



Alternativer Jassklub Zürich 08 (AJZ 08)

Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Bestimmungen	1
1.1	Schematischer Ablauf eines Jasstages.....	1
1.2	Ersatz- und Gastjasser	2
1.3	Bussenreglement	3
1.4	Handyreglement	4
1.5	Ausfallreglement	5
1.6	Pausenreglement.....	5
1.7	Trinkreglement	6
1.8	Entscheidungshierarchie	6
2	Jassreglement.....	7
2.1	Allgemeine Bestimmungen	7
2.2	Jassregeln	7
2.2.1	Spieltechnisches.....	7
2.2.2	Weisen	9
3	Punktesystem	11
3.1	Tageswertung.....	11
3.2	Koeffizient.....	11
3.3	Jahreswertung	12
3.4	Strafpunkte.....	13
4	Seriensystem	15
4.1	Anzahl und Hierarchie der Serien.....	15
4.2	Auf- und Abstieg.....	15
4.3	Zuteilung der Gastjasser.....	16
4.4	Modifikation des Seriensystems	16
5	Schlussbestimmungen	16

1 Allgemeine Bestimmungen

1.1 Schematischer Ablauf eines Jasstages

- Ein Jasstag (wie unter Kapitel 3.3 definiert) beginnt jeweils um 14:00 Uhr mit der Besammlung und anschliessender Rückblicks- bzw. Vorstellungsrunde der Teilnehmer in einem exquisiten Trinklokal in Zürich. Vereinsmitglieder (wie unter Kapitel 1.2 definiert) lassen die seit dem vorangegangenen Jasstag verstrichene Zeit Revue passieren, die Ersatz- und Gastjasser (wie unter Kapitel 1.2 definiert) stellen sich anhand eines standardisierten Steckbriefes vor. Daraufhin wird ins eigentliche Jasslokal, ebenfalls in Zürich, prozessiert.
- Abweichendes bezüglich Besammlungs-/Spielzeit und/oder Lokalitäten gilt für den jeweils ersten Jasstag des Jassjahres (wie unter Kapitel 3.3 definiert) (*Auswärtsjass*), den ersten Jasstag nach der Sommerpause (*Friday-Night-Jassing*), den letzten Jasstag des Jassjahres (*Finalissima*) sowie auf ausdrückliche Verfügung des Vorstandes auf dem «AJZ 08 only»-WhatsApp-Chat hin. Die übrigen Bestimmungen des vorliegenden Regelwerks (das «Regelwerk») bleiben anwendbar.
- Das Startgeld für jeden Spieler beträgt CHF 20 (bzw. 25)¹, womit das Begrüssungsbier und die rituellen Schnäpse (siehe sogleich unten) bezahlt werden. Dieser Betrag muss vor 15:00 Uhr dem Kassier bzw. einem von diesem bezeichneten Stellvertreter übergeben werden.
- Die Jassserien (wie unter Kapitel 2.1 definiert) werden um 15:00 Uhr mit einem feinen Schnaps und dem folgenden Spruch des Vizepräsidenten bzw. eines von diesem bezeichneten Stellvertreters formell eröffnet (der «Spielbeginn»):

«Ich wünsch oi ä guets Blatt».
- Der Jasstag wird nach Beendigung sämtlicher Jassserien mit einem weiteren feinen Schnaps sowie dem folgenden Spruch des Vizepräsidenten bzw. eines von diesem bezeichneten Stellvertreters formell geschlossen (das «Spielende»):

«Es isch mer eimal meh wieder än Ehr gsi, danke».
- Die Bestimmungen der Kapitel 1.5-1.8/2/3.4 dieses Regelwerks sind für jede Jassserie separat während deren effektiven Spieldauer (je für sich die «Spielzeit») anwendbar. Die Vorschriften von Kapitel 1.3 (soweit anwendbar) und Kapitel 1.4 sind für jede Jassserie unabhängig von der Spielzeit zwischen Spielbeginn und Spielende einzuhalten.

¹ Der Kassier ist per Rahmenentscheid an der ordentlichen Vereins-GV 2017 ermächtigt, je nach Notwendigkeit das Startgeld selbständig von CHF 20 auf CHF 25 zu erhöhen (oder wieder zu senken).

