



## Reglement verdeckter Differenzler

1. Dieses Jassreglement gilt für den **verdeckten** Differenzler, d.h. die Ansage wird vor den Mitspielern kaschiert gemacht. Nur wegen besserer Lesbarkeit dieses Reglements wird für alle Personen (z.B. Schreiber, Jasser) stets die männliche Ausdrucksform gewählt.
2. Die Spielleitung übernimmt die Verteilung der Auslosung. Die Lose dürfen weder ausgewählt noch mit andern Spielern ausgetauscht werden. Die Plätze am Tisch (a, b, c, d) werden zugelos. Normalerweise werden 5 Passen zu je 4 Spielen ausgetragen, jeder Spieler jasst 4 Passen, bei einer Passe amtiert er als Schreiber. Wenn es von der Anzahl Jasser aufgeht, können auch 4 Passen zu 4 Spielen ohne Schreiber ausgelost werden. Im Final werden 8 Passen zu je 4 Spielen ausgetragen. Ob mit oder ohne separate Schreiber, entscheidet das jeweilige Austragungs-OK.
3. Der Spieler auf Platz a (rechts neben dem Schreiber) gibt immer das erste Spiel, 3 mal 3 Karten. Wenn kein Schreiber vorhanden ist, kann irgendein Spieler das Schreiben übernehmen, das erste Spiel gibt jedoch **i m m e r** der Spieler auf Platz a. Nach dem obligatorischen Abheben vom mindestens 3 Karten zeigt die unterste Karte die Trumpffarbe an. Diese Trumpffarbe bleibt bis zum Abschluss des Spiels für jeden Spieler ersichtlich und unverwechselbar in irgendeiner Form angezeigt. Der abgehobene Trumpf selbst wird ins Ries zurückgelegt. Es wird nochmals gemischt und es ist **erneut abzuheben**.
4. Jeder Spieler verteilt pro Passe einmal die Karten, der Spieler rechts neben ihm spielt aus. Wird irrtümlicherweise die Reihenfolge nicht eingehalten, kann bis zum Ausspielen der ersten Karte Einspruch erhoben werden, d.h. das Spiel muss neu verteilt werden. Wird der Irrtum zu spät bemerkt, muss der "vergessene Spieler" als letzter die Karten verteilen. Beim letzten Spiel pro Passe kann ein Fehler in der Reihenfolge des Verteilens oder der Ausgabe der ersten Karte nach dem Kehren des ersten Stichs nicht mehr korrigiert werden.
5. Wird das Spiel falsch ausgeteilt oder wird beim Verteilen ein Kartenbild sichtbar, hat der gleiche Spieler die Karten nochmals zu verteilen und von seinem Hintermann abheben zu lassen. Die Trumpffarbe bleibt sich jedoch gleich.
6. Wer den Stich gestochen hat, muss wieder ausspielen. Keiner kann Stiche an sich nehmen, die nicht ihm gehören. Alle, Spieler und Schreiber, sind verpflichtet, diesbezüglich sofort Einspruch zu erheben.
7. Jeder Spieler ist verpflichtet, vor dem Schätzen seiner Punkte zu kontrollieren, ob er 9 Karten hat. Fehlt am Schluss des Spieles einem Jasser eine Karte oder hat er eine Karte zu viel, kommt es zu einer Spielwiederholung (Wiederholung und Bestrafung analog Punkt 16).
8. Sowohl Spieler (Schätzzettel) wie auch Schreiber (Jasszettel) notieren immer **mindestens 2 Zahlen** in die Jassdokumente, zB "00" oder "07". Der Jasser muss zwingend auf seinem Schätzzettel alle 3 Kolonnen ausfüllen. Also sowohl die Kolonne „geschätzt“, die Kolonne „erspielt“ und die Kolonne „Differenz“!
