

# **Offizielles Reglement zur 8. Schweizer Schieber-Meisterschaft von Blick & Swisslos**



## **Artikel 1. Grundsätzliches**

Die Blick-Gruppe und Swisslos organisieren gemeinsam ein Jassturnier unter dem Namen «8. Schweizer Schieber-Meisterschaft» (im Folgenden «Meisterschaft» genannt). Die Meisterschaft wird in der Form des Einzelschiebers gespielt und umfasst vier Phasen (vgl. Artikel 4 bis Artikel 7).

Jede natürliche Person (nachfolgend Teilnehmer) darf für die Teilnahme an der Meisterschaft genau ein Spielkonto verwenden. Die Teilnehmer der Meisterschaft müssen zum Zeitpunkt ihrer Teilnahme in der Qualifikationsphase mindestens 18 Jahre alt sein. Die Teilnahme an der Meisterschaft ist kostenlos.

Von der Teilnahme an der Meisterschaft ausgeschlossen sind Mitarbeitende der Ringier AG und Swisslos, Mitarbeitende von mit der Durchführung der Meisterschaft beauftragten Agenturen bzw. Partnerfirmen sowie im gleichen Haushalt lebende Familienangehörige dieser Mitarbeitenden.

## **Artikel 2. Einzelschieber**

### **Abschnitt 2.01 Generelles**

Gespielt wird zu viert in zwei am Jasstisch über Kreuz sitzenden Zweiermannschaften (im Folgenden jeweils «Team» genannt). Jedes Team versucht, möglichst viele Punkte zu erzielen. Jedem Teammitglied werden jeweils die gesamten vom Team erzielten Punkte gutgeschrieben.

### **Abschnitt 2.02 Teamzusammenstellung**

In der Qualifikationsphase jasst der Teilnehmer gemeinsam mit einem Computerjasser gegen ein aus zwei Computerjassern bestehendes Team. Am Finalturnier wird der Einzelschieber mit zugelostem Partner gespielt.

### **Abschnitt 2.03 Spielart**

Es können die vier Trumpffarben (Herz, Ecke, Schaufel oder Kreuz resp. Rose, Eichel, Schilte oder Schelle) sowie Obenabe oder Undenufe gewählt werden.

#### **(a) Trumpffarben**

Es wird zwischen Trumpf- und Nebenfarben unterschieden. Die Trumpffarbe sticht jeden Rang einer Nebenfarbe. Die Rangfolge innerhalb der Farben gilt gemäss untenstehender Tabelle in absteigender Reihenfolge. Ein höherer Rang sticht einen tieferen Rang. Unabhängig von der Rangfolge sind die Punktwerte der einzelnen Karten.

Trumpffarbe		Nebenfarbe	
Rang	Punktwert	Rang	Punktwert
Bauer/Under	20	Ass	11
Neun	14	König	4
Ass	11	Dame/Ober	3
König	4	Bauer/Under	2
Dame/Ober	3	Zehn/Banner	10
Zehn/Banner	10	Neun	0
Acht	0	Acht	0
Sieben	0	Sieben	0
Sechs	0	Sechs	0

(b) Obenabe und Undenufe

Es wird zwischen Obenabe und Undenufe unterschieden. Die Rangfolge innerhalb dieser beiden Spielarten gilt gemäss untenstehender Tabelle in absteigender Reihenfolge. Ein höherer Rang sticht einen tieferen Rang.

Unabhängig von der Rangfolge sind die Punktwerte der einzelnen Karten.

	Obenabe	Undenufe
Rang	Punktwert	Punktwert
Ass	11	0
König	4	4
Dame/Ober	3	3
Bauer/Under	2	2
Zehn/Banner	10	10
Neun	0	0
Acht	8	8
Sieben	0	0
Sechs	0	11

#### Abschnitt 2.04 Punkte

Wer den letzten Stich einer Runde macht, gewinnt 5 (fünf) Extrapunkte. Total sind daher 157 (hundertsiebenundfünfzig) Punkte im Spiel. Sämtliche Trumpffarben sowie Obenabe und Undenufe werden einfach gewertet. Es wird ohne Stöck, Weispunkte und Matchprämie gespielt.

