

## Kat. T (Triathlon)

- Findet am Samstag statt. Fussball und Büchsen schießen von ca. 13.00-16.00Uhr und Jassen von ca.17.00-20.00Uhr.
- Fussball:
  - Nach jedem Fussballspiel wird gleich im Anschluss des Spiels das Büchsen schießen im Festzelt ausgeführt!
  - Beim Fussballspiel: Sieg 3 Punkte, Unentschieden 1 Punkt, Niederlage 0 Punkte
- Büchsen schießen:
  - Das Büchsen schießen findet direkt nach dem Fussballspiel im Festzelt statt.
  - Es werfen die zwei Mannschaften gegeneinander, die sich im Fussballspiel gegenüber standen. Die Teams wählen 3 Schützen aus. Danach wird immer im 1 gegen 1 angetreten. Jeder Schütze hat drei Schüsse, derjenige der mehr Büchsen vom Tisch holt, gewinnt das Duell und somit 2 Punkte.
  - Es werden alle 3 Duelle durchgeführt, denn die Punkte werden zu den anderen Punkten addiert.
- Jassen:
  - Jede Mannschaft stellt 4 Jasser/innen es dürfen auch Personen Jassen, die nicht Fussball gespielt haben.
  - Es wird mit dem deutschschweizerischen Kartenspiel gespielt, welches aus den 4 Farben: Schelle, Schilte, Rose und Eichel besteht. Pro Farbe gibt es 9 Karten. In absteigenden Stichwerten: Ass 11 Punkte, König 4 Punkte, Ober 3 Punkte, Unter 2 Punkte, Banner 10 Punkte. Keine Punkte für: Neuner, Achter, Siebner, Sechser. Somit ergeben 4 Farben mal 9 Karten = 36 Spielkarten total
  - Beim Trumpfspiel zählt der Trumpfpuur (Unter) 20 Punkte und ist die stärkste Spielkarte. Der Trumpfneuner, Näll genannt, ist 2. stärkste Spielkarte und zählt 14. Punkte. Beim Obenabespiel sind die 4 Ass (11 Punkte) die höchsten Stechkarten, gefolgt von König, Ober, Unter, Banner, 9, 8 (8 Punkte), 7, und 6. Beim Undenufe hingegen sind die 4 Sechser (11 Punkte) die höchsten Stechkarten, gefolgt von 7, 8 (8 Punkte), 9, 10, Unter, Ober, König und As. Die Unter zählen jeweils 2 Punkte und die 9er 0 Punkte. Für den letzten Stich gibt es zusätzlich 5 weitere Punkte. Alle Spiele ergeben somit jeweils total 157 Punkte. Bei Spielen ohne Trumpf werden für die nicht gezählten 18 Punkte mehr für Trumpfpuur und 14 Punkte für Nell = 32 Punkte in Form der gezählten 4 Achter (32 Punkte) geschrieben.
  - Ohne Weis und Stöck
  - Der Kartenmischer lässt die Karten von seinem Hintermann abheben und zwar hebt dieser mindesten 3, maximal 35 Karten ab. Ausgegeben wird in Gegenuhrzeigerrichtung. Die Karten werden von oben abgenommen und je Spieler 3x3 Karten verteilt. Jeder Spieler erhält gleichviel Karten.
  - Der Partner darf die Karten erst aufnehmen, wenn derjenige der ausspielt bestimmt hat welche Farbe Trumpf/Obenaben/Undenufe ist oder seinem Partner zur Bestimmung übergeben hat.
  - Der Erstausspieler, rechts vom Kartengeber kann die Spielkarte frei wählen. Ohne Bemerkung ist die 1. Spielkarte immer Trumpf. Daher klare Deklaration bei Obenabe und Undenufe. Es muss immer gefarbt werden. Ausnahme bleibt der Trumpfpuur. Ansonsten dürfen Karten nach beliebiger Wahl angegeben werden.
  - Es werden immer alle Karten einzeln bis zur letzten gespielt.
  - Falsch ausgespielte Karten verlieren den Stichwert, behalten aber den Zählwert.
  - Gespielt werden 4 Passen à 10 Spielen.
  - Kommt es zu Unklarheiten, trifft der Spielleiter eine verbindliche Entscheidung.
  - Mögliche Punkte
    - Jassen max. 48 Punkte
    - Büchsen max. 30 Punkte
    - Fussballspielen max. 15 Punkte
  - Bei Punktegleichheit entscheidet:
    - höhere Anzahl Jasspunkte
    - höhere Anzahl Siege beim Büchsen schießen
    - das Los