

Tödicup-Reglement

Teilnahme

- Teilnehmen können alle Mitglieder des Jassclub Tödi
- Angetreten wird in einem Zweier Team, welches über alle Partien zusammenspielt

Modus

- Gespielt werden 2 Runden Coiffeur pro Partie
- Gruppenphase mit 3-4 Partien pro Team
- Viertelfinal, Halbfinal und Final im K.O. System

- Die Zweier Teams organisieren, in der vorgegebenen Zeitspanne, selbständig alle Jasspartien.
- Es wird gebeten, dass sich jedes Team selbst darum bemüht, dass alle Partien, bis zum vorgegebenen Zeitpunkt, gejasst werden.
- Nicht gespielte Jasspartien werden bei beiden Teams mit einer Niederlage 2:0 Minus die 2112 Differenzpunkte gewertet.
- Bei Fragen und Problemen meldet euch beim Tödicupleiter/in oder einem Vorstandsmitglied.
- Im Zweifelsfalle entscheidet der Tödicupleiter wie weiter vorgegangen wird. Dies ist zu respektieren.

Punkteverteilung

- Für einen Sieg gibt es 2 Punkte (2:0 oder 1:1 gewonnen)
- Niederlagen und 1:1 verloren geben keine Punkte

Weiterkommen

- In erster Linie zählen Siege (2:0 oder 1:1 gewonnen)
- Als zweitens werden gewonnene Spiele berücksichtigt (2:0 vor 1:1 gewonnen)
- An dritter Stelle wird die Punktedifferenz gewertet.

Spielregeln

- Derjenige direkt nach demjenigen, der austeilt, befindet sich im Zwang.
- Wer den Trumpf bestimmt, muss anschliessend austeilen.
- Die Punktzahl wird gerundet. Eine 1,2,3,4 werden abgerundet, 5,6,7,8,9 werden aufgerundet (z.B. 143 > 140 oder 35 > 40).
- Jeder Jass muss einmal von jedem Team gespielt werden. Es gibt zwei Runden.
- Wer nach zwei Runden mehr Punkte hat, gewinnt die Begegnung.
- Bei Punktegleichheit in der K.O. Runde entscheidet die bessere zweite Runde. Danach wer mehr 16er hat, danach wer mehr 15er hat, etc.
- Das Resultat muss dem Tödicupleiter gemeldet werden, das Resultatblatt (von allen unterschrieben) ist im Zweifelsfall nächsten Vereinsturnier mitzubringen.

Im Spielverlauf

- Zeichen geben oder die Bemerkung "Bock" sind nicht erlaubt.
- Es wird erst ausgespielt, wenn der vorangegangene Stich gekehrt ist.
- Gekehrte Stiche dürfen nicht mehr gewendet werden.
- Es sind alle 9 Stiche zu spielen, auch wenn ein Spieler Rest verlangen könnte.
- Es wird gebeten, Gemütsregungen und Aussagen zu unterlassen, die den Partner und die Gegner in irgendeiner Weise beeinflussen könnten.
- Wenn ein Jasser nicht farbt, verliert die ausgespielte Karte den Stichwert. Der fehlbare Jasser kann den laufenden Stich nicht stechen.
- Wird irrtümlich bei einem Trumpfspiel keine Trumpffarbe gegeben, verlieren alle Trumpfkarten beim betreffenden Spieler ihre Stichwerte, ausgenommen der Trumpf-Bauer
- Falls Unstimmigkeiten während dem Spiel auftreten, sollte man diese gleich ansprechen und klären.
- Falls eine Situation nicht direkt am Tisch geklärt werden kann, sollte man das Spiel stoppen, Spielstand notieren, ein Protokoll der Situation verfassen, beides von beiden Teams unterzeichnen lassen und dem Tödicupleiter/in melden, um die Situation klären zu können.
- Nachträglichen Reklamationen wird keine Beachtung geschenkt.
- Falls ein Team einen Schiedsrichter wünscht welcher die Partie überwacht, sollte sich beim Tödicupleiter/in melden, damit er jemanden organisieren kann der anwesend sein kann.

Es sollte nie vergessen werden, dass es sich hier nur um ein Spiel handelt.

Coiffeur - Regeln

Eicheln (einfach)	Trumpf
Rosen (doppelt)	Trumpf
Schilten (dreifach)	Trumpf
Schellen (vierfach)	Trumpf
Undä-Ufä (fünffach)	normal
Obä-Abä (fünffach)	normal
Misere (sechsfach)	Obä-Abä, wobei die Punkte des Gegners angerechnet werden. Ein Match wird geschrieben, wenn keine Punkte erzielt wurden und der Gegner alle hat
Tutti (sechsfach)	Obä-Abä, wobei Under und Neun höher sind als As. Bei der ersten Farbe, die ausgespielt wird, zählen Under und Neun 20 bzw. 14 Punkte.
Slalom (siebenfach)	Abwechslungsweise Obä-Abä und Undä-Ufä. Bei jedem Stich wird gewechselt. Es kann Obä-Abä oder Undä-Ufä begonnen werden. Gezählt wird was zuerst gespielt wurde. Beginnt man mit Undä-Ufä, zählt man die Sechs.
4+5 / 5+4 (achtfach)	4 Stiche Obä-Abä und 5 Stiche Undä-Ufä, 4 Stiche Undä-Ufä und 5 Stiche Obä-Abä, 5 Stiche Obä-Abä und 4 Stiche Undä-Ufä oder 5 Stiche Undä-Ufä und 4 Obä-Abä. Wenn mit Obä-Abä begonnen wird, zählt das As 11 Punkte, ansonsten die Sechs.
3 mal 3 (neunfach)	Drei Stiche Trumpf, drei Stiche Obä-Abä und drei Stiche Undä-Ufä. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Reihenfolge muss zuerst gesagt werden. Trumpf zählt.
Frei (zehnfach)	Freie Wahl von einem oben angeführten Jass.

Resultatblatt – Tödicup

Team A

Name:
Name:

Team B

Name:
Name:

		Eicheln (1x)		
		Rosen (2x)		
		Schilten (3x)		
		Schellen (4x)		
		Undä-Ufä (5x)		
		Obä-Abä (5x)		
		Misere (6x)		
		Tutti (6x)		
		Slalom (7x)		
		4+5 / 5+4 (8x)		
		3 mal 3 (9x)		
		Frei (10x)		
Total:				Total:

Unterschrift Schreiber:
Unterschrift:

Unterschrift:
Unterschrift: