

Vorwort zu den Turnierbridgeregeln 2017

Im Gegensatz zu anderen Denksportarten wie Schach und Go ist Bridge ein vergleichsweise junges Spiel und entwickelt sich ständig weiter. Die ersten Turnierbridgeregeln wurden 1928 veröffentlicht. Danach gab es fortlaufend Überarbeitungen in den Jahren 1933, 1935, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987, 1997 und 2007. In den 30er Jahren wurden die Regeln durch den Portland Club in London und den Whist Club in New York veröffentlicht. In den 40er Jahren ersetzte der Regelausschuss der American Contract Bridge League den Whist Club, während die British Bridge League und die European Bridge League die Arbeit des Portland Clubs unterstützte.

Die Verantwortung für regelmäßige Überarbeitungen liegt nun beim Weltbridgeverband (WBF), dessen Regelausschuss mit der Aufgabe betraut ist, die Regeln wenigstens einmal alle zehn Jahre zu überarbeiten. Man kann mit gutem Gewissen sagen, dass die nunmehr vorliegende Überarbeitung die bisher umfangreichste ist. Der Regelausschuss hat sehr viele Vorschläge von Einzelpersonen, Turnierleitern und nationalen sowie zonalen Verbänden erhalten und in Erwägung gezogen. Nach Treffen bei mehreren Meisterschaften und dem Austausch einiger Tausend E-Mails wurde schließlich ein Konsens erreicht. Der Dank der gesamten Bridgewelt geht an die mit vollem Einsatz arbeitenden Mitglieder des Ausschusses, die unten aufgeführt sind. Hervorzuheben ist Ton Kooijman, der seine enorme Erfahrung als Vorsitzender einbrachte und die Aufgabe zu einem erfolgreichen Ende geführt hat. Größtes Lob gebührt dem Schriftführer Laurie Kelso. Er trug die Ergebnisse zusammen, schrieb weite Teile des ersten Entwurfs und erledigte in vielen, vielen Stunden die gesamte Büroarbeit. Ohne ihn wäre die Aufgabe nie erfüllt worden.

Die Richtung, die mit der Überarbeitung 2007 eingeschlagen wurde, wurde weiter verfolgt: der nochmals erweiterte Ermessensspielraum der Turnierleiter, der Ansatz, Probleme zu berichtigen, statt Strafen auszusprechen und der Erhalt der Stellung der verantwortlichen Verbände. Es ist nicht zu erwarten, dass diese Regeln für immer Bestand haben (tatsächlich wurde bis zum Zeitpunkt der Veröffentlichung über einzelne Paragraphen diskutiert), aber eine Basis für zukünftige Überarbeitungen wurde gelegt, ausprobiert und geprüft.

Der Ausschuss bedankt sich bei allen für die substanzielle Hilfe, die er von vielen einzelnen bekommen hat. Sie wurde sehr geschätzt.

John R. Wignall, MNZM

Die Mitglieder des Regelausschusses der WBF waren:

Max Bavin

Maurizio di Sacco

David Harris

Alvin Levy

Chip Martel

Howard Weinstein

John Wignall

Adam Wildavsky

Lauri Kelso (Schriftführer)

Ton Kooijman (Vorsitzender)

John R. Wignall, MNZM

Einführung zu den Turnierbridgeregeln 2017

Turnierbridge verändert sich und entwickelt sich ständig weiter. Deswegen hat der Weltbridgeverband (WBF) seinen Regelausschuss mit der Aufgabe betraut, „wenigstens einmal in einem Jahrzehnt die Regeln auf den Prüfstand zu stellen und das gesamte Regelwerk zu aktualisieren“.

Die Arbeit an der nun vorliegenden Fassung hat vor fünf Jahren begonnen und ist die bislang umfassendste Überarbeitung. Um Vorschläge und Kommentare von interessierten Einzelpersonen, nationalen und zonalen Verbänden wurde gebeten.

Diese wurden gesammelt und anschließend vom Ausschuss gründlich geprüft. Im Ergebnis wurden dann die Regeln korrigiert, ergänzt oder auch für gut befunden. Die Diskussionen fanden am Rande zahlreicher Weltmeisterschaften statt und Tausende von E-Mails wurden in den letzten fünf Jahren ausgetauscht.

Der Zweck dieser Regeln blieb aber unangetastet. Sie wurden geschaffen, um korrekte Verfahrensweisen darzustellen und adäquate Abhilfe zu schaffen, wenn Regelwidrigkeiten vorkommen. Sie sind nicht dazu da, Regelwidrigkeiten zu bestrafen, sondern sollen vielmehr dazu dienen, die Situation zu bereinigen, wenn die nicht-schuldige Partei anderenfalls geschädigt wäre. Die Spieler sind dazu aufgefordert, jede Berichtigung, Strafe oder sonstige Anweisung wohlwollend zu akzeptieren.

Der Trend, der 2007 begonnen hat, den Turnierleitern einen größeren Ermessensspielraum bei der Durchsetzung der Regeln zu geben, wurde fortgesetzt. Außerdem wurde versucht, die Interpretation der Regeln noch transparenter zu gestalten. Darüber hinaus beabsichtigt der Regelausschuss die Erstellung eines eigenständigen, offiziellen Kommentars. Dieser soll anhand von Beispielen die Regelauslegung erleichtern.

Die bereits eingeführte Sprachregelung wurde beibehalten: „Kann“ oder „darf“ (engl. "may"; ein Versäumnis, etwas zu tun, ist nicht falsch); „etwas tun“ (engl. "does"; beschreibt einen Vorgang ohne bereits bei einem Versäumnis eine Strafe einzufordern); „sollte tun“ (engl. "should do"; hier liegt ein Regelverstoß vor, der die Rechte des schuldigen Spielers gefährdet, der aber nicht oft bestraft wird); „hat zu tun“ (engl. "shall do"; hier wird ein Regelverstoß eine Strafe in mehr als 50% der Fälle nach sich ziehen); „müssen“ (engl. "must do"; die stärkste Variante, eine schwerwiegende Angelegenheit). „Darf keinesfalls tun“ (engl. "must not do"); ist das stärkste Verbot. „Soll nicht tun“ (engl. "shall not do") ist stark, aber „darf nicht tun“ (engl. "may not

do") ist stärker – fast so stark wie „darf keinesfalls“ ("must not do").

Diese Einführung und die Begriffsbestimmungen gelten als Teil der Turnierbridgeregeln. Bei der Auslegung der Regeln ist zu beachten, dass ein Singularwortlaut auch den Plural umfasst, es sei denn, man kann aus dem Zusammenhang das Gegenteil schließen, und das Maskulin schließt das Feminin mit ein (und umgekehrt).

Vorwort des Übersetzers

Bei der Übersetzung wurde auf die gleichbleibende Übersetzung der Modalverben geachtet. Im Original wird der Grad der Verpflichtung bei Geboten und Verboten durch den Gebrauch von Modalverben neben der Indikativform abgestuft.

Modalverben, die Verbote ausdrücken, wurden wie folgt übersetzt:

"should not do" wurde mit "sollte nicht tun" übersetzt. Dies entspricht einer Empfehlung.

"shall not do" wurde mit "soll nicht tun" übersetzt. Dies entspricht einer Forderung.

"may not do" wurde mit "darf nicht tun" übersetzt. Dies entspricht einem Verbot.

"must not do" wurde mit "darf keinesfalls tun" übersetzt. Dies entspricht einem starken Verbot.

Modalverben, die Gebote ausdrücken, wurden wie folgt übersetzt:

"may do" wurde mit "kann oder darf tun" übersetzt. Dies entspricht einer Möglichkeit.

"should do" wurde mit "sollte tun" übersetzt. Dies entspricht einer Empfehlung.

"shall do" wurde mit "hat zu tun" übersetzt. Dies entspricht einer Forderung.

"must do" wurde mit "muss tun" übersetzt. Dies entspricht einer Notwendigkeit.

Begriffsbestimmungen

Alert:

Ein Hinweis, dass die Gegner eventuell eine Erklärung benötigen. Die Form des Alerts kann vom verantwortlichen Verband festgelegt werden.

Alleinspieler (*Declarer*):

Der Spieler, der für die Partei, die das letzte Gebot abgeben hat, als erster die Denomination genannt hat, die im letzten Gebot angegeben ist. Er wird Alleinspieler, sobald das erste Ausspiel aufgedeckt wird (siehe jedoch § 54 A, wenn außer der Reihe ausgespielt wird).

Ansagbarer Stich (*Odd Trick*):

Jeder Stich, den die Partei des Alleinspielers zusätzlich zu ihren ersten sechs Stichen gewinnen muss.

Ansage (*Call*):

Jedes Gebot, Kontra, Rekontra oder Pass.

Aufgehoben (*Cancelled*):

Siehe „Zurückgenommen“

Ausspiel (*Lead*):

Die erste Karte, die zu einem Stich gespielt wird.

Austeilung (*Deal*):

1. Die Verteilung der Karten eines Kartenpakets auf die vier Spieler.
2. Die so verteilten Karten, wenn sie als Einheit betrachtet werden, einschließlich der Reizung und des Spiels.

Berichtigter Score (*Adjusted Score*):

Ein Score, der vom Turnierleiter vergeben wird (siehe § 12). Er kann „künstlich“ sein oder „zugewiesen“.

Berichtigung (*Rectification*):

Die zu treffende Maßnahme, mit der die Folgen einer dem Turnierleiter bekannt gewordenen Regelwidrigkeit korrigiert werden sollen.

Bluff (*Psychic Call*):

Die absichtlich grob falsche Darstellung der Stärke der eigenen Hand und/oder der Farblängen.

Board:

1. Ein Turnierboard, wie es in § 2 beschrieben ist.
2. Die vier Hände, die ursprünglich geteilt und in ein Turnierboard gesteckt worden sind, um während eines Durchgangs gespielt zu werden (auch als Austeilung bezeichnet).

Denomination (*Denomination*):

Oberbegriff für die Trumpffarbe (Pik, Coeur, Karo oder Treff) bzw. Sans Atout, was in einem Gebot angegeben wird.

Dummy:

1. Der Partner des Alleinspielers. Er wird Dummy, wenn das erste Ausspiel aufgedeckt wird. Nach Spielende ist er nicht mehr Dummy.
2. Die Karten des Partners des Alleinspielers, die nach dem Aufdecken des ersten Ausspiels offen sichtbar auf den Tisch liegen*.

Durchgang (*Session*):

Ein ausgedehnter Spielabschnitt eines Turniers, in dem eine vom Turnierveranstalter festgelegte Anzahl Boards zu spielen sind. (Unterschiedliche Bedeutungen in den §§ 4, 12 C 2 und 91 sind möglich.)

Erstes Ausspiel (*Opening Lead*):

Die Karte, die zum ersten Stich ausgespielt wird.

Faller (*Undertrick*):

Jeder Stich, der der Partei des Alleinspielers zum Erfüllen des Kontrakts fehlt (siehe § 77).

Falsche Auskunft (*Misinformation*):

Das Versäumnis einer Partei, ihre Partnerschaftsvereinbarung* richtig offenzulegen, wenn und soweit sie hierzu durch die Bridgeregeln oder sonstige Bestimmungen verpflichtet ist.

Farbe (*Suit*):

Eine von vier Kartengruppen, die jeweils aus 13 Karten bestehen und ein charakteristisches Symbol aufweisen: Pik (♠), Coeur (♥), Karo (♦) und Treff (♣).

Farbe bekennen (*Follow Suit*):

Das Spiel einer Karte der ausgespielten Farbe.

* In der deutschen Ausgabe der Regeln auch „Tisch“ genannt, Anm. d. Übers.

* Siehe § 40, Anm. d. Übers.

Figur (Honour):

Jede(r/s) Ass, König, Dame, Bube oder 10.

Gebot (*Bid*):

Die angesagte Verpflichtung, mindestens eine bestimmte Anzahl von Stichen in einer bestimmten Denomination zu gewinnen.

Gefahrenlage (*Vulnerability*):

Ein für das jeweilige Board festgelegter Zustand, nach der sich die Prämien sowie die Strafen für Faller (siehe §§ 2 und 77) richten.

Gegenspieler (*Defender*):

Ein Gegner des (voraussichtlichen) Alleinspielers.

Gegner (*Opponent*):

Ein Spieler der anderen Partei; ein Spieler der Partnerschaft, gegen die man spielt.

Hand: (*Hand*)

Die Karten, die ursprünglich an einen Spieler ausgeteilt wurden oder der verbleibende Rest davon.

IMP (*International Matchpoint*):

Eine Scoreinheit, die nach dem Schema gemäß § 78 B vergeben wird.

Kartenpaket (*Pack*):

Die 52 Karten, mit denen Bridge gespielt wird.

Kontra (*Double*):

Eine Ansage, die nach einem gegnerischen Gebot gemacht wird, die die Wertung von erfüllten oder geschlagenen Kontrakten erhöht (siehe die §§ 19A und 77).

Kontrakt (*Contract*):

Das Unterfangen der alleinspielenden Partei, in der im letzten Gebot genannten Denomination die Anzahl der ansagbaren Stiche zu gewinnen, die mit dem letzten Gebot dieser Partei festgelegt worden sind. Der Kontrakt kann unkontriert, kontriert oder rekontriert sein. (Siehe § 22).

Künstliche Ansage (*Artificial Call*):

1. Ein Gebot, Kontra oder Rekontra, das andere **oder zusätzliche Informationen** (die die Spieler nicht für selbstverständlich halten) übermittelt als die Bereitschaft, in der genannten oder letztgenannten Denomination zu spielen. 2. **Ein Pass**, das mehr als eine bestimmte Stärke verspricht. 3. **Ein Pass**, das in einer anderen Farbe als der letztgenannten Werte verspricht oder verneint.

Linker Gegner (LHO – left-hand opponent)**Matchpunkt** (*Matchpoint*):

Eine Scoreeinheit für Ergebnisse, die ein Teilnehmer als das Resultat eines Vergleiches mit mindestens einem anderen Ergebnis erhält. Siehe § 78 A.

