

Frauenfeld beim



Einladung zum Qualifikationsturnier

Montag, 3. April 2017

Liebe Jasserinnen und Jasser von Frauenfeld

Frauenfeld hat die grosse Chance, sich als Austragungsort für den Donnschtig-Jass des Schweizer Fernsehens im Sommer 2017 zu qualifizieren. Alle geübten Jasserinnen und Jasser sind daher herzlich eingeladen, sich für das Differenzler-Qualifikationsturnier anzumelden. Dieses findet statt am

Montag, 3. April 2017, 19.30 Uhr, Casino Frauenfeld

Die Fernseh-Sendung mit Frauenfelder Beteiligung findet im Sommer am Donnerstag, 10. August 2017 in Herzogenbuchsee oder Signau (BE) statt.

Zusätzliche Trainingsturniere

Als Training auf dieses Qualifikationsturnier werden zusätzlich zwei Trainingsturniere angeboten. Diese finden statt am

**Donnerstag, 9. März 2017, 19.30 Uhr, Casino Frauenfeld und
Dienstag, 28. März 2017, 19.30 Uhr, Casino Frauenfeld**

Die Teilnahme an diesen beiden Trainings ist empfehlenswert, obwohl sie keinen Einfluss auf die Qualifikation für die Livesendung haben.

Anmeldeformular für alle Turniere unter www.frauenfeld.ch/ Donnschtig-Jass, oder in Papierform am Info-Schalter Rathaus und im Tourismus-Büro Regio Frauenfeld (Bahnhof).

Anmeldeschluss: Für Trainingsturniere: **2. März und 24. März 2017**
Für Qualifikationsturnier: **24. März 2017**

Das OK freut sich auf eine grosse Beteiligung und wünscht allen «Guet Jass»!

Kontakt:
Stadt Frauenfeld, Richard Wagner, 052 724 52 24
richard.wagner@stadtfrauenfeld.ch



Programm Qualifikationsturnier

Montag, 3. April, Casino Frauenfeld

Teilnahmeberechtigt: Alle Einwohnerinnen und Einwohner von Frauenfeld ab 10 Jahren

Kategorien: Jugendliche (10 bis 18 Jahre)
Erwachsene (ab 19 Jahre)

Jassart: Differenzler mit verdeckter Ansage

Spiel-Modus: 4 Passen à 4 Spiele
gespielt wird mit Deutschschweizer Karten

Kosten: keine

Zeitplan: bis 19.15 Uhr Eintreffen Jasserinnen und Jasser
19.30 Uhr Spielbeginn Qualifikationsturnier
ca. 22.45 Uhr Rangverkündigung

Qualifiziert für Livesendung:

- 1. Rang:** Jasser/in am Telefon
- 2. Rang:** Jasser/in am Tisch
- 3. Rang:** Ersatzjasser/in vor Ort
- + beste/r Jugendliche/r:** Jasser/in am Tisch
- + beste Dame:** Jasserin am Tisch

Alle fünf Qualifizierten sind am **10. August 2017** ab 15 Uhr in Herzogenbuchsee oder Signau (BE) vor Ort (einschliesslich Telefon- und Ersatzjasser/in). Sie spielen dort um den Sieg und den Austragungsentcheid für unsere Stadt.

Auch müssen alle fünf Jasser/innen bei der allfälligen Finalteilnahme am **17. August 2017** nochmals spielbereit sein.

Turnierleitung: Dani Müller, Schiedsrichter Donnschtig-Jass SRF

10 Jass-Tipps zum Differenzler

- 1 Der Differenzler wird als fairste Jassart bezeichnet. Man sollte sich auch demgemäss fair verhalten. Den Mitspielenden die gute Ausgangslage absichtlich zu vermiesen, zahlt sich in der Regel nicht aus. Vielleicht ist man schon bald selbst in der gleichen Lage und dankbar, wenn alle am Tisch fair spielen.
- 2 Ansage: Trumpfkarten x 2 plus jedes weitere Ass 11 Punkte.
Diese Faustregel bewährt sich oft, denn:
alle 9 Trümpfe zählen 62 Punkte x 2 = 124 Punkte
plus 3 Assen x 11 Punkte = 33 Punkte. Dies ergibt ein Total von 157 Punkten.
Diese Regel kann jedoch nicht immer angewendet werden. Hat man beispielsweise 5 Trümpfe (z.B. König, Ober, 8, 7 und 6), sollte die geschätzte Punktzahl nicht nur 14 Punkte, sondern ca. 40 Punkte betragen.
- 3 Mit Trumpf das Spiel zu eröffnen ist in der Regel nicht ratsam. Die Mitspielenden werden auf diese Weise allenfalls ihrer Stechmöglichkeiten beraubt. Als Folge ergeben sich oft grosse Differenzen. Natürlich nimmt man gerne seinen Vorteil wahr. Bei einem Nuller-Spiel mit 2 Trümpfen ist es gar von Vorteil, mit Trumpf zu eröffnen, damit man im 9. Stich nicht noch den letzten Trumpf besitzt.
- 4 Das Nell oder das Trumpf-Ass bei Spielbeginn abzustechen ist verpönt und gilt unter Jassern als Ehrensache, dies nicht zu tun. Denn mit dem Nell als einzigem Trumpf werden ca. 28 Punkte, mit dem Trumpf-Ass ca. 25 Punkte einkalkuliert.
- 5 Wenn man das Nell hat, sollte man möglichst schnell versuchen, einen Stich zu machen. In den ersten vier Stichen eines Spiels sollte das Nell in Sicherheit gebracht werden.
- 6 Der Trumpf-Bauer ist eine wertvolle Karte und sollte zurückbehalten werden, bis ersichtlich ist, dass ein an Punkten wichtiger Stich erspielt werden kann.
- 7 Am Spielbeginn zu beurteilen, ob insgesamt zu viele oder zu wenige Punkte geschätzt worden sind, ist unmöglich. Wird am Anfang jedoch zügig gestochen, ist davon auszugehen, dass die Ansage eher hoch oder gar optimal ist. Sticht z.B. der Trumpf-Zehner einen fetten Stich von 25 Punkten, wurden wahrscheinlich mehr als 157 Punkte geschätzt. In diesem Fall sollte man sich vorsehen, seine Punktzahl zu erreichen. Es kann aber auch sein, dass ein Spieler viele Trümpfe hat und einige Stiche "laufen" lässt, um dann die restlichen Stiche zu machen.
- 8 Leicht offensiv zu spielen und seine Stiche möglichst schnell "heimzuholen" ist viel einfacher, als zu spät in das laufende Spiel einzugreifen.
- 9 Sticht man einem Mitspielenden einen Stich ab, mit dem dieser offensichtlich gerechnet hat, kann danach ohne weiteres eine "gefährliche" Karte ausgespielt werden. In der Regel wird diese dann gestochen.
- 10 Es ist von Vorteil zu wissen, wie viele Trümpfe bereits gespielt worden sind. Zählen Sie nach Möglichkeit auch die Punkte der Mitspielenden mit.