1.2 Ersatz- und Gastjasser

- Ist ein Mitglied (je für sich ein «Vereinsmitglied») des Alternativen Jassklubs Zürich 08 (der «Verein») mit einer Spielverpflichtung gemäss Art. 3 der Statuten (die «Vereinsstatuten») an der Teilnahme an einem Jasstag verhindert, so ist es für die Stellung eines Ersatzjassers (je für sich ein «Ersatzjasser») verantwortlich, welcher der gleichen Jassserie wie das ausfallende Vereinsmitglied zugeordnet wird.
- Im Falle einer langfristigen Verhinderung am Besuch der Jasstage (d.h. bei Auslandsaufenthalten ab 3 Monaten), kann ein Vereinsmitglied einen dauerhaften Stellvertreter (je für sich ein «Dauerersatzjasser») ernennen, welcher vom Vorstand abgeseget werden muss. Ein Dauerersatzjasser ist in Bezug auf die Jasstage einem Vereinsmitglied gleichgestellt und übernimmt dessen Rechte und Pflichten unter dem *Regelwerk* (zu den Konsequenzen in Bezug auf die Jahreswertung, siehe Kapitel 3.3). Die durch die *Vereinsstatuten* verliehenen Rechte und Pflichten verbleiben gleichzeitig vollumfänglich beim Vereinsmitglied. Sollte das Vereinsmitglied während der Dauer seiner eigentlichen Absenz ausnahmsweise dennoch an einem Jasstag teilnehmen können, so hat er dies mit dem Dauerersatzjasser abzusprechen (und tritt am betreffenden Jasstag wiederum in die reglementarischen Rechte und Pflichten ein).
Das abwesende Vereinsmitglied hat den übrigen Vereinsmitgliedern per E-Mail oder WhatsApp («AJZ 08 only»-Chat) oder in einer sonstigen geeigneten Form jeweils im Vorfeld eines Jasstages einen Bericht über seine Erfahrungen im Ausland zukommen zu lassen (zur Versäumnisfolge siehe Kapitel 1.3).
- Ein Vereinsmitglied, welches am vorangegangenen Jasstag aufgestiegen ist, ist für die Stellung eines Gastjassers (je für sich ein «Gastjasser») verantwortlich. Nicht anwendbar ist diese Regelung jeweils auf den ersten und den letzten Jasstag eines Jassjahres (siehe zum Ganzen, insbesondere auch zur Sonderregelung hinsichtlich der Zuständigkeit für die Gastjasser am zweiten Jasstag eines Jassjahres, Kapitel 4).
- Die Namen von Ersatz- bzw. Gastjassern müssen durch die zuständigen Vereinsmitglieder (massgebend ist die Papierform) bis spätestens zwei Stunden vor Besammlung an einem Jasstag auf der Webseite des Vereins² mitgeteilt werden. Bei Nichteinhalten der Frist wird eine Busse von CHF 20 fällig.
- Die Bestimmungen des Regelwerks gelten auch für Ersatz- und Gastjasser. Diese sind im Vorfeld eines Jasstages auf die Grundzüge der Regeln sowie die Abrufbarkeit des Regelwerks auf der Webseite des Vereins aufmerksam zu machen³.

² <http://www.ajz2008.com/mitglieder-bereich/melde-gast-ersatzjasser/>.

³ <http://www.ajz2008.com/info-für-gast-ersatzjasser/>.

- Dasjenige Vereinsmitglied, welches einen Ersatz- oder Gastjasser stellt (massgebend ist die Papierform), ist für dessen allfällige Bussen nach Kapitel 1.3 solidarisch haftbar.

1.3 Bussenreglement

- Bei Nichterscheinen eines Vereinsmitgliedes bzw. eines Ersatz- oder Gastjassers an einem Jasstag beträgt die Busse CHF 200. Eine Verspätung ab 90 Minuten sowie das Verlassen einer Jassserie während der Spielzeit sind dem Nichterscheinen gleichgestellt.
- Im Falle von Nichteinhalten der unter Kapitel 1.1 festgelegten Besammlungszeit werden folgende Bussen fällig:
 - Bis 5 Minuten Verspätung = CHF 10
 - 5 bis 15 Minuten Verspätung = CHF 20
 - 15 bis 30 Minuten Verspätung = CHF 30
 - 30 bis 60 Minuten Verspätung = CHF 100
 - 60 bis 90 Minuten Verspätung = CHF 150
- Massgebend für die Bemessung einer Verspätung ist das Uhrwerk des Präsidenten bzw. eines von diesem bezeichneten Stellvertreters. Dieses darf nicht willkürlich geeicht sein.
- Nichterscheinen, Verspätung oder Verlassen einer Jassserie während der Spielzeit aufgrund eines vom Präsidenten als solchen anerkannten Notfalls sind vorbehalten und bleiben ohne Bussenfolge.
- Zwischen Ende der Spielzeit und Spielende können Ersatz- und Gastjasser einen Jasstag jederzeit bussefrei verlassen. Bei Vereinsmitgliedern ist dies nur dann möglich, wenn bis um 20 Uhr des Vortages eine entsprechende Ankündigung mit Uhrzeit und Begründung im «AJZ 08 only»-WhatsApp-Chat erfolgte (wiederum vorbehaltlich eines Notfalls). Obige Bussenkaskade gilt sinngemäss, Referenzzeitpunkt ist das Spielende.
- Ein Bussgeld kann dem Kassier bzw. dem von diesem bezeichneten Stellvertreter sogleich in bar bezahlt werden, muss aber spätestens innerhalb von zehn Tagen ab dem

entsprechenden Jasstag auf das Bankkonto des Vereins überwiesen werden⁴. Verstreicht diese Frist ohne Bezahlung, wird die Busse um 50% erhöht. Nach zwanzig Tagen Säumnis wird die Busse erneut um 50% angehoben. Ist die Busse nach dreissig Tagen nicht bezahlt, beruft der Vorstand eine ausserordentliche GV ein und traktandiert den Ausschluss des direkt oder solidarisch haftbaren Vereinsmitglieds.