9. **Der Schreiber** ist als neutrale Person eingesetzt. Nach dem Schätzen übergeben ihm die Spieler ihre Zettel und zwar so, dass kein Gegner die aufgeschriebenen Zahlen sehen kann. Er notiert die Zahlen, welche ihm die vier Spieler abgegeben haben, auf dem Jasszettel. Es sind ihm jegliche Bemerkungen betreffend Eintragung untersagt. Hat er die Zahlen aller vier Spieler notiert, gibt er das Spiel frei, indem er noch einmal zwingend die Trumpffarbe erwähnt. Sobald die erste Karte ausgespielt ist, können keine Änderungen der Ansagen mehr angebracht werden. Der Schreiber hat nach jedem Spiel unaufgefordert die Eintragungen **offen** auf dem Jasszettel vorzunehmen. Während des Spiels dürfen keine Eintragungen oder Korrekturen vorgenommen werden. Er notiert in die entsprechende Kolonne die Kartenpunkte und kontrolliert, ob das Total 157 Punkte ergibt (152 Kartenpunkte plus 5 Punkte aus dem letzten Stich). Ist dies der Fall, rechnet er die Differenzpunkte aus. Nach Spielschluss errechnet der Schreiber die Totaldifferenz pro Spieler. Er notiert dieses Resultat **mit Kugelschreiber** auf dem Standblatt jedes einzelnen Spielers und lässt dieses durch den Jassleiter (Organisator, Kontrolleur, Sektorenchef) visieren. Als Schiedsrichter amtiert der Schreiber nur bei offensichtlichen Unkorrektheiten am Tisch, bei denen sofort eingegriffen werden muss (z.B. An sich nehmen falscher Stiche, Falschzählen). Beobachtet er andere Verstösse (z.B. Standblatffälschungen, nachträgliche Korrekturen auf dem Schätzzettel), ist er verpflichtet, den Jassleiter (Organisator, Kontrolleur, Sektorenchef) zu informieren. Hingegen liegt es an den Spielern selber, rein jasstechnische Fehler wie z.B. Nichtfarben zu bemerken und zu melden.
10. Wird ohne **neutralen Schreiber** gespielt, gilt nachfolgende Regelung. Jeder Spieler trägt seine geschätzte Punktezahl auf seinem Schätzzettel (analog Punkt 8) ein. Diese werden vor dem Ausspielen der ersten Karte verdeckt in einem Mäppli auf dem Tisch aufbewahrt. Sobald alle 4 Schätzzettel im Mäppli sind, erwähnt der Schreiber zwingend noch einmal die Trumpffarbe. Der Jasszettel bleibt während dem ganzen Spiel offen auf dem Mäppli liegen. Jeder Spieler kann sich seine geschätzte Punktezahl auf einem Notizzettel zusätzlich notieren. Andere Notizen sind auch hier verboten. Verbindlich ist aber einzig und allein die auf dem Schätzzettel im Mäppli eingetragene Zahl. Nach Abschluss eines Spieles werden zuerst die Punkte durch jeden Spieler gezählt und durch den Schreiber auf dem Jasszettel in der Spalte „Rechnungshilfe“ notiert. Erst wenn die 157 Punkte erreicht sind, darf das Mäppli mit den geschätzten Zahlen durch den Schreiber geöffnet werden. Auf dem Jasszettel werden nun die geschätzten Punkte, die gespielten Punkte und die Differenzpunkte durch zwei Spieler (Schreiber und „Leser“) festgehalten. Erst wenn alle Eintragungen gemacht sind, darf das Spiel weitergehen. Fehlt die geschätzte Zahl eines Spielers auf dem Schätzzettel, erhält der fehlbare Schreiber 20 Differenzpunkte und die erspielten Punkte. Es gibt keine Spielwiederholung
11. Untertrumpfen ist gestattet, sofern der betreffende Spieler von der ausgespielten Farbe keine Karte besitzt. Der „Trumpf-Buur“ muss auch beim Trumpfspiel nicht angegeben werden.
12. Bekennt ein Spieler irrtümlich nicht Farbe, darf der Fehler im laufenden Stich ohne Folgen korrigiert werden. Die Korrektur durch den fehlbaren Spieler darf aber nicht mit Stechen durch die Trumpffarbe erfolgen. Die nachfolgenden Spieler können korrigieren. Wurde der Fehler in einem früheren Stich begangen, wird zu Ende gespielt, wobei alle sich noch im Spiel befindlichen Karten ihren Stichwert behalten. Anschliessend kommt es zu einer Spielwiederholung (Wiederholung und Bestrafung analog Punkt 16).
13. Das Nachzählen der eigenen Stiche ist erlaubt, jedoch so, dass die anderen Spieler nicht Einsicht nehmen können.



