



Reglement Differenzler mit offener Ansage

1. Begriff Spielerin/Spieler

Im Nachfolgenden wird immer der Begriff Spieler verwendet. Der Begriff Spieler ist geschlechtsneutral gemeint und gilt somit immer auch für Spielerinnen.

2. Spielart

Gespielt wird der Differenzler mit offener Ansage. Grundsätzlich gelten die Jass Reglemente des EDJV. Aber die angesagten Punktzahlen werden o f f e n und für alle Spieler ersichtlich notiert. Bei Erreichen der genauen Punktzahl werden 10 Differenzpunkte abgeschrieben. Dies gilt n i c h t bei der angesagten Zahl Zero/Null, ausser Zero/Null mit Stich. Gespielt wird ohne Stöck.

3. Grobkonzept

Der offene Differenzler EDJV wird jährlich als Tagesanlass ausgetragen. Es werden 6 Runden à 3 Spiele ausgetragen. Die Teilnehmerzahl ist grundsätzlich auf 80 Spieler beschränkt. Die Spieler werden in der Reihenfolge der Einzahlung des Einsatzes berücksichtigt. Nach Ablauf der kommunizierten Anmeldefrist eingegangene Einzahlungen werden nicht rückerstattet und verfallen zugunsten des EDJV. Der Vorstand des EDJV stellt sicher, dass die Teilnehmerzahl nach Abschluss der Anmeldungen immer durch vier teilbar ist. Der „Offene Differenzler“ wird grundsätzlich ohne Ersatzspieler durchgeführt. Wenn am Spieltag angemeldete Spieler nicht erscheinen, sodass nicht immer vier Spieler beisammen sind, wird mit Freilosen gearbeitet. In der ersten Runde ergeben sich die Freilose automatisch aus den Auslosungen. In den weiteren Runden werden die Freilose den jeweils am Schluss der Zwischenrangliste klassierten Spielern zugeteilt. Ein Spieler kann nur einmal ein Freilos bekommen. In diesem Fall wird ein allfälliges Freilos dem nächsten der jeweiligen Zwischenrangliste zugewiesen. Die Zuteilung der Freilose erfolgt auf den Grundsätzen der vorstehenden Regelungen einzig und allein durch die Turnierleitung. Der oder die Spieler mit Freilos bekommen alle die Differenz- und Rangpunkte aufgrund des Ranges bei abgerundeten 30% der vorangegangenen Runde. Bei 60 Spielern sind dies als Beispiel die Punkte vom Spieler auf Rang 18.

4. Kartenart

Die Runden werden abwechselnd mit Deutschen und Französischen Karten gespielt. (Die französischen Karten sind 4-farbig)

Runde 1	alle 3 Spiele deutsche Karten	Runde 2	alle 3 Spiele französische Karten
Runde 3	alle 3 Spiele deutsche Karten	Runde 4	alle 3 Spiele französische Karten
Runde 5	alle 3 Spiele deutsche Karten	Runde 6	alle 3 Spiele französische Karten

5. Spielregeln

5.1 Grundsatz

Es wird grundsätzlich nach den Regeln des EDJV gespielt.

5.2 Schreiber

In jeder Runde übernimmt ein Spieler den Schreiberdienst, es wird also immer ohne speziellen Schreiber gespielt. Wenn ein Freiwilliger da ist, übernimmt dieser den Schreiberdienst. Ansonsten wird der Schreiber durch die Turnierleitung bestimmt.

5.3 Tischzuteilung

In der ersten Runde werden die Tischzuteilungen inkl. der Sitzordnung (Plätze a, b, c, d) ausgelost. In den Runden 2 bis 6 werden die Spieler 1 – 4, 5 – 8 usw. jeweils aufgrund der aktualisierten Gesamtrangierung an einen Tisch zugeteilt. Die Sitzordnung (Plätze a, b, c, d) am Tisch ergibt sich jeweils wie folgt: Platz a = Rang 1, Platz b Rang 2, Platz c Rang 3, Platz d Rang 4. Bei den weiteren Tischen kommt sinngemäss die gleiche Zuteilung aufgrund der nächsten Ränge zur Anwendung.

5.4 Spielbeginn

Der Schreiber gibt jeweils das erste Spiel pro Runde an, dann im Gegenuhrzeigersinn die nächsten drei Spieler. In den Spielen 2 und 3 in jeder Runde kann jeweils der Spieler mit dem höchsten Punktetotal aufgrund der Zwischenrangliste am Tisch den Kartengeber bestimmen. Nachher geht es in der Reihenfolge der Sitzordnung im Gegenuhrzeigersinn weiter.

5.5 Spielschluss

Ein Spiel am Tisch ist beendet, wenn ein Teilnehmer 40 oder mehr Differenzpunkte erreicht hat. Das laufende Spiel ist ordnungsgemäss fertig zu spielen.

Eine Runde ist abgeschlossen, wenn drei Spiele beendet sind.

Jede Runde ist auf max. 1 Stunde beschränkt. Die Turnierleitung kündigt 10 Minuten vor Ablauf das genaue Ende der Runde an. Es wird davon ausgegangen, dass die Spiele 1 und 2 abgeschlossen sind, und dass allenfalls das dritte Spiel noch nicht beendet ist. Die dann an einem Tisch vorliegenden Differenzpunkte in diesem dritten Spiel werden zur Berechnung der Rangpunkte berücksichtigt. Die Differenzpunkte jedes einzelnen Spielers in diesem dritten Spiel werden hochgerechnet auf ein Total von 50 Differenzpunkte des schlechtesten Spielers an diesem Tisch.