- Erhält ein Ersatzjasser (oder Gastjasser) eine Busse, so ist dasjenige Vereinsmitglied, welches diesen nominiert hat, innerhalb von zwei Tagen nach dem betreffenden Jasstag durch den Kassier über eine unbezahlte Busse zu benachrichtigen. Ab dem Zeitpunkt der Benachrichtigung beginnen für dieses Vereinsmitglied die obigen Fristen zu laufen.
- Bei Nichteinhalten der Berichterstattungspflicht durch ein dauerhaft abwesendes Vereinsmitglied (siehe Kapitel 1.2) hat dieses beim nächsten Jasstag, an dem es seine Aufwartung macht, allen Teilnehmern eine Runde Bier auszugeben. Mehrfaches Versäumnis wird aufkumuliert. Sofern am Ende eines Kalenderjahres eine offene Bierschuld besteht, wird diese in eine Geldschuld (wobei eine Runde Bier mit CHF 100 veranschlagt wird) umgewandelt und ist per Banküberweisung an den Verein zu begleichen.
- Das Bussenreglement hat – *mutatis mutandis* – auch für die jeweils jährlich durchzuführende(n) ordentliche Generalsversammlung (nicht notfallbedingte Absagen nur bis 20 Uhr des Vorabends im «AJZ 08 only»-WhatsApp-Chat) und *Sommerlochevent* (nicht notfallbedingte Absagen nur bis 24 Uhr des zweitletzten Freitags vor dem Anlass im «AJZ 08 only»-WhatsApp-Chat) Gültigkeit.

1.4 Handyreglement

- Die Benutzung von Handys und sämtlichen anderen elektronischen Kommunikationsgeräten ist zwischen Spielbeginn und Spielende folgendermassen geregelt:
 - Es dürfen keine Manipulationen vorgenommen werden (d.h. insbesondere keine Tätigkeit oder Entgegennahme von Anrufen und kein Schreiben oder Lesen von E-Mails, SMS, WhatsApp- sowie vergleichbaren Textnachrichten). Vorbehalten bleibt der Einsatz von Rechnungsprogrammen elektronischer Geräte zur Berechnung der vorläufigen Tagesresultate (wie unter Kapitel 3.1 definiert).
 - Die Tätigkeit/Annahme von Anrufen sowie das Verfassen/Lesen von Textnachrichten kann vom Präsidenten in dringlichen Fällen bewilligt werden. Es muss jedoch *vor* dem Spielbeginn ein begründetes Gesuch gestellt werden.

⁴ Schwyzer Kantonalbank (SZBK); Alternativer Jassklub Zürich 08 (AJZ 08), Heimatstrasse 12, 8008 Zürich; IBAN CH86 0077 7006 3720 4147 3.

- Bei Vermutung eines (unangekündigten) Notfalls kann eine Manipulation vorgenommen werden. Wenn sich die Notfallvermutung als falsch herausstellt oder wenn der Präsident diesen nicht als solchen einstuft, wird der Sünder jedoch wie folgt bestraft:
 - Eine Runde Bier für sämtliche Teilnehmer des Jasstages; *und*
 - Strafpunkte nach Kapitel 3.4.

1.5 Ausfallreglement

- Ist eine Jassserie im Zeitpunkt des Spielbeginns nicht komplett, so wird nicht ein *Schieber* (siehe Kapitel 2.1), sondern ein *Coiffeur* gemäss den Regeln der jeweils neusten Auflage von *Puur Näll Ass – Offizielles Schweizer Jassreglement* von Göpf Egg selig, gespielt.
- Für die Jahreswertung (siehe Kapitel 3.3) werden jedem Vereinsmitglied, welches Teil einer solchen unvollständigen Jassserie ist, der Durchschnitt aller von den übrigen kompletten Jassserien erspielten Punkte angerechnet.
- Sofern ein Spieler den Jasstisch während der Spielzeit vorzeitig verlässt, wird der Schieber in der entsprechenden Jassserie abgebrochen und je nach fortgeschrittener Zeit und Ermessen der Teilnehmer der Jassserie ein *Coiffeur* (siehe oben) weitergespielt.
Sind im Zeitpunkt des Abbruchs bereits zwei Jassrunden (wie unter Kapitel 2.1 definiert) fertig gespielt, so wird hinsichtlich der Jahreswertung jedem Vereinsmitglied für die dritte Jassrunde der Durchschnitt der in den ersten beiden Jassrunden erspielten individuellen Punkte in Anrechnung gebracht (Strafpunkte werden nicht zur Ermittlung des Durchschnitts herangezogen, sondern erst hinterher in Abzug gebracht). Sind in diesem Zeitpunkt noch keine zwei Jassrunden komplettiert, so gilt die obige Regelung für anfängliche Ausfälle.
- Die Bestimmungen der Kapitel 1.4, 1.6, 1.7, 1.8, 3.2 sowie 4.2 (unter punktgleichen aufstiegsberechtigten Teilnehmern entscheidet ein Münzwurf) bleiben anwendbar.

1.6 Pausenreglement

- Während der Spielzeit ist das Abhalten von Pausen durch die einzelnen Jassserien folgendermassen geregelt:
 - Nach der *ersten* Jassrunde kann eine Pause von bis zu 10 Minuten genommen werden, sofern dies von der Mehrheit der Teilnehmer einer Jassserie verlangt wird (bei Stimmengleichheit obliegt dem jeweils ältesten Vereinsmitglied der Stichtscheid).

- Nach der *zweiten* Jassrunde hat jede Jassserie eine Pause von bis zu 45 Minuten einzulegen, damit die Teilnehmer essen können.
- Toilettenpausen von bis zu 3 Minuten sind während jedem Spielunterbruch erlaubt auf Grundlage gehöriger Ankündigung.

