



## Reglement Grabser – Jassmeisterschaft

1. Teilnahmeberechtigt sind alle Grabser Bürger, Einwohner und deren Angehörige, alle Mitglieder eines Grabser Vereins oder einer Grabser Firma.
2. Gespielt wird der Handjass, jeder gibt zwei Mal pro Runde.
3. Alle vier Runden beginnen bei Null.
4. Die vier Jasser am Tisch werden für jede Runde neu ausgelost. Der Letztgenannte (Endzahl Nr. 4) auf dem Jasszettel ist für die Notierung der Resultate auf dem offiziellen Jasszettel verantwortlich.
5. Zum ersten Spiel verteilt der Schreiber nach dem obligatorischen Abheben 3 mal 3 Karten. Jeder Spieler ist verpflichtet, vor dem ersten Ausspiel zu kontrollieren, ob er 9 Karten erhalten hat. Fehlt beim Ablauf des Spiels einem Spieler eine Karte, ist das Spiel trotzdem gültig.
6. Wird das Spiel falsch ausgeteilt oder wird beim Verteilen ein Kartenbild sichtbar, muss der gleiche Spieler nochmals verteilen. Der abgehobene Trumpf bleibt.
7. Bekennt ein Spieler irrtümlich nicht Farbe, verliert die irrtümlich zurückbehaltene Karte ihren Stichwert. Das Spiel bleibt gültig.
8. Nach jedem Spiel dürfen die Karten erst zusammengelegt werden, wenn das Total der Resultate 157 Punkte ergibt (Stöck und Wys gelten nicht).
9. Jedes Zeichengeben, sowie die Bemerkung "Bock" sind nicht gestattet.
10. Bereits gespielte und gekehrte Karten dürfen nicht mehr eingesehen werden.
11. Der Schreiber ist dafür verantwortlich, dass stets in der richtigen Reihenfolge die Karten verteilt werden. Verteilt der falsche Spieler, kann jeder Einspruch erheben, bis er seine Karte zum ersten Stich gibt. Nach dem Kehren des ersten Stiches bleibt das Spiel gültig.
12. Nach jeder Runde rechnet der Schreiber aus, ob die Summe der erreichten Resultate zusammen 1256 Punkte ergibt. Trifft dies zu, gibt er den Jasszettel der Jury ab.
13. Der Platz darf - wegen der Kontrolle durch das Rechnungsbüro - erst gewechselt werden, wenn dazu aufgefordert wird.
14. Der Jasskönig wird aus dem Total aller Runden ermittelt. Er erhält - wie auch der 2.- und 3.-Platzierte - einen Pokal. Alle Spieler erhalten Fleischpreise.
15. Die Gruppenrangliste wird aus dem Total aller Runden der 4 jeweiligen Gruppenangehörigen erstellt. Die 1.-platzierte Gruppe erhält einen Wanderpreis, sowie - wie die 2.- und 3. Platzierten - einen Mannschaftspreis.
16. Bei Punktegleichheit geht das höhere Rudentotal vor.
17. Spieler die anhand ihrer Karten die Chancen für ein faires Spiel nicht wahrnehmen, werden von der Jury verwarnet. Bei zweimaliger Verwarnung erfolgt der Ausschluss.
18. **Untertrumpfen:** Es darf nicht untertrumpft werden, ausser der Mitspieler hat nur noch Trumpfkarten in der Hand. Der Trumpf-Bur muss beim Trumpfen nicht eingesetzt werden.
19. Für eventuell aufkommende Meinungsverschiedenheiten beim Ablauf des Spiels ist in jedem Falle die Jury zuständig.