Partei (*Side*):

Die zwei Spieler am Tisch, die gegen die zwei anderen Spieler eine Partnerschaft bilden.

Partner: (*Partner*)

Der Spieler, mit dem man als eine Partei gegen die anderen beiden Spieler spielt.

Pass: (*Pass*)

Eine Ansage, mit der ein Spieler anzeigt, dass er in dieser Bietrunde nicht bieten, kontrieren oder rekontrieren will.

Prämien (*Premium Points*):

Punkte, die keine Stichpunkte (siehe § 77) sind.

Rechter Gegner (RHO – right-hand opponent)

Regelverstoß (*Infraction*):

Ein Verstoß eines Spielers gegen eine Regel, die in den Turnierbridgeregeln oder in einer sonstigen Bestimmung aufgestellt worden ist.

Regelwidrigkeit (*Irregularity*):

Eine Abweichung eines Spielers vom regelkonformen Verhalten, zu der unter anderem auch Regelverstöße gehören.

Reihe (*Turn*):

Der richtige Zeitpunkt, zu dem ein Spieler ansagen oder spielen muss.

Reihenfolge (*Rotation*):

Die im Uhrzeigersinn verlaufende Abfolge, in der angesagt oder gespielt wird; es wird empfohlen, das gemischte Kartenpaket Karte für Karte im Uhrzeigersinn auszuteilen.

Reizung (*Auction*):

1. Der Vorgang, durch den der Kontrakt mittels aufeinander folgender Ansagen bestimmt wird. Die Reizung beginnt, wenn die erste Ansage gemacht wird. 2. Die Gesamtheit der gemachten Ansagen (siehe § 17).

Rekontra (*Redouble*):

Eine Ansage auf ein gegnerisches Kontra, die die Wertung (vgl. bei Kontra) eines erfüllten oder geschlagenen Kontraktes erhöht (siehe §§ 19 B und 77).

Runde (*Round*):

Der Teil eines Durchganges, in dem ohne Wechsel von Spielern gespielt wird.

Schlemm (*Slam*):

Ein Kontrakt, bei dem man sechs ansagbare Stiche (Kleinschlemm genannt) oder sieben ansagbare Stiche gewinnen muss (Großschlemm genannt).

Sichtbare Karte (*Visible Card*):

Eine Karte, die so gehalten wird, dass der Partner oder einer der Gegner die Bildseite sehen

kann.

Spiel (*Play*):

1. Das Zugeben einer Karte zu einem Stich, einschließlich der zum Stich ausgespielten Karte. 2. Die Gesamtheit aller gespielten Karten. 3. Der Zeitraum, in dem die Karten gespielt werden. 4. Die Gesamtheit aller Ansagen und gespielten Karten in einem Board.

Spielfremd (*Extraneous*):

Nicht Bestandteil des regelgemäßen Ablaufs eines Spiels.

Spielphase (*Play Period*):

Sie beginnt mit dem Aufdecken des ersten Ausspiels in einem Board; die Rechte und Befugnisse während der Spielphase erlöschen, wenn es die jeweils maßgeblichen Vorschriften vorsehen. Die Spielphase selbst endet mit dem Herausnehmen der Karten der folgenden Austeilung aus ihren Kartenfächern (bzw. wenn das letzte Board einer Runde abgeschlossen ist).

Stich (*Trick*):

Die Einheit, durch die der Ausgang eines Kontrakts bestimmt wird. Ein Stich besteht, außer wenn er fehlerhaft ist, aus vier Karten, die von den Spielern in Reihenfolge, beginnend mit dem Ausspiel, zugegeben werden.

Stichpunkte (*Trick Points*):

Punkte, die die alleinspielende Partei für das Erfüllen eines Kontraktes erhält (siehe § 77).

Strafe (*Penalty*):

(siehe auch Berichtigung) – Strafen kommen in zwei Formen vor:

1. Disziplinarstrafen: Diese werden verhängt, um gutes Benehmen und die Ordnung aufrechterhalten (siehe § 91) und 2. Verfahrensstrafen: Strafen, die im Ermessen des Turnierleiters (zusätzlich zu einer Berichtigung) verhängt werden, um Regelwidrigkeiten im Ablauf zu ahnden (siehe § 90).

Strafkarte (*Penalty Card*):

Eine Karte, deren Verwendung in § 50 geregelt wird.

Team:

Zwei oder mehr Paare, die in verschiedenen Himmelsrichtungen an verschiedenen Tischen, aber zur Erzielung eines gemeinsamen Ergebnisses spielen (die anzuwendenden Durchführungsbestimmungen können Teams mit mehr als vier Mitgliedern erlauben).

Teilnehmer (*Contestant*):

In einem Individualturnier ein Spieler; in einem Paarturnier zwei Spieler, die das ganze Turnier eine Partnerschaft bilden; in einem Teamturnier vier oder mehr Spieler, die als Mitglieder eines Teams spielen.

Teilspiel (*Partscore*):

90 oder weniger Stichpunkte in einer einzelnen Austeilung (siehe § 77).

Tisch (*Dummy*):

Siehe Dummy.

Trumpf (*Trump*):

Jede Karte der Denomination, die in einem Farbkontrakt als Trumpffarbe benannt worden ist.

Turnier (*Tournament und synonym Event*):

Ein Wettbewerb aus einem oder mehreren Durchgängen.

Überstich (*Overtrick*):

Jeder Stich, der von der alleinspielenden Partei zusätzlich zum Kontrakt gewonnen wird.

Unabsichtlich (*Unintended*):

Unfreiwillig; nicht durch den Willen gesteuert; nicht die Absicht des Spielers zum Zeitpunkt seines Handelns.

Ungemischtes Kartenpaket (*Sorted Deck*):

Ein Kartenpaket, dessen vorheriger Zustand nicht durch Mischen aufgehoben worden ist.

Vollspiel (*Game*):

100 oder mehr Stichpunkte in einer einzelnen Austeilung (siehe § 77).

Voraussichtlicher Alleinspieler (*Presumed Declarer*):

Der Spieler, der ohne Regelwidrigkeit Alleinspieler werden würde.

Zurückgenommen (*Withdrawn oder Retracted*):

"Zurückgenommene" Aktionen schließen "aufgehobene" Aktionen und "zurückgenommene" Karten ein.

§ 1 – Das Kartenpaket

A. Rangfolge der Karten und Farben

Turnierbridge wird mit einem Kartenpaket aus 52 Karten gespielt, bestehend aus vier Farben zu 13 Karten. Die Rangfolge der Farben ist absteigend: Pik (♠), Coeur (♥), Karo (♦) und Treff (♣). Die Rangfolge der Karten in jeder Farbe ist absteigend: Ass, König, Dame, Bube 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

B. Die Bildseite

Der verantwortliche Verband kann verlangen, dass die Bildseite jeder Karte symmetrisch ist.^A

C. Die Rückseite der Karten

Die Rückseiten aller 52 Karten eines Kartenpaketes sollten identisch sein. Sie können Wörter, ein Logo oder eine Illustration zeigen, und das Gesamtbild sollte ein symmetrisches Zentrum haben.

§ 2 – Die Turnierboards

Für jede Austeilung eines Durchgangs gibt es ein Turnierboard mit einem Kartenpaket. Jedes Board ist nummeriert und besitzt vier Kartenfächer, die entsprechend den Himmelsrichtungen Nord, Ost, Süd und West benannt sind. Der Teiler und die Gefahrenlage sind wie folgt:

Teiler:	Nord	Boards:	1	5	9	13
Teiler:	Ost	Boards:	2	6	10	14
Teiler:	Süd	Boards:	3	7	11	15

^A Der DBV empfiehlt die Verwendung von punktsymmetrischen Bildseiten der Karten, verlangt sie aber nicht (siehe § 11 Abs. 1 TO).

Teiler:	West	Boards:	4	8	12	16
Gefahrenlage:	Keiner	Boards:	1	8	11	14
Gefahrenlage:	Nord/Süd	Boards:	2	5	12	15
Gefahrenlage:	Ost/West	Boards:	3	6	9	16
Gefahrenlage:	Alle	Boards:	4	7	10	13

Die Reihenfolge wiederholt sich für die Boards 17-32 und für jede weitere Gruppe von 16 Boards. Ein Board, das diesen Anforderungen nicht entspricht, sollte nicht verwendet werden. Wird ein solches Board dennoch verwendet, gelten in diesem Durchgang die auf dem Board angegebenen Bedingungen.

§ 3 – Die Anordnung der Tische

Vier Spieler spielen an jedem Tisch, und die Tische werden vom Turnierleiter durchnummeriert. Er legt eine Richtung als Nord fest; die anderen Himmelsrichtungen ergeben sich daraus.

§ 4 – Partnerschaften

Die vier Spieler an jedem Tisch bilden zwei Partnerschaften oder Parteien – Nord-Süd gegen Ost-West. Zu Paar- oder Teamturnieren treten die Teilnehmer paar- bzw. teamweise an und behalten die Partnerschaften während eines Durchganges bei (außer mit Erlaubnis des Turnierleiters). Zu Individualturnieren tritt jeder Spieler einzeln an, und die Partnerschaften wechseln während des Durchgangs.

§ 5 – Zuweisung der Plätze

A. Ausgangsplatz

Zu Beginn eines Durchganges weist der Turnierleiter jedem Teilnehmer (Einzelspieler, Paar oder Team) einen Ausgangsplatz zu. Wenn es keine entgegenstehenden Vorgaben gibt, dürfen die Mitglieder eines Pairs oder Teams selbst entscheiden, welche der ihnen zugewiesenen Plätze sie einnehmen. Die einmal gewählte Himmelsrichtung darf ein Spieler während eines Durchgangs nur nach Anweisung oder mit Erlaubnis des Turnierleiters ändern.

B. Wechsel von Himmelsrichtung oder Tisch

Die Spieler wechseln die Himmelsrichtung oder den Tisch gemäß den Anweisungen des Turnierleiters. Der Turnierleiter ist für die klare Bekanntgabe der Anweisungen verantwortlich; jeder Spieler ist dafür verantwortlich, zum angeordneten Zeitpunkt und den Anweisungen entsprechend zu wechseln und nach jedem Wechsel den richtigen Platz zu besetzen.

§ 6 – Mischen und Austeilen

A. Das Mischen

Vor Spielbeginn wird jedes Kartenpaket gründlich gemischt. Auf Verlangen eines Gegners wird abgehoben.

B. Das Austeilen

Die Karten müssen einzeln und verdeckt in vier Hände mit jeweils 13 Karten ausgeteilt werden; die Hände werden dann verdeckt in die vier Kartenfächer des Boards gesteckt. **Zwei in einem Kartenpaket aufeinanderfolgende Karten haben auf verschiedene Hände aufgeteilt zu werden.** Es wird empfohlen, die Karten im Uhrzeigersinn auszuteilen.

C. Anwesenheit beider Paare

Während des Mischens und Austeilens sollte ein Mitglied jeder Partei anwesend sein, sofern der Turnierleiter nichts anderes bestimmt.

D. Erneutes Mischen und Austeilen

1. Wird vor der ersten Reizung einer Austeilung festgestellt, dass die Karten falsch ausgeteilt worden sind, oder dass ein Spieler die Bildseite einer Karte eines anderen Spielers während des Mischens oder Austeilens erkannt haben könnte, hat das Board neu gemischt und ausgeteilt zu werden. Danach wird § 16 **D** angewandt, wenn eine Karte eines anderen Spielers vor Beendigung des Spiels unabsichtlich sichtbar wird (**siehe jedoch § 24**).

2. Kein Ergebnis darf bestehen bleiben, wenn die Karten aus einem ungemischtem Kartenpaket¹ stammen oder wenn die Austeilung aus einem anderen Durchgang stammt, es sei denn, der Zweck des Turniers ist das Nachspielen alter Austeilungen. (Diese Vorschriften sollen nicht den Austausch von Boards zwischen Tischen verhindern, sofern derartige Vorkehrungen erwünscht sind.)

3. Der Turnierleiter kann ein erneutes Mischen und Austeilen aus jedem Grund verlangen, der mit den Regeln im Einklang ist (siehe jedoch die §§ 22 B und 86 A).

E. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters bezüglich des Mischens und Austeilens

1. Der Turnierleiter kann anordnen, dass das Mischen und Austeilen an jedem Tisch unmittelbar vor Spielbeginn durchgeführt wird.

2. Der Turnierleiter kann das Mischen und Austeilen im Voraus selbst durchführen.

3. Der Turnierleiter kann das Mischen und Austeilen von seinen Hilfskräften oder anderen beauftragten Personen im Voraus durchführen lassen.

4. Der Turnierleiter kann eine andere Methode des Austeilens oder Vorabteilens anordnen, solange hierdurch die Zufälligkeit der Austeilungen im gleichen Umfang gewährleistet ist, wie dies bei einer Vorgehensweise nach den Absätzen A und B der Fall wäre.

F. Duplizieren der Boards

Wenn es die Turnierendurchführung erfordert, können eine oder mehrere exakte Kopien jeder Austeilung nach den Vorgaben des Turnierleiters erstellt werden. Ordnet er dies an, hat es

¹ Ein ungemischtes Kartenpaket ist ein Kartenpaket, dessen vorheriger Zustand nicht durch Mischen aufgehoben worden ist.

grundsätzlich keine Neuausteilung eines Boards zu geben (obwohl der Turnierleiter die Befugnis hat, sie anzuordnen).

§ 7 – Kontrolle von Boards und Karten

A. Platzierung der Boards

Ein zu spielendes Board wird in die Mitte des Tisches gelegt und hat dort, korrekt ausgerichtet, bis zum Ende des Spiels zu verbleiben.