1.7 Trinkreglement

- Während der Spielzeit ist das Trinken von Alkohol folgendermassen geregelt:
 - Als Grundsatz gilt: Alle Spieler einer Jassserie trinken gleich viel.
 - Offizielles Spielgetränk ist Bier. In Härtefällen kann der Konsum von alternativen alkoholischen Getränken durch Mehrheitsentscheid der Teilnehmer einer Jassserie erlaubt werden (bei Stimmgleichheit obliegt dem jeweils ältesten Vereinsmitglied der Stichentscheid).
 - Wünschenswert ist ein Konsum im Zielbereich von einer bis drei Stangen Bier pro Kopf und Jassrunde.
 - Schnapsrunden sind nur erlaubt, wenn alle Teilnehmer einer Jassserie einverstanden sind. Es darf höchstens eine Schnapsrunde pro Jassrunde konsumiert werden.
 - Nicht-alkoholische Getränke dürfen jederzeit begleitend konsumiert werden (Beuteltee ist jedoch unter Strafenfolge verboten, siehe Kapitel 3.4).
 - Die in einer Jassserie während der Spielzeit konsumierten Getränke werden hälftig durch die beiden Spieler mit dem schlechtesten vorläufigen Tagesresultat bezahlt.

1.8 Entscheidhierarchie

- Sind auftretende Fragen im Zusammenhang mit der Einhaltung des Regelwerks zu entscheiden, so gilt folgende Hierarchie bzw. Ersatzregelung bei Abwesenheit der im Regelwerk vorgesehenen Entscheidpersonen (jeweils *Einzelrichter*kompetenz):

Entscheide betreffend *Notfälle* (Kapitel 1.3/1.4):

1. Präsident
2. Vizepräsident
3. Kassier
4. Chef Regelwerk (wie jeweils jährlich an der ordentlichen Generalversammlung des Vereins zu bezeichnen)

5. Stellvertretender Chef Regelwerk (wie jeweils jährlich an der ordentlichen Generalversammlung des Vereins zu bezeichnen)
6. Ältestes anwesendes Vereinsmitglied

Entscheide betreffend *Jassregeln* (Kapitel 2.2) und *Strafpunkte* (Kapitel 3.4):

1. Chef Regelwerk
 2. Stellvertretender Chef Regelwerk
 3. Präsident
 4. Vizepräsident
 5. Kassier
 6. Ältestes anwesendes Vereinsmitglied
- Bei Interessenkonflikten fällt die Entscheidkompetenz der jeweils nächsten in der Hierarchie vorgesehenen konfliktfreien Person zu.

2 Jassreglement

2.1 Allgemeine Bestimmungen

- Es werden drei bzw. vier Serien (A-C bzw. A-D) gemäss Kapitel 4.1 gebildet (je für sich eine «Jassserie»).
- Gejast wird ein *Schieber* (siehe Kapitel 2.2.1) mit Deutschschweizer Karten. Am ersten Jasstag eines Jassjahres (*Auswärtsjass*) wird mit Französischen Karten gespielt.
- Gespielt werden drei Runden pro Serie, wobei jeder Teilnehmer einer Serie mal mit jedem anderen ein Team bildet (je für sich eine «Jassrunde»).
- Die Teambildung für die ersten beiden Jassrunden erfolgt durch das Ziehen von Karten, wobei diejenigen zwei, welche die höchsten Karten ziehen gegen diejenigen spielen mit den zwei tiefsten. Die Konstellation für die dritte Runde ergibt sich von allein.
- Gejast wird gemäss den nachfolgenden Bestimmungen, subsidiär gelten die *Schieber-Regeln* der jeweils neusten Auflage von *Puur Näll Ass – Offizielles Schweizer Jassreglement* von Göpf Egg selig.

2.2 Jassregeln

2.2.1 Spieltechnisches

- Der erste Durchgang (je für sich ein «Spiel») einer Jassrunde wird durch einen beliebigen Spieler, darauffolgend jeweils der Ohrfeige nach verteilt. Abgehoben wird durch denjenigen Spieler des gegnerischen Teams, der dem Verteilenden beim Verteilen vo-

