

# Jassturnier Quartierverein Marzili 8.1.2022 Regeln

1. Alle Teams spielen gleichviele Runden. Eine Runde besteht aus vier Spielen. Die Anzahl Runden wird dem zeitlichen Verlauf des Turniers angepasst.
2. Die 4 Mitspielenden am gleichen Tisch bezeichnen untereinander eine Person die schreibt, und welche die jeweils erzielten 2 Resultate auf dem Resultatezettel notiert. Nach jedem Spiel dürfen die Karten der beiden Parteien erst zusammengelegt werden, wenn das Total der 2 Parteien 157 Punkte ergibt.
3. Zum ersten Spiel verteilt die zum Schreiben bestimmte Person die Karten nach dem obligatorischen Abheben (mindestens 3 Karten), und zwar 3 mal 3 Karten. Die Mitspielenden sind verpflichtet, vor dem ersten Ausspiel zu kontrollieren, ob sie 9 Karten erhalten haben. Fehlt einer Person nach dem ersten Ausspiel eine Karte, ist die Partie trotzdem gültig.
4. Die rechts von der schreibenden sitzende Person (Vorhand) kommt zum ersten Trumpfmachen. Der Partner oder die Partnerin der trumpfmachenden Person darf die Karten erst aufnehmen, wenn Vorhand einen Entscheid gefällt hat. Es darf nicht zurückgeschoben werden. Vorhand beginnt mit dem Ausspiel zum ersten Stich. Es kann dazu irgendeine Karte gewählt werden, man ist nicht verpflichtet, Trumpffarbe zu spielen.
5. Trumpf kann einer der vier Kartenfarben sein oder auch "Ungerufe" und "Obenabe". Es gelten keine Wys und keine Stöckpunkte und alles wird nur einfach gezählt. Wird das Spiel falsch ausgeteilt oder wird beim Verteilen ein Kartenbild sichtbar, muss die gleiche Person nochmals verteilen.
6. Wird das Spiel falsch ausgeteilt oder wird beim Verteilen ein Kartenbild sichtbar, muss die gleiche Person nochmals verteilen.
7. Bekennt jemand irrtümlich nicht Farbe, verliert diese Karte ihren Stichwert, die Partie bleibt gültig.
8. Jedes Zeichengeben ist strengstens untersagt.
9. Die Bemerkung "Bock" ist nicht gestattet.
10. Wer den Stich gestochen hat, muss wieder ausspielen. Spielt irrtümlicherweise der Partner oder die Partnerin aus, darf die irrtümlich gespielte Farbe erst wieder ins Spiel gebracht werden, nachdem die Gegnpartei einen Stich für sich gewinnen konnte.
11. Es darf erst gespielt werden, wenn der vorangegangene Stich gekehrt ist.
12. Bereits gespielte und gedeckte Karten dürfen nicht mehr eingesehen werden.
13. Es müssen alle 9 Stiche durchgespielt werden, und zwar auch dann, wenn eine Partei "Rest" verlangen könnte.
14. Erzielt eine Partei alle Stiche, erhält sie 157 Punkte gutgeschrieben.
15. Für eventuell aufkommende Meinungsverschiedenheiten beim Ablauf der Spiele ist in jedem Fall die Spielleitung zuständig.
16. Nach jedem Durchgang rechnet die zum Schreiben bestimmte Person aus, ob die Summe der erzielten Resultate der beiden Parteien zusammen 1256 (8 x 157) ergibt. Trifft dies zu, wird das Totalergebnis des Durchganges auf das Standblatt eingetragen.