B. Entnahme der Karten aus dem Board

1. Jeder Spieler entnimmt eine Hand dem Kartenfach, das seiner Himmelsrichtung entspricht.
2. Jeder Spieler zählt verdeckt seine Karten, um sicherzustellen, dass er genau 13 Karten hat; er muss anschließend die Bildseiten seiner Karten anschauen, bevor er eine Ansage macht.
3. Während des Spiels bleibt jeder Spieler im Besitz seiner Karten und lässt nicht zu, dass diese mit denen eines anderen Spielers vermischt werden. Während und nach dem Spiel hat kein Spieler Karten anderer Spieler zu berühren, es sei denn, der Turnierleiter oder ein Gegner erlaubt es (jedoch darf der Alleinspieler die Karten des Tisches gemäß § 45 spielen).

C. Zurückstecken der Karten in das Board

Nach dem Spiel sollte jeder Spieler seine eigenen 13 Karten mischen und sie anschließend in das Kartenfach seiner Himmelsrichtung zurückstecken. Danach hat keine Hand dem Board mehr entnommen zu werden, außer der Turnierleiter oder ein Mitglied jeder Partei ist anwesend.

D. Verantwortung für die Durchführung

Jeder Teilnehmer, der während eines Durchgangs durchgängig an einem Tisch bleibt, ist für die Aufrechterhaltung korrekter Spielbedingungen am Tisch vorrangig verantwortlich.

§ 8 – Abfolge der Runden

A. Weitergabe der Boards und Movement der Spieler

1. Der Turnierleiter weist die Spieler an, wie die Boards weitergegeben werden und wie die Spieler zu wechseln haben.
2. Sofern der Turnierleiter nichts anderes anordnet, ist der Nordspieler an jedem Tisch dafür verantwortlich, dass die soeben an seinem Tisch beendeten Boards an den richtigen Tisch für die nächste Runde gebracht werden.

B. Ende der Runde

1. Grundsätzlich endet eine Runde, wenn der Turnierleiter das Zeichen für den Anfang der neuen Runde gibt; ist jedoch an einem Tisch zu diesem Zeitpunkt das Spiel noch nicht beendet, endet an diesem Tisch die Runde, wenn die Spieler zum nächsten Tisch gehen.
2. Übt der Turnierleiter seine Befugnis aus, das Spielen eines Boards zu verschieben, endet für dieses Board die Runde für die betreffenden Spieler solange nicht, bis sie das Board gespielt,

Einigkeit über den Score erzielt und diesen erfasst haben oder bis der Turnierleiter das Spielen des Boards gestrichen hat.

C. Ende der letzten Runde und Ende des Durchgangs

Die letzte Runde eines Durchgangs und der Durchgang selbst enden für jeden Tisch, wenn das Spiel in jedem an diesem Tisch vorgesehenen Board beendet ist, und wenn alle Scores erfasst worden sind, ohne dass ein Einwand erhoben wurde.

§ 9 – Verfahren nach einer Regelwidrigkeit

A. Aufmerksam machen auf eine Regelwidrigkeit

1. Sofern die Regeln es nicht untersagen, kann jeder Spieler während der Reizphase auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen, auch wenn er nicht an der Reihe ist.

2. Sofern die Regeln es nicht untersagen, können sowohl der Alleinspieler als auch beide Gegenspieler auf eine Regelwidrigkeit während der Spielphase aufmerksam machen. Siehe § 65 B 3 bezüglich falsch ausgerichteter Karten.

3. Jeder Spieler – einschließlich des Dummys – kann versuchen, eine Regelwidrigkeit zu verhindern (für den Dummy gelten jedoch die §§ 42 und 43).

4. Bis Spielende darf der Dummy nicht auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen (siehe jedoch § 20 F 5 zur Korrektur einer dem Anschein nach falschen Erklärung des Alleinspielers).

5. Es gibt keine Verpflichtung, auf einen Regelverstoß der eigenen Partei aufmerksam zu machen (siehe jedoch § 20 F 5 zur Korrektur einer dem Anschein nach falschen Auskunft des Partners).

B. Nachdem auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist

1. (a) Der Turnierleiter sollte unverzüglich gerufen werden, nachdem auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist.

(b) Jeder Spieler – einschließlich des Dummys – kann den Turnierleiter rufen, nachdem auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist.

(c) Der Ruf nach dem Turnierleiter verwirkt keine Rechte des rufenden Spielers.

(d) Es berührt nicht die Rechte der Gegner, dass ein Spieler auf eine Regelwidrigkeit der eigenen Partei aufmerksam macht.

2. Ein Spieler hat zu unterlassen, zu handeln, bis der Turnierleiter alle Erklärungen in Bezug auf die Berichtigung abgegeben hat.

C. Vorzeitige Korrektur einer Regelwidrigkeit

Jede vorzeitige Korrektur einer Regelwidrigkeit durch den schuldigen Spieler kann eine weitere Berichtigung zur Folge haben (siehe die Ausspielbeschränkungen in § 26 B).

§ 10 – Festlegung von Berichtigungen

A. Recht, eine Berichtigung festzulegen

Nur der Turnierleiter hat das Recht, Berichtigungen festzulegen, wenn diese angezeigt sind. Spieler haben kein Recht, von sich aus Berichtigungen festzulegen (oder auf sie zu verzichten – siehe § 81 C 5).

B. Aufhebung oder Bestätigung der Berichtigung durch Spieler

Der Turnierleiter darf jede Festlegung (oder jedes Erlassen) einer Berichtigung, die die Spieler ohne seine Anweisung vorgenommen haben, sowohl zulassen als auch aufheben.

C. Wahlmöglichkeit nach einer Regelwidrigkeit

1. Sehen die Regeln eine Wahlmöglichkeit nach einer Regelwidrigkeit vor, hat der Turnierleiter alle verfügbaren Optionen zu erklären.
2. Hat ein Spieler nach einer Regelwidrigkeit eine Wahlmöglichkeit, muss er seine Wahl treffen, ohne seinen Partner zur Entscheidung hinzuzuziehen.
3. Lassen die Regeln der nicht-schuldigen Partei nach einer Regelwidrigkeit der Gegner mehrere Optionen, ist es angemessen, die vorteilhafteste Option auszuwählen.
4. Vorbehaltlich des § 16 C 2 ist es für die schuldigen Spieler nach einer Berichtigung eines Regelverstößes angemessen, die für ihre Partei vorteilhaftesten Ansagen oder Spielweisen zu wählen, auch wenn sie dadurch von ihrem Regelverstoß profitieren (siehe jedoch die §§ 27 und 72 C).

§ 11 – Verwirken des Rechts auf Berichtigung

A. Handlung der nicht-schuldigen Partei

Ergreift ein Spieler der nicht-schuldigen Partei eine Maßnahme, bevor der Turnierleiter gerufen wurde, kann das Recht auf Berichtigung einer Regelwidrigkeit verwirkt werden. Erlangt eine Partei einen Vorteil durch Handlungen, die ein Gegner in Unkenntnis der maßgeblichen Vorschriften vorgenommen hat, berichtigt der Turnierleiter nur den Score dieser Partei, indem dieser Vorteil wieder weggenommen wird. Die andere Partei behält den Score, der am Tisch erzielt worden ist.

B. Strafen nach dem Verwirken des Rechts auf Berichtigung

Auch wenn das Recht auf Berichtigung gemäß diesem Paragraphen verwirkt worden ist, kann der Turnierleiter eine Verfahrensstrafe verhängen (siehe § 90).

§ 12 – Der Ermessensspielraum des Turnierleiters

A. Befugnis, einen berichtigten Score zuzuerkennen

Auf Antrag eines Spielers innerhalb der in § 92 B festgelegten Frist oder von Amts wegen darf der Turnierleiter einen berichtigten Score zuerkennen, wenn ihn diese Regeln dazu ermächtigen (für Teamturniere siehe § 86 B). Dies schließt mit ein:

1. Der Turnierleiter darf einen berichtigten Score zugunsten eines nicht-schuldigen Teilnehmers zuerkennen, wenn seiner Meinung nach diese Regeln keine Berichtigung für die konkrete Art der Regelverletzung vorsehen.

2. Der Turnierleiter erkennt einen künstlichen berichtigten Score zu, wenn keine Berichtigung vorgenommen werden kann, die das normale Spielen des Boards erlaubt (siehe Absatz C Nummer 2).

3. Der Turnierleiter darf einen berichtigten Score zuerkennen, wenn es eine falsche Berichtigung einer Regelwidrigkeit gegeben hat.

B. Zielsetzung von berichtigten Scores

1. Die Zielsetzung von berichtigten Scores ist es, eine nicht-schuldige Partei für den ihr entstandenen Schaden zu entschädigen und einer schuldigen Partei jeden Vorteil zu entziehen, den sie durch ihren Regelverstoß erlangt hat. Ein Schaden liegt dann vor, wenn aufgrund eines Regelverstoßes eine nicht-schuldige Partei ein Tischergebnis erzielt, das weniger gut ist als dasjenige, das zu erwarten gewesen wäre, wenn der Regelverstoß nicht stattgefunden hätte.

2. Der Turnierleiter darf keinen berichtigten Score mit der Begründung zuerkennen, dass die Berichtigung, die die Regeln vorsehen, entweder unangemessen streng oder zu vorteilhaft für eine der beiden Parteien sei.

C. Zuerkennen eines berichtigten Scores

1. a) Ist nach einer Regelwidrigkeit der Turnierleiter durch diese Regeln befugt, einen Score zu berichtigen und ist er in der Lage, einen zugewiesenen berichtigten Score zuzuerkennen, so tut er dies. Ein derartiger Score ersetzt den im Spiel erzielten Score.

(b) Bei der Zuerkennung eines zugewiesenen berichtigten Scores sollte der Turnierleiter versuchen, so nahe wie möglich an das Ergebnis heranzukommen, das ohne den Regelverstoß wahrscheinlich herausgekommen wäre.

(c) Ein zugewiesener berichtigter Score kann gewichtet werden, um die Wahrscheinlichkeiten verschiedener möglicher Ergebnisse widerzuspiegeln, aber nur, sofern diese Ergebnisse auf regelkonformer Weise zustande kommen können.

(d) Sind die möglichen Ergebnisse zu zahlreich oder nicht offensichtlich bestimmbar, kann der Turnierleiter einen künstlichen berichtigten Score zuerkennen (siehe Absatz C Nummer 2).

(e) Trägt die nicht-schuldige Partei nach einer Regelwidrigkeit mit zu ihrem Schaden bei, indem sie einen extrem schweren Fehler begeht (in keiner Beziehung zum Regelverstoß stehend), oder indem sie eine hochriskante Aktion wählt, weil sie hofft, im Falle des Misserfolges von der Berichtigung aufgefangen zu werden, gilt:

(i) Der schuldigen Partei wird der Score zuerkannt, den sie nach der Berichtigung des Regelverstoßes erhalten hätte.

(ii) Die nicht-schuldige Partei wird für den Teil des Schadens, den sie selbst verschuldet hat, nicht entschädigt.

2. (a) Kann aufgrund einer Regelwidrigkeit kein Ergebnis erzielt werden [siehe auch Absatz C Nummer 1 (d)], vergibt der Turnierleiter einen künstlichen berichtigten Score gemäß den Verantwortlichkeiten für die Regelwidrigkeit: Minusdurchschnitt für einen schuldigen Teilnehmer

(höchstens 40 % im Paarturnier), Durchschnitt für einen teilweise schuldigen Teilnehmer (50 % im Paarturnier) und Plusdurchschnitt für einen nicht-schuldigen Teilnehmer (mindestens 60 % im Paarturnier).

(b) **Entscheidet sich** der Turnierleiter, in einem Turnier mit IMP-Abrechnung einen künstlichen berichtigten Score zuzuerkennen, sind +3 IMPs Plusdurchschnitt und -3 IMPs Minusdurchschnitt. Mit Zustimmung des verantwortlichen Verbands kann der Turnierveranstalter andere Regelungen treffen, wie in den §§ 78 D, 86 B 3, 12 C 2 (d) vorgesehen.^B

(c) Die vorangehende Regelung wird modifiziert, wenn ein nicht-schuldiger Teilnehmer in einem Durchgang mehr als 60 % der erzielbaren Matchpunkte erspielt, oder wenn ein nicht-schuldiger Teilnehmer in einem Durchgang weniger als 40 % der erzielbaren Matchpunkte erspielt (oder das jeweilige Äquivalent mit IMP-Abrechnung). Solche Teilnehmer erhalten den Prozentsatz, den sie auf anderen Boards erspielt haben (oder dessen Äquivalent bei IMP-Abrechnung).

(d) **Der verantwortliche Verband kann für den Fall Regelungen treffen, dass ein Teilnehmer auf mehreren Boards eines Durchgangs kein Ergebnis erzielt hat. Die zugewiesenen Scores für diese Boards dürfen von den obigen Regelungen [§ 12 C 2 (a) und (b)] abweichen.**^C

3. Bei Individualturnieren gelten die Berichtigungen und die durch den Turnierleiter zuerkannten Scores für beide Spieler der schuldigen Partei, auch wenn nur ein Spieler für die Regelwidrigkeit verantwortlich ist. Der Turnierleiter soll jedoch keine Verfahrensstrafe gegen den Partner eines schuldigen Spielers aussprechen, wenn er zu der Auffassung gelangt, dass dieser Spieler unschuldig ist.

4. Erkennt der Turnierleiter sich nicht ausgleichende Scores in einem KO-Kampf zu, so wird zunächst der Score jedes Teilnehmers getrennt ermittelt und anschließend wird der Durchschnitt beiden zugewiesen.

§ 13 – Falsche Kartenanzahl²

A. Keine Ansage gemacht

Hat kein Spieler mit falscher Kartenanzahl angesagt:

1. Der Turnierleiter hat den Fehler zu beheben und das normale Spielen des Boards anzuordnen, falls noch kein Spieler eine Karte eines anderen **gesehen hat**.

