenüber den übrigen Tischen in einem dem Turnierlauf störenden zeitlichen Rückstand, so kann die Turnierleitung die Passe beenden und dem führenden Team 79 Punkte und dem andern Team 78 Punkte pro fehlendem Spiel gutschreiben