14. Beim Differenzler darf nicht Rest verlangt werden, d.h. jede Karte muss einzeln ausgespielt werden. Wer seine Karten auf den Tisch legt und nicht – unabhängig seiner Spielweise – alle Stiche macht, wird mit 20 Strafpunkten und den Differenzpunkten aus dem Spiel belegt. Das Spiel wird fortgesetzt und nicht wiederholt.
15. **Jeder Spieler zählt am Ende des Spiels seine Karten.** Die Punkte werden dem Schreiber gemeldet. Dieser gibt das "okay", wenn die vier Resultate zusammengezählt 157 Punkte ergeben. Werden die Karten voreilig zusammengeworfen bevor die Auswertung stimmt, wird das Spiel wiederholt (Wiederholung und Bestrafung analog Punkt 16).
16. **Spielwiederholung und Bestrafung:** Diejenigen Spieler, die an der Wiederholung des Spiels unschuldig sind, können ihre Differenz akzeptieren oder im Wiederholungsspiel verbessern. Ihre Absicht muss aber **vor** der Neuverteilung der Karten bekannt sein. Der fehlbare Spieler bekommt nebst der Differenz noch zusätzlich 20 Strafpunkte, wobei er sich die höhere Differenzpunktzahl aus den beiden Spiele anrechnen lassen muss.
17. Es dürfen keine Spielwiederholungen durchgeführt werden, ohne vorher den zuständigen Jassleiter (Organisator, Kontrolleur, Sektorenchef) in Kenntnis gesetzt zu haben.
18. Unnötige Bemerkungen während des Spielverlaufs sind von den Spielern und Schreibern zu unterlassen. Das Einsetzen von jeglichen Hilfsmitteln während des Spiels ist untersagt (es ist z.B. verboten, Zwischenergebnisse zu notieren).
19. Es ist nicht gestattet für eine Drittperson, d.h. unter falschem Namen ein Resultat zu erspielen.
20. Werden einem Spieler Unkorrektheiten nachgewiesen – wie zum Beispiel Standblattfälschungen jeglicher Art - wird er disqualifiziert.
21. Spieler, die anhand ihrer Karten die Chancen für ein faires Spiel nicht wahrnehmen, oder sich nicht an den Ehrenkodex halten, können nach wiederholter Verwarnung des Jassleiters (Organisators, Kontrolleurs, Sektorenchefs) ausgeschlossen werden. Dabei geht es nicht darum, dass man verpflichtet sein soll, einem Mitspieler zu seinem geschätzten Resultat zu verhelfen (z.B. mit dem Nell 28 Punkte), sondern es ist beispielsweise regelwidrig, mit dem „Trumpf-Buur“ in der Hand 0 anzusagen oder in keiner Weise zu versuchen die geschätzte Punktzahl auch zu erreichen.
22. Bei Punktgleichheit am Schluss des Wettkampfes entscheiden die besseren Einzelpassen über die Rangierung.
23. Alle Entscheidungen im Saal werden durch den jeweiligen Jassleiter bzw. den Saalchef gefällt und sind endgültig und nicht anfechtbar. Die Sektionsleiter sind verpflichtet, alle schwerwiegenden Vorfälle schriftlich dem Präsidenten des EDJV zuhanden des Vorstandes zu melden.

Genehmigt an der Vorstandssitzung vom 13. Mai 2015

Der Präsident:  
Balsiger Andreas

Der Vizepräsident:  
Furrer Harri