- ranging. Abklopfen ist *nicht* erlaubt. Im Falle einer Irregularität beim Verteilen (z.B. wenn nicht alle Spieler neun Karten erhalten, eine Karte vom Tisch fällt oder ersichtlich wird), sind die Karten neu zu mischen, abzuheben und zu verteilen.
- Derjenige Spieler, welcher nach dem ersten Ausgeben die *Schilteseiben* (bei den Französischen Karten die *Schaufelseiben*) hat, bestimmt das erste Mal den Trumpf.
 - Der trumpfbestimmende Spieler hat jeweils die Wahl, das Spiel selbst anzusagen oder dies seinem Partner zu überlassen. Der trumpfbestimmende Spieler spielt dabei in jedem Fall die erste Karte, unabhängig davon, ob er selbst ansagt oder schiebt.
 - Der Partner des trumpfbestimmenden Spielers darf die Karten erst dann aufnehmen, wenn ersterer entschieden hat, ob er Vorhand spielt oder schiebt.
 - Trumpffarben sind *Eichel* und *Rose*, welche einfach zu zählen sind, sowie *Schelle* und *Schilte*, welche doppelt gezählt werden (bei den Französischen Karten *Ecke* und *Herz*, jeweils einfach, sowie *Schaufel* und *Kreuz*, jeweils doppelt). *Obenabe* und *Uneufe* werden dreifach gewertet. Weitere Spielformen sind ausgeschlossen.
 - Es werden sämtliche Spiele ausgespielt. Teilen ist zu keinem Zeitpunkt erlaubt.
 - Bei der Trumpffarbe sticht [Anzahl Punkte]: *Under(Bube)*[20] > *Nell*[14] > *Ass*[11] > *König*[4] > *Ober(Dame)*[3] > *Banner*[10] > 8[0] > 7[0] > 6[0].
 - Beim Trumpf sticht bei den übrigen Farben: *Ass*[11] > *König*[4] > *Ober(Dame)*[3] > *Under(Bube)*[2] > *Banner*[10] > 9[0] > 8[0] > 7[0] > 6[0].
 - Beim *Obenabe* sticht: *Ass*[11] > *König*[4] > *Ober(Dame)*[3] > *Under(Bube)*[2] > *Banner*[10] > 9[0] > 8[8] > 7[0] > 6[0].
 - Beim *Uneufe* sticht: 6[11] > 7[0] > 8[8] > 9[0] > *Banner*[10] > *Under(Bube)*[2] > *Ober(Dame)*[3] > *König*[4] > *Ass*[0].
 - Der erste Stich darf angeschaut werden, bis die Karten des zweiten Stichs gedeckt sind. Die übrigen Stiche dürfen nicht mehr angeschaut werden, sobald die Karten gedeckt sind.
 - Die Farbe, die ausgegeben wurde, muss durch die übrigen Spieler angezeigt werden, es sei denn, es werde auf eine Nichttrumpffarbe ein Trumpf gespielt, der Trumpfbauer (Trumpfbube) zurückbehalten oder die entsprechende Farbe sei nicht mehr vorhanden.
 - Untertrumpfen ist nicht erlaubt, es sei denn, dies sei aufgrund der in den Händen gehaltenen Karten nicht anders möglich oder es liege eine der folgenden beiden Konstellationen vor: Ist *Trumpf ausgespielt*, darf jederzeit untertrumpft werden (z.B.

auf das ausgespielte Trumpfass den Trumpfkönig statt das auch noch vorhandene Nell legen). Ist *Nichttrumpf ausgespielt* und hat ein Spieler daraufhin einen Trumpf gelegt (z.B. Trumpfass), darf untertrumpft werden sofern nur noch Trümpfe gehalten werden (z.B. den Trumpfkönig statt das ebenfalls noch vorhandene Nell legen).

- Es dürfen keinerlei Bemerkungen gemacht werden, die den Verlauf des Spiels beeinflussen könnten. Auch der Ausruf *Bock* ist untersagt (sowohl aus eigener Initiative als auch auf Nachfrage des Partners).
- Wenn ein Spieler der Meinung ist, sämtliche noch folgenden Stiche eines Spiels in jedem Fall zu machen, kann er die Karten offen auf den Tisch legen. Sofern aber theoretisch eine Konstellation denkbar ist, bei der ein Dritter – inklusive der eigene Partner – einen Stichgewinn erreichen könnte (Beispiel: Jemand legt den *Trumpfbauer*, das *Trumpfnell* und den *Trumpfsechser* hin, ein Gegner hat aber noch den *Trumpfsiebner*), gehen alle Punkte ab Hinlegen der Karten an die Gegner.
- Die Gesamtpunktzahl für ein Spiel beträgt 157 Punkte (wovon 5 Extrapunkte für den letzten Stich). Für einen einfachen Match gibt es 257 Punkte (Prämie von 100 Punkten). Für einen doppelten Match werden 514 ($2 \times (157 + 100)$) Punkte gutgeschrieben. Für einen dreifachen Match 771 ($3 \times (157 + 100)$) Punkte.
- Die in einem Spiel erzielten Punkte (inkl. diejenigen für einen Weis) können bis zum abgeschlossenen Verteilen des nächsten Spiels geschrieben werden, danach sind sie verwirkt.
- Jede Jassrunde wird auf 1999 Punkte gespielt. Die Punkte, welche ein Team in demjenigen Spiel, in welchem diese Grenze erreicht wird, darüber hinaus erspielt, können hinsichtlich der Jahreswertung (wie unter Kapitel 3.3 definiert) in Anrechnung gebracht werden. Sobald sich ein Team bedankt, wird das Spiel jedoch sofort abgebrochen und massgebend sind allein die bis dahin erspielten Punkte.
- Erreicht ein Team die Marke von 1000 Punkten (*Schneider*) in einem Spiel nicht, so hat dies keine Konsequenzen.
- Sofern sich ein Team in einem Spiel nach Erreichung von 1999 Punkten vorzeitig bedankt (was es jederzeit tun kann, nicht nur wenn es am Zug ist), ohne dass das gegnerische Team die Chance hatte, seinen Weis mit einem Stich zu bestätigen (siehe Kapitel 2.2.2), wird dieser auf jeden Fall gutgeschrieben.

2.2.2 Weisen

- Es existieren folgende Formen des Weisens:
 - Drei Karten in einer Reihe (*Drüblatt* bzw. *Zwänzgi*) ergeben 20 Punkte.