#### Abschnitt 2.05 Spielablauf

Jeder Spieler erhält 3 × 3 Karten. Direkt im Anschluss an das Austeilen der Karten muss die Vorhand – Spieler rechts von demjenigen, der die Karten ausgeteilt hat – die Spielart bestimmen oder schieben. Schiebt die Vorhand, muss der Partner die Spielart ansagen. Ist die Spielart bestimmt, so startet die Vorhand mit dem Ablegen der ersten Karte, auch dann, wenn der Partner die Spielart bestimmt hat. Reihum gegen den Uhrzeigersinn legen die drei anderen Spieler je eine Karte gemäss den nachfolgenden Regeln ab.

Das Ablegen der Karten erfolgt nach einem eingeschränkten Farbzwang. Die zuerst gespielte Karte eines Stiches bestimmt die zu bedienende Farbe, wobei nur Karten dieser Farbe oder der Trumpffarbe den Stich gewinnen können. Besitzt ein Teilnehmer noch eine Karte dieser Farbe, so muss er bedienen, d.h. eine Karte gleich welchen Ranges dieser Farbe ablegen, oder er darf stechen, d.h. eine Karte in Trumpffarbe spielen. Besitzt er keine Karte dieser Farbe, kann er entweder eine Karte einer anderen Farbe ablegen oder ebenfalls eine Karte in Trumpffarbe spielen. Wurde bereits mit einer Karte in Trumpffarbe gestochen, darf der Teilnehmer nur eine Karte in Trumpffarbe niedrigeren Ranges spielen (Untertrumpfen), wenn er nur noch Karten in Trumpffarbe besitzt. Wird als Erstes eine Karte in Trumpffarbe gespielt, so muss diese mit Ausnahme des Bauern in Trumpffarbe (Trumpfbauer) von jedem Teilnehmer bedient werden.

Nachdem alle Spieler eine Karte abgelegt haben, gewinnt die gemäss diesen Regeln gespielte Karte mit dem höchsten Rang den Stich und das Team desjenigen Spielers, der diese Karte gespielt hatte, erhält die Punkte aller Karten eines Stiches. Der Spieler, der den Stich gewinnt, spielt als Erster eine neue Karte aus. Sobald alle Karten gelegt und die neun Stiche entschieden wurden, werden die gewonnenen Punkte aller Stiche je Team addiert und das Spiel abgeschlossen. Für das nächste Spiel werden die Karten von der Vorhand des vorangehenden Spiels ausgeteilt. Das Prozedere wiederholt sich so lange, bis sämtliche Spiele der Partie beendet sind.

### **Artikel 3. Allgemeine Teilnahmebedingungen**

Für eine Teilnahme an der Meisterschaft müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Wohnsitz in der Schweiz oder im Fürstentum Lichtenstein.
- Mindestalter 18 Jahre

Für die Teilnahme an der Meisterschaft müssen sich die Teilnehmer entweder mit ihrem Swisslos-Nutzerkonto anmelden oder unter Angabe der E-Mail-Adresse, des Vor- und Nachnamens, der Strasse und der Hausnummer, der Postleitzahl und des Wohnortes für eine Teilnahme an der Meisterschaft registrieren. Teilnehmer müssen zudem bestätigen, dass sie dieses Reglement akzeptieren.

Folgendes Verhalten führt zum Ausschluss von der Meisterschaft:

- Ein Teilnehmer nimmt mit mehr als nur einem Spielkonto an der Meisterschaft teil.
- Ein Teilnehmer nimmt mit einem anderen Spielkonto als seinem eigenen an der Meisterschaft teil.
- Ein Teilnehmer stellt sein Spielkonto einer Drittperson zur Verfügung.

## **Artikel 4. Bootcamp**

### Abschnitt 4.01 Dauer

Das Bootcamp dauert vom Freitag, dem 27. September bis am Sonntag, dem 3. Oktober 2024 und findet ausschliesslich auf [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch) statt.

### Abschnitt 4.02 Teilnahme

Für eine Teilnahme am Bootcamp müssen die allgemeinen Teilnahmebedingungen gemäss Artikel 3 erfüllt sein. Das Bootcamp hat reinen Trainingscharakter und ist keine Voraussetzung für eine Teilnahme an den weiteren Turnierphasen.

### Abschnitt 4.03 Ablauf

Nach der erfolgreichen Anmeldung kann täglich ab 7:00 Uhr am Bootcamp teilgenommen werden. Hierbei spielt man einen Einzelschieber zusammen mit einem Computerjasser gegen zwei andere Computerjasser. Eine Teilnahme umfasst 1 Partie à 12 Spielen. Die durch das Team des Teilnehmers erspielten Punkte sämtlicher 12 Spiele werden zusammengezählt. Der Start einer Teilnahme muss bis spätestens um 23.00 Uhr eines Tages erfolgen. Die Teilnehmer haben jeweils 30 Minuten Zeit, um die gesamte Partie ordentlich zu Ende zu spielen. Beendet der Teilnehmer die Partie nicht innert 30 Minuten, werden nur die fertiggespielten Spiele der Partie gewertet.