2. Stellt der Turnierleiter fest, dass in einem oder mehreren Kartenfächern des Boards eine falsche Anzahl Karten war, und hat ein Spieler eine Karte eines anderen Spielers gesehen, **lässt er das Board spielen und werten. Kommt er anschließend zu der Auffassung, dass die spielfremde Information das Ergebnis des Boards beeinflusst hat, hat er einen berichtigten Score zuzuer-**

^B Der DBV gestattet Turnierveranstaltern andere Regelungen zu treffen, wie in § 78 D und § 12 C 2 (d) vorgesehen (siehe § 11 Abs.2 TO).

^C Für einen Teilnehmer, dem in einem Durchgang in mehr als zwei von ihm nicht gespielten Boards ein künstlicher berichtigter Score zuerkannt wird, wird jedes derartige Board ab dem 3. Board im Teamturnier als nicht gespielt gewertet, bzw. im Paarturnier wird der Durchgangsschnitt zuerkannt (siehe § 11 Abs.3 TO).

² Dieser Paragraph wird angewendet, wenn eine oder mehrere Hände mehr als 13 Karten haben. Siehe § 14, falls zu wenig Karten im Kartenpaket sind.

kennen [siehe § 12 C 1 (b)] und kann einen schuldigen Spieler bestrafen.

B. Während der Reizung oder des Spiels bemerkt

Stellt der Turnierleiter fest, dass ein Spieler mehr als 13 Karten und ein anderer weniger als 13 Karten hält, und hat ein Spieler mit einer falschen Kartenanzahl bereits angesagt, gilt:

1. Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass eine Austeilung korrigiert und gespielt werden kann, dann kann die Austeilung so ohne Änderung einer Ansage gespielt werden. Am Ende des Spiels kann der Turnierleiter einen berichtigten Score zuerkennen.
2. Urteilt der Turnierleiter, dass das Board nicht mehr spielbar oder korrigierbar ist, und ist eine Ansage von einem Spieler mit falscher Kartenanzahl gemacht worden, hat der Turnierleiter einen berichtigten Score zuzuerkennen [siehe § 12 C 1(b)] und kann einen schuldigen Spieler bestrafen.

C. Überzählige Karte

Jede überzählige Karte, die nicht zu der Austeilung gehört, wird entfernt, sobald sie entdeckt wird. Die Reizung und das Spiel werden ohne weitere Berichtigung fortgesetzt. Ein berichtigter Score kann nur zuerkannt werden, wenn die überzählige Karte zu einem beendetem Stich gespielt wurde.

D. Nach Spielende

Wird nach Spielende festgestellt, dass eine Hand ursprünglich mehr als 13 Karten enthielt, während ein anderer Spieler weniger als 13 Karten hielt, muss das Tischergebnis aufgehoben und ein berichtigter Score zuerkannt werden (§ 86 B kann zur Anwendung kommen). Gegen einen schuldigen Teilnehmer kann eine Verfahrensstrafe verhängt werden.

§ 14 – Fehlende Karte

A. Feststellung der Unvollständigkeit einer Hand vor Beginn der Spielphase

Wird vor dem Aufdecken des ersten Ausspiels festgestellt, dass eine Hand weniger als 13 Karten und keine andere Hand mehr als 13 Karten enthält, sucht der Turnierleiter jede fehlende Karte:

1. Wird die Karte gefunden, wird sie der fehlerhaften Hand zugeführt.
2. Falls die Karte nicht gefunden wird, wird die Austeilung mit einem anderen Kartenpaket vom Turnierleiter rekonstruiert.
3. Es wird angenommen, dass die wieder hergestellte Hand stets alle Karten enthielt, und Reizung und Spiel werden ohne Änderung einer Ansage fortgesetzt.

B. Feststellung der Unvollständigkeit der Hand nach Beginn der Spielphase

Wird nach dem Aufdecken des ersten Ausspiels festgestellt (bis zum Ende der Korrekturfrist), dass eine Hand weniger als 13 Karten und keine andere Hand mehr als 13 Karten enthält, sucht der Turnierleiter jede fehlende Karte:

1. Wird die Karte unter den schon gespielten Karten gefunden, wird § 67 angewandt.

2. Die Karte wird der unvollständigen Hand wieder zugeführt, wenn sie woanders als unter den gespielten Karten gefunden wird. Eine Berichtigung und/oder eine Verfahrensstrafe können festgelegt bzw. verhängt werden (siehe den Absatz B Nummer 4).

3. Wird die Karte nicht gefunden, wird die Austeilung mit einem anderen Kartenpaket rekonstruiert. Eine Berichtigung und/oder eine Verfahrensstrafe können festgelegt bzw. verhängt werden (siehe den Absatz B Nummer 4).

4. Es wird angenommen, dass die Karte, die der Hand gemäß Absatz B zugeführt worden ist, sich stets in dieser Hand befunden hat. Sie kann zur Strafkarte werden, und das Versäumnis, die Karte zugegeben zu haben, kann ein Revoke darstellen.

C. Informationen durch das Ersetzen von Karten

Das Wissen um das Hinzufügen oder Wegnehmen einer Karte ist eine unerlaubte Information für den Partner des Spielers mit der falschen Kartenanzahl.

§ 15 – Falsches Board oder falsche Hand

A. Karten aus falschem Board

1. Eine Ansage wird aufgehoben (zusammen mit allen nachfolgenden Ansagen), wenn sie von einem Spieler gemacht wird, der die Karten aus einem falschen Board herausgenommen hat.

2. (a) Hat der Partner des schuldigen Spielers anschließend angesagt, hat der Turnierleiter einen berechtigten Score zuzuerkennen.

(b) Anderenfalls sagt der schuldige Spieler nach Ansicht der richtigen Hand an, und die Reizung geht normal weiter.

(c) Auf jede zurückgenommene oder aufgehobene Ansage wird § 16 C angewandt.

3. Der Turnierleiter kann erlauben, dass das Board normal gespielt wird, aus dem der schuldige Spieler versehentlich die Karten entnahm, wenn er in diesem Board die gleiche Ansage wiederholt, unterscheidet³ sich jedoch die Ansage von der aufgehobenen Ansage, hat der Turnierleiter einen berechtigten Score zuzuerkennen.

4. Eine Verfahrensstrafe (§ 90) kann zusätzlich zur Berichtigung verhängt werden.

B. Falsches Board während der Reiz- oder Spielphase⁴ bemerkt

Entdeckt der Turnierleiter nach dem Anfang der Reizphase, dass ein Teilnehmer ein Board spielt, das für ihn in dieser Runde nicht vorgesehen ist, geschieht Folgendes:

1. Haben ein oder mehrere Spieler am Tisch das Board bereits gespielt, egal ob gegen die richtigen oder die falschen Gegner, wird das Spielen des Boards für beide Parteien gestrichen.

2. Hat keiner der vier Spieler das Board bereits gespielt, hat der Turnierleiter das Board zu Ende reizen und spielen zu lassen. Er lässt den Score bestehen und kann verlangen, dass die bei-

³ Die Ersatzansage unterscheidet sich dann von der vorigen Ansage, wenn ihre Bedeutung sehr von der Bedeutung der vorigen Ansage abweicht oder wenn sie ein Bluff ist.

⁴ Dieser Paragraph wird nur bei Paar- oder Individualturnieren angewandt – bei Teamturnieren gilt § 86 B.

den Paare das richtige Board zu einem späteren Zeitpunkt spielen.

3. Der Turnierleiter hat jedem Teilnehmer, dem die Möglichkeit genommen wurde, einen normalen Score zu erzielen, einen künstlichen berechtigten Score zuzuerkennen [siehe § 12 C 2 (a)].

§ 16 – Erlaubte und unerlaubte Informationen

A. Verwendung von Informationen durch Spieler

1. Ein Spieler darf Informationen in der Reizung und im Spiel verwenden,

(a) wenn sie sich aus regelkonformen Ansagen und Spielweisen des aktuellen Boards ableiten (einschließlich regelwidriger Ansagen und Spielweisen, die angenommen worden sind) und sie nicht durch unerlaubte Informationen aus einer anderen Quelle beeinflusst worden sind, oder

(b) wenn es sich um erlaubte Informationen aus einer zurückgenommenen Aktion handelt (siehe Absatz C), oder

(c) wenn es sich um Informationen handelt, die in den Bridgeregeln oder einer sonstigen Bestimmung als erlaubt festgelegt werden, oder wenn sie – solange es keine andere Bestimmung gibt – sich aus dem regelkonformen Verfahren ergeben, wie es in diesen Bridgeregeln und den sonstigen Bestimmungen geregelt ist (beachte jedoch den Absatz B Nummer 1), oder

(d) wenn es sich um Informationen handelt, die der Spieler bereits besaß, bevor er die Hand aus dem Board nahm (§ 7 B), sofern die Regeln den Gebrauch dieser Information nicht ausschließen.

2. Spieler dürfen auch ihre Einschätzung des Spielstandes und der Eigenschaften der Gegner sowie jede Anforderung der Turnierdurchführungsbestimmungen berücksichtigen.

B. Spielfremde Informationen vom Partner

1. Jede spielfremde Information vom Partner, die eine Ansage oder Spielweise nahelegen könnte, ist unerlaubt. Dies beinhaltet Bemerkungen, Fragen, Antworten auf Fragen, unerwartete Alerts oder das unerwartete Fehlen von Alerts, unverkennbares Zögern, ungewöhnliche Geschwindigkeit, Besonderheiten in Betonung, Tonfall, Gestik, Mimik, Bewegungen und Verhalten.

(a) Ein Spieler darf keine Ansage oder Spielweise wählen, die ihm durch eine unerlaubte Information nachweislich nahegelegt worden ist als eine andere, wenn die andere Ansage oder Spielweise eine logische Alternative darstellt.

(b) Eine logische Alternative ist eine Aktion, die eine signifikante Anzahl von Spielern der gleichen Spielstärke unter Zugrundelegung der Absprachen der fraglichen Partnerschaft ernsthaft in Erwägung zöge und einige von ihnen wählten.

2. Meint ein Spieler, dass ein Gegner eine derartige Information zugänglich gemacht hat und dass hieraus durchaus ein Schaden entstehen könnte, kann er ankündigen (sofern der verantwortliche Verband dies nicht verbietet und verlangt, dass der Turnierleiter sofort gerufen

wird)^D, sein Recht zu wahren, den Turnierleiter gegebenenfalls später zu rufen (die Gegner sollten den Turnierleiter unverzüglich rufen, wenn sie die Tatsache bestreiten, dass eine unerlaubte Information übermittelt worden ist).

3. Wenn ein Spieler berechtigte Gründe zur Annahme hat, dass ein Gegner trotz Vorliegens einer logischen Alternative eine Aktion gewählt hat, die ihm durch eine derartige Information nahe gelegt worden ist, sollte er nach dem Spielende den Turnierleiter rufen⁵. Der Turnierleiter hat einen berechtigten Score zuzuerkennen (siehe § 12 C 1), wenn er der Auffassung ist, dass ein Regelverstoß zu einem Vorteil für den schuldigen Spieler geführt hat.

C. Informationen aus zurückgenommenen Ansagen und Karten

Wurde eine Ansage oder eine Karte regelkonform zurückgenommen, gilt:

1. Für die nicht-schuldige Partei sind alle Informationen erlaubt, die sich aus der Zurücknahme ergeben, ungeachtet dessen, ob es sich um eine Zurücknahme ihrer eigenen Aktion oder einer ihrer Gegner handelt.

2. Für die schuldige Partei sind Informationen unerlaubt, die sich aus der Zurücknahme einer eigenen oder einer gegnerischen Aktion ergeben. Ein Spieler der schuldigen Partei darf keine Ansage oder Spielweise wählen, die ihm nachweislich durch eine unerlaubte Information nahe gelegt worden ist als eine andere, wenn diese Ansage oder Spielweise eine logische Alternative darstellt.

3. Der Turnierleiter hat einen berechtigten Score zuzuerkennen (siehe § 12 C 1), wenn er der Auffassung ist, dass ein Verstoß gegen Absatz C Nummer 2 vorliegt, der zu einem Schaden der nicht-schuldigen Partei geführt hat.

D. Spielfremde Informationen aus anderen Quellen

1. Erhält ein Spieler vor dem Anfang der Reizung (siehe auch § 13 A) unabsichtlich eine spielfremde Information über ein Board, das er spielt oder noch spielen wird, z. B. durch das Anschauen einer falschen Hand, das Mithören von Ansagen, Ergebnissen oder Bemerkungen, durch das Sehen von Karten an einem Nebentisch, oder das Sehen der Karten eines anderen Spielers am eigenen Tisch, sollte der Turnierleiter unverzüglich darüber benachrichtigt werden, vorzugsweise durch den Empfänger der Information selbst.

2. Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass die Information vermutlich das normale Spiel beeinträchtigt, kann er vor der ersten Ansage folgende Maßnahmen ergreifen:

(a) Er kann die Himmelsrichtungen der Spieler am Tisch wechseln, falls die Turnierform und Scoremethode dies erlauben, sodass der Spieler mit Informationen über eine Hand genau diese Hand hält.

(b) Er kann anordnen, dass das betreffende Board für diese Teilnehmer erneut ausgeteilt wird, falls die Turnierform dies erlaubt.

^D Der DBV verbietet es nicht, die Rechte zu wahren und den Turnierleiter später zu rufen.

⁵ Es ist kein Regelverstoß, den Turnierleiter früher oder später zu rufen.

(c) Er kann erlauben, dass das Board zu Ende gespielt wird, und erkennt gegebenenfalls einen berechtigten Score zu, wenn er zu der Auffassung kommt, dass die spielfremde Information das Ergebnis beeinträchtigt hat.

d) Er kann einen berechtigten Score zuerkennen (für Teamkämpfe siehe § 86 B).

3. Erhält ein Spieler eine solche spielfremde Information, nachdem die erste Ansage in dem Board gemacht worden ist, aber vor Beendigung des Spiels, verfährt der Turnierleiter nach Maßgabe der Nummern 2 (c) oder 2 (d).