- Vier Karten in einer Reihe (*Vierblatt* bzw. *Fünfzgi*) ergeben 50 Punkte.
- Fünf Karten in einer Reihe (*Foifblatt* bzw. *Hundert*) ergeben 100 Punkte.
- Sechs Karten in einer Reihe (*Sechsblatt* bzw. *Hundertfünfzgi*) ergeben 150 Punkte.
- Sieben Karten (*Siebeblatt* bzw. *Zweihundert*) in einer Reihe ergeben 200 Punkte.
- Acht Karten (*Achtblatt* bzw. *Zweihundertfünfzgi*) in einer Reihe ergeben 250 Punkte.
- Neun Karten (*Nünblatt* bzw. *Driehundert*) in einer Reihe ergeben 300 Punkte.
- Vier *Under* (*Buben*) ergeben 200 Punkte.
- Vier *Nelle* ergeben 150 Punkte.
- Vier gleiche Karten aller übrigen Figuren/Symbole/Zahlen ergeben 100 Punkte.
- Weitere Formen des Weisens sind ausgeschlossen.
- Kreuzweisen ist erlaubt. Die obigen Weisungen können bei jeder gespielten Farbe geltend gemacht werden und sind mit dem Faktor der angesagten Spielform zu multiplizieren (siehe Kapitel 2.2.1).
- Bei mehreren Weisungen in der Hand eines Spielers darf immer nur der höchste bzw. nur einer von mehreren gleichwertigen angekündigt werden.
- Weisungen müssen immer vollständig angegeben werden (d.h. es ist etwa nicht gestattet, ein eigentliches *Vierblatt* nur als *Driüblatt* zu weisen). Erlaubt ist es hingegen, einen Weis gar nicht anzumelden.
- Weisungen können immer nur durch ein Team geschrieben werden. Haben mehrere Spieler einen Weis in der Hand, so obsiegt der wertmässig höchste. Halten mehrere Spieler einen gleichwertigen Weis, so geht – unabhängig von der Trumpffarbe – derjenige vor, welcher zuerst angemeldet wurde (und gleichzeitig wird auch ein allfälliger Weis seines Partners gutgeschrieben).
- Ein Fünfblatt schlägt vier gleiche Karten, sofern es sich dabei nicht um vier *Under* (*Buben*) oder vier *Nelle* handelt. Ein Sechsblatt schlägt vier *Nelle*, ein Siebenblatt vier *Under* (*Buben*).

- Der Inhalt eines Weises ist nur bei entsprechender Aufforderung durch einen der *Gegner*, welche sich untereinander nicht absprechen dürfen, zu benennen.
- Damit ein Weis geschrieben werden kann, muss das weisende Team mindestens einen Stich im betreffenden Spiel erlangen (zur Ausnahmeregelung bei vorzeitigem Bedanken siehe Kapitel 2.2.1).
- Die *Stöcke* (*König* plus *Ober/Dame* der Trumpffarbe) zählen 20 Punkte. Sie dürfen jederzeit und unaufgefordert – spätestens aber bis zum abgeschlossenen Verteilen des nächsten Spiels – benannt bzw. geschrieben werden und bedürfen keiner Bestätigung durch einen Stich. Sie sind mit dem entsprechenden Faktor der gespielten Farbe zu multiplizieren.

3 Punktesystem

3.1 Tageswertung

- In jeder Jassserie werden die erspielten Punkte aller drei Jassrunden addiert und so das individuelle Tagesresultat eines jeden Teilnehmers ermittelt (je für sich das «*vorläufige Tagesresultat*»). Strafpunkte (siehe Kapitel 3.4) sind vorgängig in Abzug bringen.
- Die *vorläufigen Tagesresultate* der Vereinsmitglieder bzw. deren Ersatz- und Gastjassern sind jeweils in einer vom Chef Jahrestrophy (wie jeweils jährlich an der ordentlichen Generalversammlung des Vereins zu bezeichnen) vorgefertigten Tabelle einzutragen und mit einer Unterschrift zu versehen. Der Chef Jahrestrophy sammelt und verwahrt die Tabellen sämtlicher Jassserien.
- Der Chef Jahrestrophy berechnet die endgültigen Tagesresultate der einzelnen Vereinsmitglieder unter Einbezug der anwendbaren Koeffizienten gemäss Kapitel 3.2 (je für sich das «*endgültige Tagesresultat*»).
- Die *endgültigen Tagesresultate* der einzelnen Vereinsmitglieder sind spätestens bis zum ersten folgenden Dienstag nach einem Jasstag, 24.00 Uhr, auf der Webseite des Vereins⁵ zu veröffentlichen.

3.2 Koeffizient

- Zur Ermittlung des *endgültigen Tagesresultates* werden die von den einzelnen Vereinsmitgliedern bzw. deren Ersatzjassern erspielten Punkte mit folgenden Koeffizienten multipliziert (*vorläufiges Tagesresultat* x Koeffizient = *endgültiges Tagesresultat*):

⁵ <http://www.ajz2008.com/mitglieder-bereich/jahrestrophy/>.

- Serie A: 1.03
 - Serie B: 1.02
 - Serie C: 1.01
 - Serie D: 1.00
- Ungerade Aggregate bis 5 hinter dem Komma sind abzurunden, ab 5 hinter dem Komma aufzurunden.
 - Auf den ersten Jasstag eines Jassjahres wird kein Koeffizient appliziert (siehe auch Kapitel 4.1).