Wenn bei Rundenschluss weniger als drei Spiele fertig gespielt sind, werden jedem Spieler für das dritte Spiel 50 Differenzpunkte notiert.

5.6 Nicht-Farhalten

Im laufenden Stich darf der Fehler ohne Folgen korrigiert werden. Der fehlbare Spieler muss jedoch zwingend Farbe halten und darf nicht stechen.

Wurde der Fehler in einem früheren Stich begangen, wird das Spiel sofort abgebrochen und wiederholt. Der vorher bestimmte Trumpf bleibt. Der fehlbare Spieler wird wie folgt bestraft:

Am Schluss wird nach dem zusammen zählen der drei Runden und der Vergabe der Rangpunkte auf dieses Endresultat 2.0 Punkte dazu gezählt. Falls ein Spieler ein zweites Mal nicht farbt, werden weitere 2.0 Punkte dazu gezählt, etc.

5.7 Ansagekorrekturen Sobald ein Spieler seine Ansage gemacht hat, darf sie nicht mehr korrigiert werden. Die erste Ansage ist verbindlich. Es ist nicht gestattet im Anschluss an die Ansage irgend eine Bemerkung zu machen. (Zum Beispiel wenn er auf der falschen Trumpffarbe angesagt hat, usw.)

5.8 Wertung In jedem Spiel werden jedem Spieler Differenzpunkte nach folgenden Regeln vergeben:
 10% seiner Differenzpunkte (zB. 47 Differenzpunkte = 4,7 Punkte). Sollte ein oder mehrere Spieler unter null sein, so wird 10% minus gerechnet. zB.: - 19 Punkte = - 1,9
 In jeder Runde (3 Spiele) werden zusätzlich Rangpunkte nach folgenden Regeln vergeben:
 Für jeden Spieler wird die Summe der Differenzpunkte der 3 Spiele gebildet. Anschliessend werden die Rangpunkte wie folgt vergeben:
 Der Tiefste: 0 Punkte, Der Zweite: 2 Punkte, Der Dritte: 4 Punkte, Der Vierte: 6 Punkte .
 Bei Punktegleichheit werden die Rangpunkte geteilt.
 Bei Punktegleichheit im Klassement nach jeder Runde und im Schlussklassement wird wie folgt rangiert:
 Besser ist derjenige, der die tiefste Differenzpunktezahl in den drei Spielen der letzten Runde gespielt hat. Bei erneuter Punktegleichheit kann die zweitletzte Runde herangezogen werden.

6. Schlussrangliste

Sieger des Differenzler mit offener Ansage wird der Spieler, der nach den 6 Runden am wenigsten Rang- und Differenzpunkte aufweist. Bei Punktegleichheit kommt Ziffer 5.7 zur Anwendung.

7. Preise

Sämtliche Preise werden bar in Form von Coop-Gutscheinen direkt bei der Rangverkündigung ausbezahlt. 75% der Teilnehmer sind preisberechtigt und erhalten mindestens das Startgeld von Fr. 50.- zurück. Die Gesamtpreissumme ist bei 60 Teilnehmer Fr. 4760.- bei 80 Teilnehmer Fr. 6450.- abgestuft gemäss Preisgeldliste 2014 Die Ränge 1 bis 5 sind immer gleich hoch dotiert.

1. Rang	500.- CHF	2. Rang	400.- CHF
3. Rang	300.- CHF	4. Rang	250.- CHF
5. Rang	200.- CHF		

Zusätzlich erhalten die Spieler auf den Rängen 1 bis 3 jeweils eine gravierte Erinnerung.

8. Teilnahmeberechtigung

Es sind nur die Aktiv- und Passivmitglieder des EDJV teilnahmeberechtigt!

9. Stellvertretung

In keiner Runde ist eine Stellvertretung erlaubt.

10. Anmeldung/Einsatz

Einmaliger Einsatz CHF 50.-. Barzahlung an ein Vorstandsmitglied des EDJV oder an die Sektionsleiter.
 Die Anmeldung und Bezahlung muss bis spätestens 15 Tage vor dem Austragungsdatum des Anlasses erfolgen.
 Nach Ablauf der kommunizierten Anmeldefrist eingegangene Einzahlungen werden nicht rückerstattet und verfallen zugunsten des EDJV.

11. Organisation

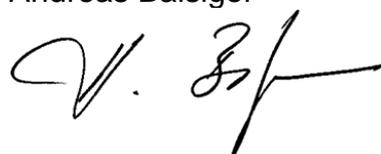
Gesamtaufsicht und Verantwortung: Vorstand EDJV beziehungsweise die vom EDJV eingesetzte Turnierleitung.

12. Zeitplan

09 15 - 10 30	1. Runde
10 30 - 11 45	2. Runde
11 45 - 13 00	3. Runde
13 00 - 13 45	Mittagspause
13 45 - 15 00	4. Runde
15 00 - 16 15	5. Runde
16 15 - 17 30	6. Runde
17 45	Siegerehrung

Genehmigt an der Vorstandssitzung vom 06.02.2017

Der Präsident:
 Andreas Balsiger



Der Vizepräsident:
 Harri Fuhrer