§ 17 – Die Reizphase

A. Anfang der Reizphase

Bei einer Austeilung beginnt die Reizphase für eine Partei, wenn einer der beiden Partner seine Karten aus dem Board nimmt.

B. Die erste Ansage

Der Spieler, der auf dem Board als Teiler gekennzeichnet ist, macht die erste Ansage.

C. Nachfolgende Ansagen

Der Spieler zur Linken des Teilers macht die zweite Ansage und anschließend jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn.

D. Ende der Reizphase

1. Die Reizphase endet, wenn nach dem Ende der Reizung gemäß § 22 A einer der Gegenspieler sein erstes Ausspiel aufdeckt (siehe § 54, falls das Ausspiel außer der Reihe ist). Die Phase zwischen dem Ende der Reizung und dem Ende der Reizphase wird Klärungsphase genannt.

2. Gibt kein Spieler ein Gebot ab (siehe § 22 B), endet die Reizphase, wenn alle vier Hände in das Board zurückgesteckt worden sind.

3. Folgen einer Ansage drei Pass, endet die Reizung dann nicht, wenn eines dieser Pass-äußer der Reihe abgegeben und so einem der Spieler das Recht zu einer Ansage verwehrt worden ist. Tritt dieser Fall ein, geht die Reizung an den übergangenen Spieler zurück, alle folgenden Pass werden aufgehoben, und die Reizung geht normal weiter. § 16 C findet für alle aufgehobenen Ansagen Anwendung, wobei jeder Spieler, der außer der Reihe gepasst hat, als schuldig gilt.

§ 18 – Gebote

A. Ordnungsgemäße Form

Ein Gebot bestimmt die Anzahl der ansagbaren Stiche (Stiche, die zusätzlich zu den ersten sechs Stichen erzielt werden müssen) und eine Denomination. (Pass, Kontra und Rekontra sind Ansagen, aber keine Gebote.)

B. Ein Gebot überbieten

Ein Gebot überbietet ein vorheriges Gebot, wenn es entweder die gleiche Anzahl von ansagbaren Stichen in einer höherrangigen Denomination benennt oder eine größere Anzahl von an-

sagbaren Stichen in irgendeiner Denomination.

C. Genügendes Gebot

Ein Gebot, das das letzte vorangegangene Gebot überbietet, ist ein genügendes Gebot.

D. Ungenügendes Gebot

Ein Gebot, das das letzte vorangegangene Gebot nicht überbietet, ist ein ungenügendes Gebot.

Es ist ein Regelverstoß, ein ungenügendes Gebot abzugeben (für die Berichtigung siehe § 27).

E. Rangfolge der Denominationen

Die Rangfolge der Denominationen in absteigender Reihenfolge ist: Sans-Atout, Pik, Coeur, Karo, Treff.

F. Abweichende Methoden

Der verantwortliche Verband kann abweichende Methoden erlauben, wie Ansagen gemacht werden.^E

§ 19 – Kontras und Rekontras

A. Kontras

1. Ein Spieler darf nur das letzte vorangegangene Gebot kontrieren. Dieses Gebot muss von einem Gegner abgegeben worden sein. Es dürfen keinesfalls andere Ansagen als Pass zwischen dem Gebot und dem Kontra liegen.

2. Beim Kontrieren sollte der Spieler weder die Anzahl der ansagbaren Stiche noch die Denomination nennen. Die einzig korrekte Form ist das alleinige Wort „Kontra“.

3. Nennt ein Spieler beim Kontrieren das falsche Gebot, die falsche Anzahl ansagbarer Stiche oder die falsche Denomination, wird angenommen, er habe das tatsächliche Gebot kontriert. (§ 16 – unerlaubte Information – kann zur Anwendung kommen).

B. Rekontras

1. Ein Spieler kann das letzte vorangegangene Kontra rekontrieren. Das Kontra muss von einem Gegner abgegeben worden sein. Es dürfen keinesfalls andere Ansagen als Pass zwischen dem Kontra und dem Rekontra liegen.

2. Beim Rekontrieren sollte ein Spieler weder die Anzahl der ansagbaren Stiche noch die Denomination nennen. Die einzig korrekte Form ist das alleinige Wort „Rekontra“.

3. Nennt ein Spieler beim Rekontrieren das falsche Gebot, die falsche Anzahl ansagbarer Stiche oder die falsche Denomination, wird angenommen, er habe das tatsächliche Gebot rekontriert. (§ 16 – unerlaubte Information – kann zur Anwendung kommen).

C. Kontra oder Rekontra aufgehoben

^E Der DBV hat zusätzlich die Abgabe von Ansagen mit Bietboxen gemäß § 18 TO und, sofern Bridge an Computern gespielt wird, die Verwendung von Keyboards, Touchscreens oder anderen elektronischen Eingabegeräten gestattet. In allen anderen Fällen ist eine explizite Genehmigung des Verfahrens durch den DBV erforderlich.

Jedes Kontra oder Rekontra wird durch ein nachfolgendes regelkonformes Gebot aufgehoben.

D. Scoren eines kontrierten oder rekontrierten Kontrakts

Folgt einem Kontra oder Rekontra kein regelkonformes Gebot, erhöht sich der Score gemäß § 77.

§ 20 – Wiederholung und Erklärung von Ansagen

A. Eine nicht deutlich verstandene Ansage

Hat ein Spieler Zweifel, welche Ansage gemacht worden ist, kann er unverzüglich eine Klarstellung verlangen.

B. Wiederholung der Reizung während der Reizphase

Während der Reizphase hat ein Spieler das Recht, sich alle vorangegangenen Ansagen **wiederholen** zu lassen, **wenn** er an der Reihe und nicht durch eine Regel zum Passen verpflichtet ist. Alerts sollten bei der Wiederholung ebenfalls wiederholt werden. Ein Spieler darf weder eine teilweise Wiederholung der vorangegangenen Ansagen verlangen, noch die Wiederholung vorzeitig abbrechen oder unterbinden.

C. Wiederholung nach einem abschließenden Pass

1. Nach einem abschließenden Pass hat jeder Gegenspieler das Recht, zu fragen, ob er das erste Ausspiel hat (siehe § 47 E und § 41).

2. Der Alleinspieler⁶ oder jeder der Gegenspieler kann die **Wiederholung** aller vorangegangenen Ansagen verlangen, wenn er zum ersten Mal an der Reihe ist (siehe §§ 41 B, C). Wie in Absatz B darf der Spieler weder eine teilweise Wiederholung verlangen, noch die Wiederholung vorzeitig abbrechen oder unterbinden.

D. Wer darf die Reizung wiederholen

Dem Verlangen, Ansagen zu **wiederholen**, hat nur ein Gegner nachzukommen.

E. Korrekturen während der Wiederholung

Alle Spieler – dies schließt den Dummy und Spieler, die zum Passen verpflichtet sind, mit ein – sind für die sofortige Korrektur von Irrtümern während der **Wiederholung** verantwortlich (siehe § 12 C 1, falls eine fehlerhafte Wiederholung nicht korrigiert wird und dies zu einem Schaden führt).

F. Erklärungen von Ansagen

1. Während der Reizung und vor dem letzten Pass kann jeder Spieler, wenn er **an der Reihe** ist, eine Erklärung der **gegnerischen Reizung** verlangen⁷. Er ist berechtigt, eine Auskunft über gemachte Ansagen zu erhalten, über alternativ mögliche – nicht abgegebene – Ansagen und **über Rückschlüsse**, die sich aus der gewählten Aktion ergeben, sofern sie auf einer Partnerschafts-

⁶ Der Alleinspieler ist zum ersten Mal an der Reihe, sobald er vom Dummy zugibt, es sei denn, er hätte ein Ausspiel außer der Reihe akzeptiert.

⁷ Außer dieser Spieler ist zum Passen verpflichtet.

vereinbarung beruhen. Ordnet der Turnierleiter nichts anderes an, sollte der Partner des Spielers antworten, der die betreffende Ansage gemacht hat. Der Partner des fragenden Spielers darf keine Zusatzfrage stellen, bis er an der Reihe ist. § 16 kann zur Anwendung kommen und der verantwortliche Verband kann eigene Richtlinien für schriftliche Erklärungen erlassen.^F

2. Nach dem abschließenden Pass und während der Spielphase kann jeder Gegenspieler, wenn er an der Reihe ist, eine Erklärung der Reizung der alleinspielenden Partei verlangen. Der Alleinspieler kann eine Erklärung einer gegnerischen Ansage oder der Ausspiel- oder Markierungsmethoden verlangen, wenn er oder der Dummy an der Reihe ist. Erklärungen sollten so gegeben werden, wie in Nummer 1 beschrieben, und zwar vom Partner des Spielers, nach dessen Aktion gefragt wurde.

3. Wie in den obigen Nummern 1 und 2 geregelt, kann ein Spieler nach einer einzelnen Ansage fragen, aber § 16 B 1 kann zur Anwendung kommen.

4. (a) **Bemerkt ein Spieler während der Reizung, dass seine eigene Auskunft fehlerhaft oder unvollständig war, muss er vor dem Ende der Klärungsphase den Turnierleiter rufen und die fehlerhafte oder unvollständige Auskunft richtig stellen. Er kann den Turnierleiter auch eher rufen, ist dazu aber nicht verpflichtet. (Siehe § 75 B 2 für eine Richtigstellung während der Spielphase).**

(b) Wird der Turnierleiter **gerufen**, wendet er die §§ 21 B oder **40 B 3** an.

5. (a) **Ein Spieler, dessen Partner eine falsche Auskunft gegeben hat, darf den Fehler** weder während der Reizung richtig stellen, noch darf er auf andere Weise deutlich machen, dass ein Fehler gemacht worden ist. Eine "falsche Auskunft" beinhaltet hier auch das Unterlassen von Alerts und Sofortauskünften, wie sie in sonstigen Bestimmungen vorgeschrieben sind, sowie abgegebene Alerts und Sofortauskünfte, die nicht vorgeschrieben sind.

(b) Ist ein Spieler der Meinung, dass sein Partner eine falsche Auskunft (siehe § **75 B**) erteilt hat, muss er den Turnierleiter rufen und seine Gegner darüber informieren. Er muss dies erst bei der ersten regelkonformen Möglichkeit tun, diese ist gegeben:

(i) für einen Gegenspieler am Ende des Spiels.

(ii) für den Alleinspieler oder den Dummy nach dem letzten Pass der Reizung.

6. Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass die Aktion eines Spieler auf einer falschen Auskunft der Gegner beruhte, wendet er die §§ 21 oder 47 E an.

G. Regelwidriges Verhalten

1. **Ein Spieler darf keine Fragen stellen, deren einziger Zweck es ist, dem eigenen Partner zu helfen.**

2. **Ein Spieler darf keine Fragen stellen, deren einziger Zweck es ist, den Gegner zu einer falschen Antwort zu verleiten.**

3. **Während der Reizphase und des Spiels** darf ein Spieler seine eigenen Konventionskarten o-

^F Der DBV hat bei der Verwendung von Screens Bestimmungen bezüglich schriftlicher Erklärungen erlassen (siehe § 19 TO).

der Systemaufzeichnungen nicht zu Rate ziehen, es sei denn, der verantwortliche Verband erlaubt dies^G [aber siehe § 40 B 2 (b)].

§ 21 – Falsche Auskunft

A. Ansage oder Spielweise basiert auf eigenem Missverständnis

Ein Spieler, der aufgrund eines eigenen Missverständnisses handelt, erhält keine Berichtigung oder Entschädigung.

B. Ansage basiert auf falscher Auskunft des Gegners

1. (a) Hat sein Partner noch nicht nach ihm gereizt, kann ein Spieler bis zum Ende der Reizphase (siehe § 17 D) seine Ansage ändern – ohne dass seine Partei einer weiteren Berichtigung unterliegt – wenn der Turnierleiter der Auffassung ist, dass die Entscheidung, diese Angabe abzugeben, durchaus durch eine falsche Auskunft eines Gegners beeinflusst gewesen sein könnte. Das Versäumnis, unverzüglich zu alertieren, sofern es vom verantwortlichen Verband verlangt wird,^H gilt als falsche Auskunft.

(b) Der Turnierleiter geht von „falscher Auskunft“ und nicht von „falscher Ansage“ aus, wenn kein Beweis des Gegenteils vorliegt.

2. Ändert ein Spieler seine Ansage wegen einer falschen Auskunft (wie es Nummer 1 vorsieht), kann sein linker Gegner eine anschließend gemachte Ansage zurücknehmen, aber § 16 C ist anwendbar.

3. Ist es zu spät, eine Ansage zu ändern und kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass die schuldige Partei einen Vorteil durch die Regelwidrigkeit erlangt hat, erkennt er einen berichtigten Score zu.

§ 22 – Ende der Reizung

Die Reizung endet, wenn:

A. ein oder mehrere Spieler ein Gebot abgegeben haben und drei in der richtigen Reihenfolge abgegebene Passe dem letzten Gebot folgen. Das letzte Gebot wird der Kontrakt (siehe jedoch § 19 D), oder wenn

B. alle vier Spieler passen (siehe jedoch § 25). Die Hände werden ungespielt in die Kartenfächer zurückgesteckt. Es soll nicht neu ausgeteilt werden.

§ 23 – Vergleichbare Ansage

A. Definition

Eine Ansage, die eine zurückgenommene Ansage ersetzt, ist eine vergleichbare Ansage,

^G Der DBV erlaubt die Einsicht in die eigene Konventionskarte oder anderweitige schriftliche Aufzeichnungen, sofern das gegnerische Paar ein Hochkünstliches System gemäß Anhang B der TO einsetzt. Turnierveranstalter können darüber hinaus dies auch in besonderen Fällen gestatten – wie z. B. wenig geübten Spielern (siehe § 11 Abs.6 TO).

^H Die genauen Bestimmungen über Sofortauskünfte, Alerts und Pre-Alerts für den Bereich des DBV finden sich in den §§ 15 und 19 TO.