3.3 Jahreswertung

- Der Chef Jahrestrophy führt eine Jahreswertung, welche aus den an den einzelnen Jasstagen erzielten und laufend addierten *endgültigen Tagesresultaten* jedes einzelnen Vereinsmitglieds besteht (die «Jahreswertung»).
- Der aktualisierte Stand der Jahreswertung ist jeweils spätestens bis zum ersten folgenden Dienstag nach einem Jasstag, 24.00 Uhr, auf der Webseite des Vereins⁶ zu veröffentlichen.
- Pro Kalenderjahr (je für sich ein «Jassjahr») finden acht für die Jahreswertung massgebende Jasstage (je für sich ein «Jasstag») statt. Dasjenige Vereinsmitglied, welches nach diesen acht Jasstagen die meisten Punkte errungen hat, steht als Sieger der Jahreswertung fest und darf die Jahrestrophy (Wanderpokal) in Empfang nehmen und wird in die vereinseigene «Hall of Fame» (Siegertafel) aufgenommen.
- Dreimalige Absenz eines Vereinsmitglieds an einem Jasstag bedeutet Disqualifikation im Hinblick auf die Jahrestrophy (d.h. die Jahreswertung kann durch ein betroffenes Vereinsmitglied nicht mehr gewonnen werden, wohl aber verbleibt es im Klassement).
- Ein Vereinsmitglied, welches einen Dauerersatzjasser stellt, ist jahrestrophysiefähig, sofern es mindestens die Hälfte der Jasstage im betreffenden Jassjahr besucht hat (es verbleibt aber auf jeden Fall im Klassement). Kommt ein Dauerersatzjasser während eines ganzen Jassjahres zum Einsatz, so kann er die Jahreswertung in eigenem Namen gewinnen.

⁶ <http://www.ajz2008.com/mitglieder-bereich/jahrestrophy/>.

- Der Sieger der Jahreswertung ist jeweils für die Organisation des nächsten darauf folgenden *Sommerlochevents* verantwortlich, der letzte der Jahreswertung für die Durchführung des *Auswärtsjass*.

3.4 Strafpunkte

- Für die folgenden ungebührlichen Handlungen während der Spielzeit werden die nachstehenden Strafpunkte verteilt.

Allgemeines:

- Glas umwerfen/Getränk ausschütten = -100 Punkte
- Manipulation eines elektronischen Kommunikationsgerätes ohne bewilligtes Gesuch/Notfall = -300 Punkte
- Heimliche Manipulation eines elektronischen Kommunikationsgerätes = -500 Punkte
- Beuteltee (ohne Zusatz) trinken = -100 Punkte

Jassspezifisches:

- Falscher Spieler gibt aus (sobald erste Karten verteilt sind; beide Trumpfenden) = -100 Punkte
- Abklopfen = -50 Punkte
- Vergeben (z.B. wenn nicht alle Spieler neun Karten erhalten, eine Karte vom Tisch fällt oder ersichtlich wird) = -100 Punkte
- Karte fällt aus Hand und ist ersichtlich (ab Ausgabe in jeder beliebigen Spielphase) = -200 Punkte
- Karte fällt aus Hand und ist *nicht* ersichtlich (ab Ausgabe in jeder beliebigen Spielphase) = -100 Punkte
- Karten aufnehmen, bevor Mitspieler angesagt hat = -100 Punkte

- Bei geschobenem Spiel geht falscher Spieler raus = -200 Punkte
 - Nicht vorhandenen Weis (inkl. «Upgrade», z.B. eines vorhandenen Drüblatts zu einem Vierblatt) ansagen und schreiben = -300 Punkte
 - Vorhandenen Weis unvollständig ansagen (z.B. Drüblatt statt Vierblatt) = -100 Punkte
 - Vorhandenen Weis falsch ansagen (z.B. Drüblatt vom Rose-Ass statt Eichel-Ass) = -200 Punkte
 - Weiteren Weis ausser dem höchsten ansagen = -100 Punkte
 - Weis unaufgefordert inhaltlich benennen = -200 Punkte
 - Spielbeeinflussende Bemerkung (*Schnurre*) = -300 Punkte
 - Unerlaubtes Anschauen vergangener Stiche = -200 Punkte
 - Falsche Karte ausspielen (inkl. unerlaubtes Untertrumpfen) = -100 Punkte
 - Vorspielen = -100 Punkte
 - Falsches *Herärühre* = -200 Punkte
 - Falsches Bedanken = -500 Punkte
 - Falsches Rechnen = -100 Punkte
 - Falsches Schreiben = -200 Punkte
 - Schreiben nach Ablauf der zulässigen Frist = -200 Punkte
 - Falsches Hinlegen der Schreibtafel (sofern daraufhin auf der falschen Seite geschrieben wird) = -100 Punkte
- Strafpunkte für weitere Vergehen sind ausgeschlossen.

- Strafpunkte werden auf individueller Basis verteilt und sind an jedem einzelnen Jass- tag direkt in Anrechnung zu bringen (siehe Kapitel 3.1).

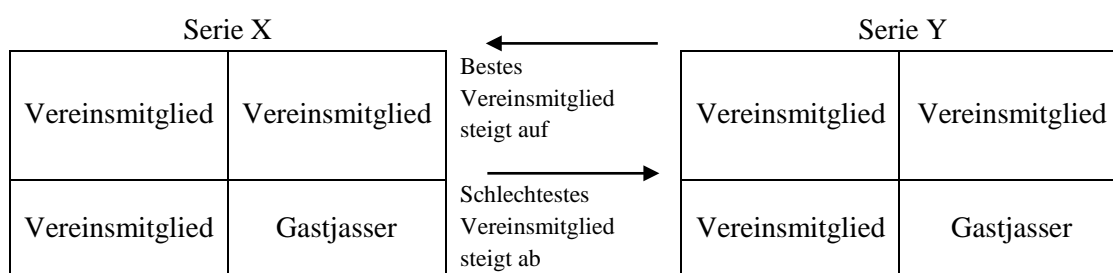
4 Seriensystem

4.1 Anzahl und Hierarchie der Serien

- Grundsatz: An einem Jasstag wird in vier Jassserien (Serie A, Serie B, Serie C und Serie D) à je vier Personen gespielt. Die Serie A bildet die höchste, die Serie D die tiefste Spielklasse. Die einzelnen Jassserien konstituieren sich jeweils aus dem Ergeb- nis des vorangegangenen Jasstages (siehe Kapitel 4.2 sogleich), wobei immer drei Vereinsmitglieder (bzw. deren Ersatzjasser) sowie ein Gastjasser zusammenfinden.
- Sonderregelungen: Am ersten und letzten Jasstag eines Jassjahres werden nur drei Jassserien (Serie A, Serie B und Serie C) gebildet, Gastjasser kommen keine zum Zug. Die Besetzung der einzelnen Jassserien ergibt sich am ersten Jasstag eines Jassjahres aus Losentscheid, am letzten Jasstag eines Jassjahres aus der Jahreswertung (die vier punktbesten Vereinsmitglieder in der Serie A usw.).

4.2 Auf- und Abstieg

- Grundsatz: An einem Jasstag steigt das punktemässig beste Vereinsmitglied einer je- den Jassserie in die nächst höhere Jassserie auf, das punktemässig schlechteste Ver- einsmitglied einer jeden Jassserie steigt in die nächst tiefere Jassserie ab (jeweils so- weit es noch eine höhere bzw. tiefere Jassserie gibt):



- Nicht aufstiegsberechtigt ist ein Vereinsmitglied, welches sich durch einen Ersatzjas- ser vertreten lässt (wohl kann es aber absteigen). Aufstiegsberechtigt ist hingegen ein vom Vorstand anerkannter Dauerersatzjasser (siehe Kapitel 1.2).
- Sonderregelungen: Die Serieneinteilung für den zweiten Jasstag eines Jassjahres ergibt sich aus der Gesamtrangliste des ersten Jasstages (die drei punktbesten Vereinsmit- glieder spielen in der Serie A usw.). Auf den zweitletzten und den letzten Jasstag eines Jassjahres ist der Auf-/Abstiegsmechanismus nicht anwendbar.

4.3 Zuteilung der Gastjasser

- Grundsatz: Ein Gastjasser (siehe Kapitel 1.2) spielt jeweils in derjenigen Jassserie, in der das Vereinsmitglied, welches ihn aufgeboden hat, am vorangegangenen Jasstag gespielt hat.
- Sonderregelung: Verantwortlich für die Gastjasser am zweiten Jasstag eines Jassjahres sind die vier punktbesten Vereinsmitglieder des ersten Jasstages, wobei der Punktbeste den Gastjasser für die Serie A stellt, der Zweitbeste den Gastjasser für die Serie B, der Drittbeste den Gastjasser für die Serie C und der Viertbeste den Gastjasser für die Serie D.

4.4 Modifikation des Seriensystems

- Die inhaltliche *Ausgestaltung* der bestehenden Jassserien (z.B. der gänzliche Verzicht auf Gastjasser an einem Jasstag oder die dauerhafte vollständige Besetzung einer einzelnen Jassserie mit Vereinsmitgliedern unter Verdrängung des Gastjassers) kann jederzeit angepasst werden. Das Regelwerk wird – wo nötig – nachgeführt.
- Die Bildung *zusätzlicher* Jassserien ist ausschliesslich auf Grundlage der Aufnahme neuer Vereinsmitglieder möglich, welche sich nach den Bestimmungen der Vereinsstatuten zu vollziehen hat.

5 Schlussbestimmungen

- In diesem Regelwerk nicht erklärte oder definierte Begriffe sollen die diesen in den Vereinsstatuten zugeschriebene Bedeutung haben.
- Das vorliegende Regelwerk basiert auf den Vorgängerversionen vom 3. August 2008 und 28. August 2013 (die «Altregelwerke»). Es tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft und ersetzt die Altregelwerke vollumfänglich.
- Der Chef Administratives (wie jeweils jährlich an der ordentlichen Generalversammlung des Vereins zu bezeichnen) oder (s)ein Stellvertreter sorgt dafür, dass das Regelwerk an jedem Jasstag und jeder Jassserie einzeln in *hard copy* zur Verfügung steht. Er stellt zudem sicher, dass ein Exemplar der neusten Auflage von *Puur Näll Ass – Offizielles Schweizer Jassreglement* von Göpf Egg selig verfügbar ist.

Zürich, 8. Februar 2017



Geiger Thomas
Präsident



Bazzi Claudio
Chef Regelwerk