

SCHWEIZERISCHER FIRMENSPORTVERBAND

Region Zürich

Schach: Reglement Chess-Jass 1.0
Ausgabe Juli 2009

Artikel 1

Jeweils zwei Spieler eines Schachclubs bilden zusammen ein Team. Spielform
Je nach Anzahl Teams wird vollrundig oder allenfalls nach Schweizer System gespielt.

Je zwei Spieler tragen zwei Blitzpartien aus, danach werden vier Runden einfacher Jass-Schieber gespielt. Gewinner ist das Team mit den meisten erspielten Punkten aus Schach und Jass.

Artikel 2

Ein Team besteht aus zwei Spielern desselben Schachclubs (d.h. alle Team
in der aktuellen FMM-Saison eingesetzte oder gemeldete Spieler), jeweils einem A-Spieler mit beliebiger ELO-Wertung und einem B-Spieler mit höchstens 1750 ELO-Punkten. Dabei muss der A-Spieler die höhere oder gleiche ELO-Wertung aufweisen wie der B-Spieler. Es gilt die aktuellste Führungsliste gemäss Turnierdatum, bei fehlender Wertung die Einschätzung durch die TK Schach.

Artikel 3

Die beiden A-Spieler und die beiden B-Spieler tragen je zwei Partien Blitzschach
Blitzschach zu 2x5 Minuten aus. Die zweite Partie wird mit vertauschten Farben gespielt. Ein Sieg ergibt 100 Punkte und ein Remis 50. Es sind maximal 400 Punkte erspielbar. Es gelten die normalen FIDE-Blitzschach-Regeln.

Artikel 4

Die Teams sitzen gemäss üblicher Jass-Sitzordnung am Jasstisch. Jass
Es wird mit deutschen Jasskarten gespielt (Schilte, Schälle, Rose, Eiche), es sei denn, beide Teams einigen sich auf französische Karten (Schuffle/Pik, Herz, Ecke/Karo, Kreuz/Treff). Das Los bestimmt denjenigen, der zuerst Trumpf ansagen darf. Danach geht es reihum

im Gegenuhrzeigersinn, insgesamt vier Runden. Nebst den Farben sind Obenabe und Undenuffe möglich. Alle sechs Varianten werden einfach gezählt. Es gibt weder Wys noch Stöck, d.h. es darf nichts ausser der Trumpfansage oder "Ich schiebe" am Tisch gesprochen werden. Es werden jeweils die erspielten Punkte, Total 157, gutgeschrieben. Ausnahme: ein Match ergibt 207 Punkte für die Match-Spieler und -50 für die anderen. Es sind maximal 628 Punkte erspielbar.

Artikel 5

Wertung Die Punktzahlen aus Schach und Jass werden addiert, maximal 1028 Punkte.

1028 Punkte ist zudem die Kontrollsumme. Bei Punktgleichheit entscheidet

- das bessere Resultat aus dem Blitzschach
- das bessere Resultat des A-Spielers im Blitzschach
- das bessere Einzelresultat aus den Jassrunden
- das Los

Im Falle des Schweizer Systems werden Siegpunkte vergeben, 1:0 oder 0:1.

Damit kann für die Paarung das Swiss Chess verwendet werden. Für die Rangierung entscheidet aber dennoch das Total der erspielten Punkte.

Artikel 6

Zeitaufwand Die Schachrunden dauern erfahrungsgemäss etwa 12 Minuten, maximal 20. Die Jassrunden benötigen etwa 16 Minuten, maximal 24. Das ergibt pro Runde rund 30 Minuten, max. 45. Bei Spielbeginn um 18:30 liessen sich so ca. 7 Runden spielen, d.h. 8 Teams vollrundig oder mehr Teams (und allenfalls weniger Runden) gemäss Schweizer System.

Artikel 7

Gültigkeit Das vorliegende "Reglement Chess-Jass" wurde an der Obmänner-
versammlung 2009 beschlossen. Nach einer 30-tägigen Revisionsfrist für die Obmänner tritt diese Version in Kraft.

Zürich, den 30. Juni 2009