1. wenn sie die gleiche oder eine ähnliche Bedeutung wie die zurückgenommene Ansage hat, oder

2. wenn sie eine präzisere Bedeutung als die zurückgenommene Ansage hat, oder

3. wenn sie den gleichen Zweck (z. B. ein Fragegebot oder ein Relay) wie die zurückgenommene Ansage erfüllt.

B. Keine Berichtigung

Wird eine Ansage gemäß § 29 B zurückgenommen, und der schuldige Spieler ersetzt, wenn er an der Reihe ist, die regelwidrige Ansage durch eine vergleichbare Ansage, gehen sowohl Reizung als auch Spiel ohne Berichtigung weiter. § 16 C 2 wird nicht angewandt, siehe jedoch Absatz C.

C. Die nicht-schuldige Partei ist geschädigt

Wurde eine vergleichbare Ansage ersetzt [siehe die §§ 27 B 1 (b), 30 B 1 (b) (i), 31 A 2 (a) und 32 A 2 (a)], hat der Turnierleiter einen berichtigten Score zuzuerkennen, wenn er nach Beendigung des Spiels zu der Auffassung kommt, dass sich aufgrund des Regelverstosßes das Ergebnis möglicherweise geändert haben könnte und die nicht-schuldige Partei geschädigt worden ist [siehe § 12 C 1 (b)].

§ 24 – Sichtbar gewordene oder ausgespielte Karten während der Reizung

Stellt der Turnierleiter fest, dass durch eigenes Verschulden eines Spielers während der Reizung eine oder mehrere seiner Karten sich in einer Position befanden, die es seinem Partner möglich machte, die Bildseite zu sehen, hat der Turnierleiter anzuordnen, dass jede derartige Karte mit der Bildseite oben auf den Tisch gelegt wird, bis die Reizung beendet ist. Informationen durch diese offenen Karten sind für die nicht-schuldige Partei erlaubt, aber für die schuldige Partei unerlaubt (siehe § 16 C).

A. Kleine, nicht vorzeitig ausgespielte Karte

Handelt es sich um eine einzelne, nicht vorzeitig ausgespielte Karte unterhalb des Rangs einer Figur, erfolgt keine weitere Berichtigung (aber siehe Absatz E).

B. Einzelne Figur oder vorzeitig ausgespielte Karte

Ist die Karte eine Figur oder ist die Karte vorzeitig ausgespielt worden, muss der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (siehe § 72 C, wenn das Pass die nicht-schuldige Partei schädigt).

C. Zwei oder mehr Karten sind sichtbar geworden

Sind zwei oder mehr Karten sichtbar geworden, muss der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (siehe § 72 C, wenn das Pass die nicht-schuldige Partei schädigt).

D. Alleinspielende Partei

Wird der schuldige Spieler zum Alleinspieler oder Dummy, werden die Karten aufgenommen

und der jeweiligen Hand wieder zugeführt.

E. Gegenspieler

Wird der schuldige Spieler zu einem Gegenspieler, wird jede dieser Karten eine Strafkarte (siehe die §§ 50 und 51).

§ 25 – Regelkonforme und regelwidrige Änderungen einer Ansage

A. Unbeabsichtigte Ansage

1. Merkt ein Spieler, dass er nicht die Ansage gemacht hat, die er machen wollte, kann er seine Ansage so lange durch die beabsichtigte ersetzen, bis sein Partner eine Ansage gemacht hat. Die zweite (beabsichtigte) Ansage bleibt bestehen und unterliegt den entsprechenden Regeln, die Ausspielbeschränkungen gemäß § 26 werden jedoch nicht angewandt.
2. Hat der Spieler die ursprünglich gewollte Ansage gemacht, bleibt diese Ansage bestehen. Eine Änderung der Ansage kann nur erlaubt werden, wenn es sich um einen mechanischen Fehler oder einen Versprecher handelt, aber nicht bei einem Konzentrationsfehler bezüglich der Absicht der Aktion.
3. Es ist einem Spieler erlaubt, eine unbeabsichtigte Ansage zu ersetzen, wenn die Bedingungen von Absatz A Nummer 1 erfüllt sind, unabhängig davon, wie er auf seinen Fehler aufmerksam geworden ist.
4. Eine Ansage darf nicht ersetzt werden, wenn der Partner nach der fraglichen Ansage bereits angesagt hat.
5. Endet die Reizung, bevor sie den Partner des Spielers erreicht, darf nach dem Ende der Reizphase (siehe § 17 D) keine Änderung der Ansage erfolgen.
6. Wird eine Änderung erlaubt, kann der linke Gegner jegliche Ansage zurücknehmen, die er nach der ersten Ansage gemacht hat. Informationen aus der zurückgenommenen Ansage sind für seine Partei erlaubt und für seine Gegner nicht erlaubt.

B. Beabsichtigte Ansage

1. Eine Änderung der Ansage, die nicht nach Absatz A zulässig ist, kann vom linken Gegner des schuldigen Spielers angenommen werden. (Sie ist angenommen, wenn der linke Gegner bewusst hierüber eine Ansage macht.) Die erste Ansage ist dann aufgehoben, die zweite Ansage bleibt bestehen, und die Reizung wird fortgesetzt (§ 26 kann zur Anwendung kommen).
2. Sofern Absatz B Nummer 1 nicht anwendbar ist, wird eine Änderung der Ansage, die nicht gemäß Absatz A zulässig ist, aufgehoben. Die ursprüngliche Ansage bleibt bestehen, und die Reizung geht weiter (§ 26 kann zur Anwendung kommen).
3. Bei jeder aufgehobenen oder zurückgenommenen Ansage kommt § 16 C zur Anwendung.

§ 26 – Zurückgenommene Ansage; Ausspielbeschränkungen

A. Keine Ausspielbeschränkungen

Wird die Ansage eines schuldigen Spielers zurückgenommen und durch eine vergleichbare An-

sage (siehe § 23 A) ersetzt, und wird er zu einem Gegenspieler, gibt es keine Ausspielbeschränkungen für seine Partei. § 16 C wird nicht angewandt, siehe jedoch § 23 C.

B. Ausspielbeschränkungen

Wird die Ansage eines schuldigen Spielers zurückgenommen und nicht durch eine vergleichbare Ansage ersetzt, und wird er zu einem Gegenspieler, kann der Alleinspieler dem Partner des schuldigen Spielers bei dessen erster Gelegenheit zum Ausspiel (was auch das erste Ausspiel sein kann) verbieten, eine einzelne beliebige Farbe zu spielen, sofern der schuldige Spieler diese Farbe nicht im regelkonformen Teil der Reizung benannt hat. Ein solches Verbot gilt, solange der Partner des schuldigen Spielers das Ausspiel behält.

§ 27 – Ungenügendes Gebot

A. Annahme eines ungenügenden Gebots

1. Jedes ungenügende Gebot kann vom linken Gegner des schuldigen Spielers angenommen (als regelkonform behandelt) werden. Es wird durch eine Ansage dieses Spielers angenommen.
2. Gibt ein Spieler ein ungenügendes Gebot außer der Reihe ab, wird § 31 angewandt.

B. Nicht angenommenes, ungenügendes Gebot

Wird ein ungenügendes Gebot, das in Reihenfolge abgegeben worden ist, nicht angenommen (siehe Absatz A), muss es durch eine regelkonforme Ansage ersetzt werden (aber siehe Nummer 3 unten). Dann geschieht Folgendes:

1. (a) Wird das ungenügende Gebot durch das niedrigstmögliche Gebot ersetzt, das die gleiche(n) Denomination(en) wie das zurückgenommene Gebot zeigt, wird die Reizung ohne weitere Berichtigung fortgesetzt. Die §§ 26 B und 16 C werden nicht angewandt, siehe jedoch den Absatz D.

(b) Wird ein ungenügendes Gebot durch eine vergleichbare Ansage (siehe § 23 A) ersetzt, die nicht bereits unter Nummer 1 (a) fällt, wird die Reizung ohne weitere Berichtigung fortgesetzt. § 16 C wird nicht angewandt, siehe jedoch Absatz D.

2. Wird das ungenügende Gebot durch ein Pass oder irgendein anderes genügendes Gebot (außer denen, die unter Absatz B Nummer 1 fallen) ersetzt, muss der Partner des schuldigen Spielers jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 B können angewandt werden und siehe auch § 72 C.

3. Versucht der schuldige Spieler ein ungenügendes Gebot durch ein Kontra oder ein Rekontra (außer denen, die unter Absatz B Nummer 1 (b) fallen) zu ersetzen, wird die versuchte Ansage aufgehoben. Der schuldige Spieler muss eine nach den vorstehenden Vorschriften erlaubte Ersatzansage wählen, und sein Partner muss jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 B können zur Anwendung kommen und siehe auch § 72 C.

4. Versucht der schuldige Spieler ein ungenügendes Gebot mit einem anderen ungenügenden Gebot zu ersetzen, entscheidet der Turnierleiter wie in Absatz B Nummer 3, falls der linke Gegner das ungenügende Ersatzgebot nicht annimmt, was gemäß Absatz A Nummer 1 erlaubt

ist.

C. Vorzeitiges Ersetzen

Ersetzt ein schuldiger Spieler sein ungenügendes Gebot, bevor der Turnierleiter über eine Berichtigung entschieden hat, bleibt die Ersatzansage – sofern regelkonform – bestehen, außer das ungenügende Gebot wird, wie es Absatz A Nummer 1 erlaubt, angenommen (siehe jedoch Absatz B Nummer 3). Der Turnierleiter wendet den zutreffenden Teil des vorgenannten Absatzes auf die Ersatzansage an.

D. Nicht-schuldige Partei geschädigt

Wendet der Turnierleiter den Absatz B Nummer 1 an und kommt er am Ende des Spiels zu der Auffassung, dass das Ergebnis des Boards möglicherweise ohne Unterstützung durch den Regelverstoß anders ausgefallen wäre und hierdurch die nicht-schuldige Partei geschädigt (siehe § 12 B 1) worden ist, hat er einen berichtigten Score zuzuerkennen. Bei der Zuerkennung des berichtigten Scores sollte er versuchen, so nahe wie möglich an das Ergebnis heranzukommen, das ohne das ungenügende Gebot wahrscheinlich herausgekommen wäre.

§ 28 – Ansagen, die als in Reihenfolge gemacht gelten

A. Der rechte Gegner muss passen

Eine Ansage gilt als in Reihenfolge gemacht, wenn sie von einem Spieler gemacht wird, dessen rechter Gegner an der Reihe und zum Passen verpflichtet ist.

B. Ansage des richtigen Spielers hebt Ansage außer Reihenfolge auf

Wenn ein Spieler, der an der Reihe gewesen wäre, ansagt, bevor eine Berichtigung für eine Ansage außer Reihenfolge festgelegt wurde, gilt seine Ansage als in Reihenfolge gemacht. Eine solche Ansage verwirkt das Recht auf Berichtigung für die Ansage außer Reihenfolge. Die Reizung wird fortgesetzt, als hätte der Gegner die Ansage außer Reihenfolge nicht gemacht. § 26 wird nicht angewandt, siehe jedoch § 16 C 2.

§ 29 – Verfahren nach einer Ansage außer der Reihe

A. Verwirken des Rechts auf Berichtigung

Nach einer Ansage außer der Reihe kann der linke Gegner des schuldigen Spielers ansagen und dadurch das Recht auf Berichtigung verwirken.

B. Aufhebung einer Ansage außer der Reihe

Sofern Absatz A nicht zur Anwendung kommt, wird eine Ansage außer der Reihe aufgehoben, und die Reizung wird mit dem Spieler fortgesetzt, der an der Reihe war. Die schuldige Partei unterliegt den Berichtigungen der §§ 30, 31 und 32.

C. Künstliche Ansage außer der Reihe

Ist die außer der Reihe gemachte Ansage künstlich, werden die Berichtigungen der §§ 30, 31 und 32 auf die spezifizierte(n) Denomination(en) und nicht auf die genannte Denomination angewandt.

§ 30 – Pass außer Reihenfolge

Hat ein Spieler außer Reihenfolge gepasst und wird seine Ansage aufgehoben, weil die Option aus § 29 A nicht gewählt worden ist, gelten folgende Vorschriften (siehe Absatz C, wenn das Pass künstlich ist):

A. Rechter Gegner an der Reihe anzusagen

Wurde außer Reihenfolge gepasst, obwohl der rechte Gegner an der Reihe war, muss der schuldige Spieler passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, und § 72 C kann zur Anwendung kommen.

B. Partner oder linker Gegner an der Reihe anzusagen

1. Hat der schuldige Spieler gepasst, obwohl sein Partner an der Reihe war, oder, wenn der schuldige Spieler zuvor noch nicht angesagt hat, sein linker Gegner, gilt:

(a) Der Partner des schuldigen Spielers kann, wenn er an der Reihe ist, jede regelkonforme Ansage machen, aber § 16 C 2 wird angewandt.

(b) Der schuldige Spieler kann jede regelkonforme Ansage machen, wenn er an der Reihe ist, und

(i) wenn seine Ansage eine vergleichbare Ansage (siehe § 23 A) ist, gibt es keine weitere Berichtigung. § 26 B wird nicht angewandt, aber siehe § 23 C.

(ii) Wenn seine Ansage keine vergleichbare Ansage (siehe § 23 A) ist, muss der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist. Die §§ 16 C, 26 B und 72 C können zur Anwendung kommen.

2. Hat der schuldige Spieler bereits zuvor angesagt und ist sein linker Gegner an der Reihe, gilt sein Pass außer Reihenfolge als eine Änderung der Ansage. § 25 wird angewandt.

C. Künstliches Pass

Ist ein Pass außer Reihenfolge künstlich oder handelt es sich um ein Pass auf eine künstliche Ansage, wird § 31 und nicht § 30 angewandt.