Die Anzahl der Teilnahmen ist nicht limitiert. Jede Teilnahme umfasst eine Partie à 12 Spiele. Die beste Partie jedes Teilnehmers wird auf [swisslos.ch](http://swisslos.ch) veröffentlicht.

## **Artikel 5. Qualifikation**

### Abschnitt 5.01 Dauer

Die Qualifikation dauert vom Freitag, dem 4. Oktober bis am Mittwoch, dem 23. Oktober 2024 und findet ausschliesslich auf [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch) statt.

### Abschnitt 5.02 Teilnahme

Für eine Teilnahme an der Qualifikation müssen die allgemeinen Teilnahmebedingungen gemäss Artikel 3 erfüllt sein.

### Abschnitt 5.03 Ablauf und Gewinnberechtigung

Nach der erfolgreichen Anmeldung kann täglich ab 7:00 Uhr an der Qualifikation teilgenommen werden. Hierbei spielt man einen Einzelschieber zusammen mit einem Computerjasser gegen zwei andere Computerjasser. Eine Teilnahme umfasst 1 Partie à

12 Spielen. Die durch das Team des Teilnehmers erspielten Punkte sämtlicher 12 Spiele werden zusammengezählt.

Während der Qualifikation können täglich zwei Tagespartien absolviert werden. Ausnahme bilden die sogenannten Trumfsonntage: 6., 13. und 20. Oktober 2024. An diesen Tagen können 5 Tagespartien gespielt werden. Der Start einer Partie muss bis spätestens um 23.00 Uhr eines Tages erfolgen. Die Teilnehmer haben jeweils 30 Minuten Zeit, um die gesamte Partie ordentlich zu Ende zu spielen. Beendet der Teilnehmer die Partie nicht innert 30 Minuten, werden nur die fertiggespielten Spiele der Partie gewertet.

Die Teilnehmer, welche in einer Partie mindestens 1150 Punkte erzielen, qualifizieren sich für den Halbfinal (vgl. Artikel 6) und werden darüber schriftlich per E-Mail informiert.

Die im Bootcamp gespielten Partien werden für eine allfällige Halbfinalqualifikation nicht berücksichtigt.

#### Abschnitt 5.04 Bonuspartien

Bonuspartien können wie folgt erlangt werden:

- Durch die Teilnahme am Bootcamp jeder Teilnehmer automatisch 5 Bonuspartien.
- Jeder Teilnehmer der Meisterschaft erhält nach abgeschlossener Registrierung einen personalisierten Link, welcher an Drittpersonen weitergeleitet werden kann. Der Inhaber des Links erhält für jede Person, welche über diesen auf [swisslos.ch](http://swisslos.ch) gelangt und bis zum 23. Oktober 2024 seine erste Teilnahme an der Meisterschaft bestreitet, 2 Bonuspartien.

Erhaltene Bonuspartien sind persönlich und können nicht an andere Teilnehmer übertragen werden. Bonuspartien können jederzeit eingesetzt werden, sofern keine Tagespartien mehr zur Verfügung stehen. Bonuspartien verfallen nach dem 23. Oktober 2024 zum Ende der Qualifikation

## **Artikel 6. Halbfinal**

### Abschnitt 6.01 Dauer

Der Halbfinal dauert vom Donnerstag, dem 24. Oktober 7:00 Uhr bis am Sonntag, dem 27. Oktober 2024 23:00 Uhr und findet ausschliesslich auf [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch) statt.

### Abschnitt 6.02 Teilnahme

Teilnahmeberechtigt für den Halbfinal sind alle Teilnehmenden, welche während der Qualifikation in einer Partie 1150 oder mehr Punkte erzielt haben.

### Abschnitt 6.03 Ablauf und Gewinnberechtigung

Zwischen Start und Ende des Halbfinals können insgesamt 6 Partien à 12 Spiele gespielt werden. Wurden alle 6 Partien abgeschlossen, kann keine weitere Partie mehr begonnen werden. Die Resultate der 3 besten Partien werden kumuliert und in eine Rangliste eingetragen. Die 100 Personen, die dabei am meisten Punkte erzielen, qualifizieren sich für das Finalturnier.

## **Artikel 7. Finalturnier**

### **Abschnitt 7.01 Dauer**

Das Finalturnier findet am 16. November 2024 im Theater Casino in Zug statt.

### **Abschnitt 7.02 Teilnahme**

Die 100 Teilnehmer, welche in ihren drei besten Halbfinalpartien am meisten Punkte erzielen, qualifizieren sich für das Finalturnier (vgl. Abschnitt 6.03). Kommen aufgrund von Punktgleichheit mehr als 100 Teilnehmer für den Gewinn eines Startplatzes am Finalturnier infrage – im Folgenden «potenzielle Finalteilnehmer» genannt – wird folgendermassen vorgegangen: Alle potenziellen Finalteilnehmer, welche mehr Punkte aufweisen als der potenzielle Finalteilnehmer mit den wenigsten Punkten, gewinnen einen Startplatz am Finalturnier. Die danach verbleibenden Finalplätze werden unter den restlichen potenziellen Finalteilnehmern ausgelost.

Die Teilnehmer, welche einen Startplatz für das Finalturnier gewonnen haben, werden schriftlich per E-Mail darüber informiert und erhalten gleichzeitig weitere Informationen zum Finalturnier. Der Startplatz am Finalturnier ist persönlich und kann nicht übertragen werden. Wenn Teilnehmer mitteilen (schriftlich, per E-Mail oder am Telefon), dass sie auf den Startplatz am Finalturnier verzichten, dann werden Teilnehmer nachnominiert. Eine Nachnominierung wird auch dann vorgenommen, wenn ein Teilnehmer, welcher ein Startplatz für das Finalturnier gewonnen hat, die Teilnahme am Finalturnier nicht bis spätestens am Montag, dem 4. November 2024 schriftlich bestätigt.

Bei der Nachnominierung wird wie folgt vorgegangen: Der Startplatz wird an denjenigen Teilnehmer des Halbfinals weitergegeben, welcher die meisten Punkte aufweist und sich nicht für das Finalturnier qualifiziert hat. Weisen dabei mehrere Teilnehmer gleichviele Punkte auf, dann wird der Startplatz für das Finalturnier ausgelost.

Jeder Teilnehmer muss vor dem Start des Finalturniers mit einem offiziellen Dokument (Pass, Identitätskarte oder Führerausweis) belegen, dass er zum einen die Person ist, welche sich für das Finalturnier qualifiziert hat, und zum anderen, dass er im Moment der Qualifikation mindestens 18 Jahre alt war.

Der Gewinner der 7. Schweizer Schieber-Meisterschaft ist automatisch für das Finalturnier qualifiziert.

Zusätzlich können Swisslos und die Blick-Gruppe noch maximal vier Wildcards vergeben. Durch den Erhalt einer Wildcard ist der Empfänger am Finalturnier teilnahme- und gewinnberechtigt, ohne dass dieser sich hierfür qualifizieren muss. Somit können maximal 105 Teilnehmer am Finalturnier mitspielen.

### **Abschnitt 7.03 Ablauf der Vorrunde des Finalturniers**

Beim Finalturnier werden 5 Partien zu je 12 Spielen gespielt – die sogenannte Vorrunde. Bei der Anmeldung erhält jeder Teilnehmer sein persönliches Standblatt, auf welchem seine erzielten Resultate jeder Partie eingetragen werden. Wenn möglich wird darauf

geachtet, dass jeder Teilnehmer mit seinem favorisierten Kartenset (deutsche resp. französische Karten) spielen kann. Jede Partie startet erst auf Weisung des Turnierleiters.

Die vier Teilnehmer mit den meisten erspielten Punkten in der Vorrunde qualifizieren sich für den Finaltisch. Kommen aufgrund von Punktgleichheit mehr als vier Teilnehmer für den Finaltisch infrage – im Folgenden «potenzielle Teilnehmer am Finaltisch» genannt – wird folgendermassen vorgegangen: Alle potenziellen Teilnehmer am Finaltisch, welche mehr Punkte aufweisen als der potenzielle Teilnehmer am Finaltisch mit den wenigsten Punkten, qualifizieren sich für den Finaltisch. Die danach verbleibenden Plätze am Finaltisch gehen in die restlichen potenziellen Teilnehmer, welche in der Vorrunde die Partie mit der höchsten Punktzahl gejasst haben.

Sämtliche Entscheide des Turnierleiters sind endgültig.

#### Abschnitt 7.04 Ablauf des Finaltisches

Die vier bestklassierten Teilnehmer nach der Vorrunde ermitteln den Sieger der Meisterschaft am Finaltisch. Am Finaltisch werden 3 Partien à 4 Spiele gespielt, wobei jeder Teilnehmer einmal mit jedem Teilnehmer zusammen ein Team bildet. Die Punkte aus der Vorrunde werden hierbei nicht berücksichtigt. Derjenige Teilnehmer, welcher am Finaltisch am meisten Punkte erzielt, gewinnt die Meisterschaft. Bei Punktgleichheit wird derjenige Teilnehmer besser klassiert, der in der Vorrunde mehr Punkte erzielt hat. Besteht dann immer noch Punktegleichheit, dann entscheidet das Resultat der besten Partie der Vorrunde, dann die zweitbeste usw. Sollte auf diese Weise kein Sieger ermittelt werden können, dann entscheidet das Los.

Können sich die vier Teilnehmer am Finaltisch nicht auf das zu verwendende Kartenset (deutsch oder französisch) einigen, dann werden die Hälfte der Spiele mit deutschen und die andere Hälfte mit französischen Karten gespielt.

#### Abschnitt 7.05 Durchführungsbestimmungen zur Abwicklung einer Partie

Es gelten grundsätzlich die Durchführungsbestimmungen für das Preisjassen gemäss «Puur, Näll, As – 9. Auflage 2007», welche der Vollständigkeit halber nachfolgend aufgeführt werden.

1. Die vier Spieler am Tisch bezeichnen einen Schreiber für die Notierung der Resultate auf dem offiziellen Jasszettel. Nach jedem Spiel dürfen die Karten erst zusammengelegt werden, wenn das Total der Resultate 157 Punkte ergibt.
2. Das Standblatt darf nur vom Kontrolleur ausgefüllt werden. Von Spielern ausgefüllte Standblätter werden nicht angenommen.
3. Zum ersten Spiel verteilt der Schreiber die Karten, nach dem obligatorischen Abheben (mindestens 3 Karten), und zwar 3×3 Karten im Gegenuhrzeigersinn. Jeder Spieler ist verpflichtet, vor dem ersten Ausspiel zu kontrollieren, ob er 9 Karten erhalten hat. Fehlt beim Ablauf des Spiels einem Spieler eine Karte ist das Spiel trotzdem gültig.
4. Wird das Spiel falsch ausgeteilt oder wird beim Verteilen ein Kartenbild sichtbar, muss der gleiche Spieler nochmals verteilen. Der rechts vom Schreiber sitzende

Spieler (Vorhand) kommt zum Wählen. Oder er kann schieben. Zum Schieben darf einzig das Wort «gschobe» ausgesprochen werden. Dabei bleiben die Karten bei Vorhand in der Hand und dürfen weder abgelegt noch umgekehrt hingelegt werden. Sein Partner darf die Karten erst aufnehmen, wenn Vorhand einen Entscheid gefällt hat. Der Partner kann nicht zurückschieben. Der erste Stich wird immer von Vorhand eröffnet. Das Spiel kann mit irgendeiner Karte eröffnet werden. Es gibt kein obligatorisches Trumpfen zum ersten Stich.

5. Wer den Stich gestochen hat, muss wieder ausspielen. Spielt irrtümlich der Partner aus, darf die irrtümlich gespielte Farbe erst wieder ins Spiel gebracht werden, nachdem die Gegner einen Stich für sich buchen konnten. Die irrtümlich gespielte Karte verliert ihren Stichwert.
6. Bekennt ein Spieler irrtümlich nicht Farbe, verlieren die irrtümlich gespielte sowie die irrtümlich zurückbehaltene Karte ihren Stichwert. Das Spiel bleibt gültig.
7. Jedes Zeichengeben sowie die Bemerkung «Bock» sind nicht gestattet. Bereits gespielte und gekehrte Karten dürfen nicht mehr eingesehen werden.
8. Es darf erst ausgespielt werden, wenn der vorangegangene Stich gekehrt ist. Es müssen alle neuen Stiche durchgespielt werden. Das Ablegen der verbleibenden Karten eines Teilnehmers, die auf sicher alle Stiche gewinnen, ist nicht zulässig.
9. Der Schreiber ist dafür verantwortlich, dass stets in der reglementskonformen Reihenfolge die Karten verteilt werden. Verteilt der falsche Spieler, kann jeder Beteiligte Einspruch erheben, bis er seine Karte zum ersten Stich gibt. Nach Kehren des ersten Stiches bleibt das Spiel gültig.
10. Nach jeder Partie am Finalturnier (4 oder 12 Spiele) rechnet der Schreiber aus, ob die Summe der erzielten Resultate zusammen 628 resp. 1884 ergibt. Trifft dies zu, wird das Totalergebnis der Partie vom Kontrolleur auf dem Standblatt jedes Teilnehmers eingetragen. Der Schreiber übergibt dem Kontrolleur den Jasszettel.
11. Spieler, die anhand ihrer Karten die Chancen für ein faires Spiel nicht wahrnehmen, können vom Turnierleiter verwarnet werden. Bei zweimaliger Verwarnung erfolgt der Ausschluss.

## **Artikel 8. Artikel 5: Schlussbestimmungen**

### **Abschnitt 8.01 Ausschluss von Teilnehmern**

Teilnehmer, welche gegen die Teilnahmebedingungen verstossen und/oder diese manipulieren, können von der Meisterschaft ausgeschlossen werden. Liegen die Voraussetzungen für einen Ausschluss vor, können entsprechende Korrekturen an Ranglisten vorgenommen, Teilnahmeberechtigung am Finalevent und Gewinne (auch nachträglich) aberkannt oder bereits ausbezahlte bzw. ausgelieferte Gewinne zurückgefordert werden.

### **Abschnitt 8.02 Einstellung der Meisterschaft**

Die Blick-Gruppe und Swisslos als Veranstalter, bzw. die mit der Durchführung der Meisterschaft beauftragten Agenturen bzw. Partner, sind berechtigt, die Meisterschaft

einzustellen, abubrechen oder auszusetzen, wenn eine ordnungsgemässe Durchführung nicht mehr sichergestellt ist, dies insbesondere beim Ausfall von Hard- oder Software, Programmfehlern, Computerviren oder nicht autorisierten Eingriffen von Dritten sowie mechanischen, technischen oder rechtlichen Problemen.

#### Abschnitt 8.03 Publizität durch Teilnahme an der Meisterschaft

Mit der Teilnahme an der Meisterschaft akzeptiert der Teilnehmer diese Teilnahmebedingungen sowie die mit einer allfälligen Qualifikation für das Finalturnier verbundene Publizität insbesondere, dass sein Name und Wohnort sowohl auf den Websites von Swisslos ([www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch)) und Blick ([www.blick.ch](http://www.blick.ch)) publiziert als auch in anderen Medien genannt bzw. veröffentlicht werden können.

Zudem wird darauf hingewiesen, dass im Rahmen des Finalturniers am 16. November 2024 Foto-, Film- und/oder Tonaufnahmen gemacht werden. Diese Aufnahmen sind mit der bildlichen Darstellung von anwesenden Personen verbunden, wobei die Personenauswahl zufällig erfolgt. Eine Darstellung der Bilder erfolgt via Livestream auf "blick.ch" sowie im Internet, in Printmedien und auf Social-Media-Kanälen von Unternehmen der Ringier AG, Ringier Axel Springer Schweiz AG und Swisslos Interkantonale Landeslotterie. Mit der Teilnahme am Finalturnier der Meisterschaft erfolgt die Einwilligung der anwesenden Teilnehmer sowie ihrer Begleitperson zur unentgeltlichen Veröffentlichung in vorstehender Art und Weise, und zwar ohne, dass es einer ausdrücklichen Erklärung der betreffenden Person bedarf. Sollte die betreffende Person im Einzelfall nicht mit der Veröffentlichung ihrer Person einverstanden sein, hat sie dies unmittelbar und umgehend dem verantwortlichen Fotografen bzw. Kameramann mitzuteilen.

#### Abschnitt 8.04 Massgabe der Ranglisten

Im Falle einer irrtümlich falschen Publikation sind für die Qualifikation am Finalturnier ausschliesslich die Ergebnisse der offiziellen Ranglisten massgebend, nicht die allenfalls falsch publizierten Angaben.

#### Abschnitt 8.05 Korrespondenz und Rechtsweg

Über die Meisterschaft wird keine Korrespondenz geführt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

#### Abschnitt 8.06 Sprachversionen des Reglements

Weicht die französische, die englische oder die italienische Fassung dieses Reglements von der deutschen Fassung ab, ist allein die deutsche Ausgabe massgebend.

#### Abschnitt 8.07 Publikation und Gültigkeit des Reglements

Dieses Reglement ist auf [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch) hinterlegt und ab dem 27. September 2024 gültig.