§ 31 – Gebot außer Reihenfolge

Hat ein Spieler ein Gebot außer Reihenfolge oder ein künstliches Pass abgegeben oder hat er Partners künstliche Ansage (siehe § 30 C) gepasst und wird die Ansage aufgehoben, weil die Option des § 29 A nicht gewählt worden ist, gilt:

A. Rechter Gegner an der Reihe anzusagen

Hat der schuldige Spieler angesagt, als sein rechter Gegners an der Reihe war, gilt:

1. Passt der rechte Gegner, muss der schuldige Spieler seine Ansage wiederholen, und es gibt keine Berichtigung, wenn seine Ansage regelkonform ist.

2. Gibt sein rechter Gegner ein regelkonformes⁸ Gebot, Kontra oder Rekontra ab, kann der

⁸ Eine regelwidrige Ansage des rechten Gegners wird wie sonst berichtet.

schuldige Spieler jede regelkonforme Ansage machen, und es gilt:

(a) Ist seine Ansage eine vergleichbare Ansage (siehe § 23 A), gibt es keine weitere Berichtigung. § 26 B wird nicht angewandt, siehe jedoch § 23 C.

(b) Ist seine Ansage keine vergleichbare Ansage (siehe § 23 A), muss der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist. Die §§ 16 C, 26 B und 72 C können zur Anwendung kommen.

B. Partner oder linker Gegner an der Reihe anzusagen

Hat der schuldige Spieler angesagt, obwohl sein Partner an der Reihe war, oder, wenn der schuldige Spieler zuvor noch nicht angesagt hat, sein linker Gegner, gilt:

1. Der Partner des schuldigen Spielers kann jede regelkonforme Ansage machen, wenn er an der Reihe ist, aber § 16 C 2 wird angewandt.

2. Der schuldige Spieler kann jede regelkonforme Ansage machen, wenn er an der Reihe ist, und der Turnierleiter entscheidet wie in Absatz A Nummer 2 (a) oder Absatz A Nummer 2 (b).

C. Spätere Gebote, wenn der linke Gegner an der Reihe ist anzusagen

Hat der schuldige Spieler bereits zuvor angesagt und ist sein linker Gegner an der Reihe, gilt sein Gebot außer der Reihe als eine Änderung der Ansage und § 25 wird angewandt.

§ 32 – Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge

Ein Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge kann von demjenigen Gegner, der nächster an der Reihe ist, angenommen (siehe § 29 A) werden, wobei unzulässige Kontras und Rekontras (siehe § 36) niemals angenommen werden dürfen. Wird die Ansage außer Reihenfolge nicht angenommen, wird sie aufgehoben, und es gilt:

A. Rechter Gegner an der Reihe anzusagen

Ist ein Kontra oder Rekontra abgegeben worden, obwohl der rechte Gegner an der Reihe war, gilt Folgendes:

1. Passt sein rechter Gegner, muss der schuldige Spieler sein Kontra oder Rekontra, das er außer Reihenfolge abgegeben hat, wiederholen, und es gibt keine Berichtigung, es sei denn, das Kontra oder Rekontra ist unzulässig (dann ist § 36 anzuwenden).

2. Gibt der rechte Gegner ein Gebot, ein Kontra oder Rekontra ab, kann der schuldige Spieler jede regelkonforme Ansage machen, wenn er an der Reihe ist:

(a) Ist die Ansage eine vergleichbare Ansage (siehe § 23 A), gibt es keine weitere Berichtigung. § 26 B wird nicht angewandt, aber siehe § 23 C.

(b) Ist die Ansage keine vergleichbare Ansage (siehe § 23 A), muss der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist. Die §§ 16 C, 26 B und 72 C können zur Anwendung kommen.

B. Partner an der Reihe anzusagen

Ist ein Kontra oder Rekontra abgegeben worden, obwohl der Partner des schuldigen Spielers an der Reihe war, gilt:

1. Der Partner des schuldigen Spielers kann jede regelkonforme Ansage machen, aber § 16 C 2 wird angewandt.

2. Der schuldige Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, jede regelkonforme Ansage machen und der Turnierleiter entscheidet wie in Absatz A Nummer 2 (a) oder Absatz A Nummer 2 (b) oben.

C. Spätere Ansagen, wenn der linke Gegner an der Reihe ist anzusagen

Hat der schuldige Spieler bereits zuvor angesagt und ist sein linker Gegner an der Reihe, gilt seine Ansage außer der Reihe als eine Änderung der Ansage, und § 25 wird angewandt.

§ 33 – Gleichzeitige Ansagen

Eine gleichzeitig gemachte Ansage gilt als nachfolgend gemachte Ansage, wenn sie gleichzeitig mit der Ansage des Spielers gemacht wurde, der eigentlich an der Reihe war.

§ 34 – Bewahrung des Rechts anzusagen

Folgen einer Ansage drei Passe, wovon mindestens ein Pass außer der Reihe abgegeben worden ist, wird § 17 D 3 angewandt.

§ 35 – Unzulässige Ansagen

Die folgenden Ansagen sind unzulässig:

A. Ein Kontra oder Rekontra, das nicht nach § 19 erlaubt ist. § 36 wird angewandt.

B. Ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Spielers, der zum Passen verpflichtet ist. § 37 wird angewandt.

C. Ein höheres Gebot als 7 Sans-Atout. § 38 wird angewandt.

D. Eine Ansage nach dem Pass, das die Reizung beendet. § 39 wird angewandt.

§ 36 – Unzulässige Kontras und Rekontras

A. Ansagen des linken Gegners des schuldigen Spielers vor einer Berichtigung

Sagt der linke Gegner eines schuldigen Spielers an, bevor ein unzulässiges Kontra oder Rekontra berichtigt worden ist, werden die unzulässige Ansage und alle folgenden Ansagen aufgehoben. Die Reizung geht an den Spieler zurück, der an der Reihe war und geht weiter, als wäre keine Regelwidrigkeit aufgetreten. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 B werden nicht angewandt.

B. Keine Ansage des linken Gegners des schuldigen Spielers vor einer Berichtigung

Sofern Absatz A nicht zur Anwendung kommt, gilt:

1. Jedes Kontra oder Rekontra, das nicht gemäß § 19 erlaubt ist, wird aufgehoben.

2. Der schuldige Spieler muss seine Ansage durch eine regelkonforme Ansage ersetzen, die Rei-

zung wird fortgesetzt, und der Partner des schuldigen Spielers muss jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist.

3. § 72 C kann zur Anwendung kommen. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 B können zur Anwendung kommen.

4. Ist die Ansage außer der Reihe, geht die Reizung an den Spieler zurück, der an der Reihe war, und der schuldige Spieler kann jede regelkonforme Ansage machen, wenn er an der Reihe ist, sein Partner muss jedoch immer passen, wenn er an der Reihe ist. § 72 C kann zur Anwendung kommen. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 B können zur Anwendung kommen.

C. Regelwidrigkeit wird nach der Reizphase bemerkt

Wird erst nach dem Aufdecken des ersten Ausspiels auf ein unzulässiges Kontra oder Rekontra aufmerksam gemacht, wird der Kontrakt so gescort, als wäre die unzulässige Ansage nicht erfolgt.

§ 37 – Verletzung der Passpflicht

A. Linker Gegner des schuldigen Spielers macht Ansage vor Berichtigung

Ist die unzulässige Ansage ein Gebot, Kontra oder Rekontra von einem Spieler, der zum Passen verpflichtet ist (aber kein Verstoß gegen die §§ 19 A 1 oder 19 B 1) und sagt der linke Gegner des schuldigen Spielers an, bevor der Turnierleiter über eine Berichtigung befunden hat, bleiben die Ansage und alle folgenden Ansagen bestehen. War der schuldige Spieler verpflichtet, für den Rest der Reizung zu passen, muss er weiterhin jedes Mal passen, wenn er an die Reihe ist. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 B werden nicht angewandt.

B. Linker Gegner des schuldigen Spielers macht keine Ansage vor Berichtigung

Kommt Absatz A nicht zur Anwendung, gilt:

1. Jedes Gebot, Kontra oder Rekontra eines zum Passen verpflichteten Spielers wird aufgehoben.

2. Die Ansage wird durch ein Pass ersetzt und die Reizung wird fortgesetzt, wobei jeder Spieler der schuldigen Partei bis zum Ende der Reizung passen muss. § 72 C kann zur Anwendung kommen. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 B können zur Anwendung kommen.

§ 38 – Gebot höher als 7 Sans-Atout

A. Kein Spielen zulässig

Es ist nicht erlaubt, einen Kontrakt zu spielen, der höher als 7 Sans-Atout ist.

B. Aufhebung von Geboten (und darauf folgenden Ansagen) höher als 7 Sans-Atout

Ein Gebot, das höher als 7 Sans-Atout ist, wird wie auch alle darauf folgenden Ansagen aufgehoben.

C. Passpflicht der schuldigen Partei

Die Ansage muss durch ein Pass ersetzt werden. Die Reizung wird fortgesetzt, sofern sie nicht

bereits beendet ist, und jeder Spieler der schuldigen Partei muss jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist.

D. Möglicher Verlust der Rechte aus den §§ 26 B und 72 C

§ 72 C und die Ausspielbeschränkungen des § 26 B können zur Anwendung kommen, sofern der linke Gegner des schuldigen Spielers nicht nach dem Regelverstoß, aber vor einer Berichtigung angesagt hat.

§ 39 – Ansage nach dem letzten Pass

A. Aufgehobene Ansagen

Alle Ansagen nach einem abschließenden Pass werden aufgehoben.

B. Pass eines Gegenspielers oder Ansage der alleinspielenden Partei

Es gibt keine weitere Berichtigung, wenn der linke Gegner des schuldigen Spielers vor einer Berichtigung ansagt, oder wenn der Regelverstoß ein Pass eines Gegenspielers oder irgendeine Ansage eines Spielers ist, der Dummy oder Alleinspieler wird.

C. Andere Aktion eines Gegenspielers

Hat der linke Gegner des schuldigen Spielers nach dem Regelverstoß noch nicht angesagt, und handelt es sich bei dem Regelverstoß um ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Gegenspielers, können die Ausspielbeschränkungen des § 26 B zur Anwendung kommen.

§ 40 – Partnerschaftsvereinbarungen

A. Systemvereinbarungen der Spieler

1. (a) Partnerschaftsvereinbarungen über benutzte Methoden können durch bewusste Absprachen oder durch konkludente Übereinkunft entstehen.

(b) Jede Partnerschaft hat die Pflicht, ihre Partnerschaftsvereinbarungen den Gegnern offenzulegen. Der verantwortliche Verband bestimmt die Art und Weise der Erfüllung dieser Pflicht.¹

2. Eine Information, die dem Partner durch derartige Vereinbarungen übermittelt wird, muss sich aus den Ansagen, Spielweisen und Bedingungen der aktuellen Austeilung ergeben.

Jeder Spieler ist berechtigt, die regelkonforme Reizung zu berücksichtigen, sowie – sofern es nicht durch diese Regeln verboten ist - alle Karten, die er gesehen hat. Er ist berechtigt, eine Information, die an anderer Stelle in diesen Regeln als erlaubt bezeichnet wird, zu verwenden. (Siehe § 73 C).

3. Ein Spieler kann ohne vorherige Ankündigung jede Ansage oder Spielweise wählen, sofern es sich um keine verborgene Partnerschaftsvereinbarung (siehe § 40 C 1) handelt.

4. Die vereinbarte Bedeutung einer Ansage oder Spielweise soll innerhalb der Partnerschaft nicht spielerbezogen unterschiedlich sein (diese Bestimmung betrifft nicht den Stil der Spieler oder ihr Urteilsvermögen, sondern lediglich die Methode).

¹ Die Offenlegung der Partnerschaftsvereinbarungen sind in § 14 (Konventionskarten) und § 15 (Systemkurzbeschreibung (prealert), Sofortauskünfte und Alertieren) sowie in Ergänzung bei Verwendung von Screens in § 19 (Screens) TO geregelt.

B. Besondere Partnerschaftsvereinbarungen

1. (a) Sowohl eine ausdrückliche als auch eine stillschweigende Absprache zwischen den Partnern sind eine Partnerschaftsvereinbarung.

(b) Der verantwortliche Verband kann bestimmte Partnerschaftsvereinbarungen nach eigenem Ermessen als „ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarungen“ einstufen. Eine ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarung ist eine Partnerschaftsvereinbarung, deren Bedeutung – nach Auffassung des verantwortlichen Verbandes – von einer erheblichen Anzahl der Spieler des Turniers nicht leicht verstanden und erwartet werden kann.^K

(c) Sofern der verantwortliche Verband es nicht anderweitig bestimmt, ist jedes künstliche Gebot eine ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarung.^L

2. (a) Der verantwortliche Verband

(i) ist befugt, jede ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarung zu erlauben, nicht zu erlauben oder bedingt zu erlauben;^M

(ii) kann eine Konventionskarte – mit oder ohne Zusatzseiten – vorschreiben, auf der im Vorfeld die Partnerschaftsvereinbarungen aufgeführt werden, und ihre Verwendung regeln;^N

(iii) kann Verfahren für das Alertieren und/oder eine andere Art und Weise der Offenlegung von Partnerschaftsvereinbarungen vorschreiben;^O

(iv) kann vorab getroffene Vereinbarungen einer Partnerschaft verbieten, die zum Inhalt haben, die Bedeutungen von Vereinbarungen während Reizung und Spiel zu variieren, falls eine Regelwidrigkeit der Gegner aufgetreten ist;^P

(v) kann Bluffs von künstlichen Ansagen einschränken.^Q

(b) Sofern es der verantwortliche Verband nicht anders regelt, darf ein Spieler seine eigene Konventionskarte zwischen dem Anfang der Reizphase und dem Ende des Spiels nicht einsehen^R, ausgenommen hiervon ist, dass die Spieler der alleinspielenden Partei ihre Konventionskarte während der Klärungsphase einsehen dürfen.

(c) Sofern es der verantwortliche Verband nicht anders regelt, kann ein Spieler die gegnerische

^K Im Bereich des DBV gelten alle Partnerschaftsvereinbarungen, die nicht den Anforderungen der Systemkategorie C gemäß dem Anhang B § 4 TO genügen als „ungewöhnlich“.

^L Im Bereich des DBV gelten alle künstlichen Ansagen als „ungewöhnlich“, sofern der DBV dies nicht ausdrücklich anders bestimmt. (Siehe § 11 Abs. 8 TO).

^M Der DBV räumt sowohl Turnierveranstaltern als auch Turnierleitern das Recht ein, die Verwendung von ungewöhnlichen Partnerschaftsvereinbarungen in einem Turnier, insbesondere nach fehlerhafter Verwendung, zu verbieten (siehe § 11 Abs. 9 (i) TO).

^N Für Turniere, die der DBV veranstaltet, ist der Gebrauch der Konventionskarten in § 14 TO geregelt. Andere Veranstalter dürfen andere Konventionskarten zulassen (siehe § 11 Abs. 9 (ii) TO).

^O Die Offenlegung der Partnerschaftsvereinbarungen sind in den §§ 14, 15 und ggf. 19 TO geregelt.

^P Vereinbarungen, die zum Inhalt haben, die Bedeutungen von Vereinbarungen während Reizung und Spiel zu variieren, nachdem eine Regelwidrigkeit der Gegner auftrat, sind verboten (siehe § 11 Abs. 9 (iv) TO).

^Q Der DBV erlaubt Turnierveranstaltern, Bluffs von künstlichen Ansagen zu verbieten (siehe § 11 Abs. 9 (v) TO).

^R Der DBV hat keine andere Regelung getroffen. (Beachte aber: § 20 G 3 TBR und § 11 Abs. 6 TO, sofern die Gegner ein „Hochkünstliches System“ spielen.)

Konventionskarte einsehen:^S

(i) vor dem Anfang der Reizung,

(ii) während der Klärungsphase,

(iii) während der Reizung und des Spiels, aber nur, wenn er an der Reihe ist, und,

(iv) nach Gegners Bitte um Auskunft gemäß § 20 F, um die Bedeutung einer Ansage oder Spielweise seines Partners richtig erklären zu können.

(d) Sofern es der verantwortliche Verband nicht anders regelt, ist ein Spieler nicht berechtigt, während der Reizphase und des Spiels irgendwelche Hilfen für sein Gedächtnis, seine Berechnungen oder seine Technik zu benutzen.^T

3. (a) Eine Partei, die dadurch geschädigt worden ist, dass ihre Gegner ihre Vereinbarungen bezüglich einer Ansage oder einer Spielweise nicht regelkonform offengelegt haben, hat das Recht auf eine Berichtigung durch die Zuerkennung eines berichtigten Scores.

(b) Wiederholte Verletzungen der Offenlegungspflicht von Partnerschaftsvereinbarungen können bestraft werden.

4. Ist eine Partei durch die Verwendung einer ungewöhnlichen Partnerschaftsvereinbarung geschädigt worden, die nicht den Durchführungsbestimmungen des Turniers genügt, hat ein berichtigter Score zuerkannt zu werden. Gegen eine Partei, die gegen diese Bestimmungen verstößt, kann eine Verfahrensstrafe verhängt werden.

5. (a) Erklärt ein Spieler die Bedeutung einer Reizung oder Spielweise seines Partners auf Wunsch (siehe § 20) eines Gegners, hat er alle ungewöhnlichen Informationen offenzulegen, die ihm aufgrund einer Partnerschaftsvereinbarung oder –erfahrung vorliegen, er braucht aber keine Rückschlüsse offenzulegen, die er durch sein Wissen und seine Erfahrung über Dinge, die im Allgemeinen Bridgespielern bekannt sind, gezogen hat.

(b) Der Turnierleiter erkennt einen berichtigten Score zu, falls eine nicht gegebene Information sich für einen Gegner als wichtig bei der Wahl seiner Aktion herausstellt und er infolgedessen geschädigt worden ist.

C. Abweichung vom System und Bluff

1. Ein Spieler kann von den von seiner Partei angekündigten Vereinbarungen abweichen, sofern sein Partner keinen Grund hat, eher als die Gegner eine Abweichung zu vermuten [siehe aber Absatz B 2 (a) (v)]. Wiederholte Abweichungen führen zu stillschweigenden Vereinbarungen, die dann Teil der Partnerschaftsmethoden werden und als solche entsprechend der in sonstigen Bestimmungen festgelegten Offenlegungspflichten offengelegt werden müssen. Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass es eine verborgene Partnerschaftsvereinbarung gibt, und hierdurch die Gegner geschädigt worden sind, hat er einen berichtigten Score zuzuerkennen und kann eine Verfahrensstrafe verhängen.

^S Der DBV hat keine anderweitigen Regelungen getroffen.

^T Außer bei Turnieren, die speziell als Unterrichts- bzw. Übungseinheiten gelten, sind keine Hilfsmittel irgendeiner Art während der Reizung und des Spiels zugelassen (siehe § 11 Abs. 11 TO).

2. Außer in den in Absatz C Nummer 1 genannten Fällen ist kein Spieler verpflichtet, den Gegnern offenzulegen, dass er von den angekündigten Methoden abgewichen ist.

§ 41 – Beginn des Spiels

A. Verdecktes erstes Ausspiel

Nach einem Gebot, Kontra oder Rekontra, dem drei Passe in Reihe gefolgt sind, spielt der Gegenspieler zur Linken des voraussichtlichen Alleinspielers verdeckt aus.⁹ Nach einer Regelwidrigkeit darf das verdeckte Ausspiel nur auf Anweisung des Turnierleiters wieder zurückgenommen werden (siehe §§ 47 E und 54); die zurückgenommene Karte muss der Hand des Gegenspielers wieder zugeführt werden.

B. Wiederholung der Reizung und Fragen

Bevor das erste Ausspiel aufgedeckt wird, können sowohl der Partner des Ausspielers als auch der voraussichtliche Alleinspieler (aber nicht der voraussichtliche Dummy) eine Wiederholung der Reizung oder die Erklärung einer gegnerischen Ansage (siehe §§ 20 F 2 und 20 F 3) verlangen. Der Alleinspieler¹⁰ oder jeder der Gegenspieler kann eine Wiederholung der Reizung verlangen, wenn er zum ersten Mal an der Reihe ist, eine Karte zu spielen; dieses Recht endet mit dem Spielen der Karte. Die Gegenspieler (beachte § 16) und der Alleinspieler behalten das Recht, während der ganzen Spielphase Erklärungen zu verlangen, wenn sie an der Reihe¹¹ sind.

C. Aufdecken des ersten Ausspiels

Nach der Klärungsphase wird das erste Ausspiel aufgedeckt, die Spielphase beginnt unwiderruflich und der Dummy legt seine Karten auf den Tisch (siehe aber § 54 A bezüglich eines aufgedeckten ersten Ausspiels außer der Reihe). Nachdem es zu spät ist (siehe Absatz B), gemachte Ansagen zu wiederholen, ist der Alleinspieler oder jeder der Gegenspieler berechtigt, den Kontrakt zu erfahren, wenn er an der Reihe ist¹¹, und ob der Kontrakt kontriert oder rekontriert worden ist, aber nicht von wem.

D. Dummys Hand

Nachdem das erste Ausspiel aufgedeckt worden ist, legt der Dummy seine Karten offen vor sich auf den Tisch, die Karten dem Rang nach sortiert, wobei die niedrigste Karte dem Alleinspieler am nächsten liegt, und in separaten Spalten, die der Länge nach zum Alleinspieler ausgerichtet werden. Die Trümpfe werden vom Dummy aus gesehen rechts platziert. Der Alleinspieler spielt sowohl seine eigene Hand als auch die des Dummys.

§ 42 – Rechte des Dummys

A. Unbedingte Rechte

1. Im Beisein des Turnierleiters ist der Dummy berechtigt, über Tatsachen oder Regeln Aus-

⁹ Der verantwortliche Verband kann bestimmen, dass das erste Ausspiel offen zu erfolgen hat. Der DBV bestätigt, dass das erste Ausspiel verdeckt erfolgen soll.

¹⁰ Der Alleinspieler ist zum ersten Mal an der Reihe, wenn der Dummy eine Karte spielen muss, es sei denn, er akzeptiert ein Ausspiel außer der Reihe.

¹¹ Der Alleinspieler kann nachfragen, wenn er oder der Dummy an der Reihe ist, eine Karte zu spielen.

kunft zu geben.

2. Er darf die gewonnenen und verlorenen Stiche mitzählen.

3. Er spielt stellvertretend für den Alleinspieler die Karten des Tisches, wie dieser sie verlangt, und stellt sicher, dass der Tisch Farbe bekennt (siehe § 45 F, falls der Dummy ein Spiel vorschlägt).

B. Bedingte Rechte

Der Dummy kann weitere Rechte ausüben, ist aber den Beschränkungen des § 43 unterworfen.

1. Der Dummy darf den Alleinspieler (aber keinen der Gegenspieler) fragen, ob er noch eine Karte in der ausgespielten Farbe hält, wenn dieser nicht Farbe bekannt hat.

2. Er kann versuchen, jede Regelwidrigkeit zu verhindern.

3. Er kann auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen, jedoch erst nach Beendigung des Spiels.

§ 43 – Beschränkungen des Dummys

Außer § 42 erlaubt es, gilt Folgendes:

A. Beschränkungen des Dummys

1. (a) Der Dummy darf während des Spiels keinen Ruf nach dem Turnierleiter veranlassen, es sei denn, ein anderer Spieler hat bereits auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht.

(b) Der Dummy darf während des Spiels auf keine Regelwidrigkeit aufmerksam machen.

(c) Der Dummy darf keinesfalls am Spiel teilnehmen und darf dem Alleinspieler nichts übermitteln, was mit dem Spiel zusammenhängt.

2. (a) Der Dummy darf die Hände nicht mit dem Alleinspieler austauschen.

(b) Der Dummy darf seinen Platz nicht verlassen, um dem Alleinspieler beim Abspiel zuzuschauen.

(c) Der Dummy darf sich keine Bildseite einer Karte anschauen, die sich in der Hand eines Gegenspielers befindet.

3. Ein Gegenspieler darf seine Hand nicht dem Dummy zeigen.

B. Bei Verstößen hiergegen

1. Für jegliche Nichteinhaltung der Beschränkungen, wie sie in den Absätzen A Nummer 1 und A Nummer 2 genannt werden, ist der Dummy den Strafen gemäß § 90 unterworfen.

2. Nach einem Verstoß des Dummys gegen eine Beschränkung, die im Absatz A Nummer 2 genannt wird, gilt:

(a) Warnt der Dummy den Alleinspieler, nicht aus der falschen Hand zu spielen, kann jeder der Gegenspieler wählen, aus welcher Hand der Alleinspieler zu spielen hat.

(b) Ist der Dummy der erste, der den Alleinspieler fragt, ob ein Spiel aus seiner Hand ein Revo-

ke darstellt, muss der Alleinspieler seine regelwidrige Karte durch eine regelkonforme ersetzen, und die Regelungen von § 64 werden angewandt, als wäre das Revoke vollendet.

3. Macht der Dummy als erster auf eine Regelwidrigkeit der Gegenspieler aufmerksam, nachdem er gegen die Beschränkungen verstoßen hat, die in Absatz A Nummer 2 genannt werden, gibt es keine unverzügliche Berichtigung. Das Spiel geht weiter, als wäre keine Regelwidrigkeit aufgetreten. Am Ende des Spiels erkennt der Turnierleiter einen berechtigten Score zu, und zwar der gegenspielenden Partei, wenn sie durch die Regelwidrigkeit bevorteilt worden ist, indem er ihr diesen Vorteil wieder wegnimmt. Für die alleinspielende Partei bleibt das am Tisch erzielte Ergebnis bestehen.

§ 44 – Ablauf und Verfahren des Spiels

A. Zu einem Stich ausspielen

Der Spieler, der zu einem Stich ausspielt, kann jede Karte seiner Hand spielen (außer er unterliegt nach einer Regelwidrigkeit seiner Partei einer Beschränkung).

B. Nachfolgend gespielte Karten zu einem Stich

Nach dem Ausspiel gibt jeder Spieler der Reihe nach eine Karte zu, und die vier so gespielten Karten bilden einen Stich. (Siehe §§ 45 bzw. 65 für die Art und Weise, die Karten zu spielen und die Ablage von Stichen).

C. Pflicht, Farbe zu bekennen

Gibt ein Spieler zu einem Stich zu, muss er – wenn möglich – Farbe bekennen. Diese Pflicht hat Vorrang vor allen anderen Verpflichtungen aus diesen Regeln.

D. Unvermögen, Farbe zu bekennen

Kann ein Spieler nicht Farbe bekennen, kann er jede beliebige Karte spielen (außer er unterliegt nach einer Regelwidrigkeit seiner Partei einer Beschränkung).

E. Stiche mit Trumpfkarten

Ein Stich, der einen Trumpf enthält, wird von dem Spieler gewonnen, der den höchsten Trumpf zugegeben hat.

F. Stiche ohne Trumpfkarten

Ein Stich, der keinen Trumpf enthält, wird von dem Spieler gewonnen, der die höchste Karte in der ausgespielten Farbe zugegeben hat.

G. Nachfolgende Stiche

Die Hand, die den vorherigen Stich gewonnen hat, spielt zum nächsten Stich aus.

§ 45 – Gespielte Karte

A. Eine Karte aus der Hand spielen

Jeder Spieler, außer dem Dummy, spielt eine Karte, indem er sie aus seiner Hand nimmt und

offen¹² und unmittelbar vor sich auf den Tisch legt.

B. Eine Karte vom Tisch spielen

Der Alleinspieler spielt eine Karte vom Tisch, indem er sie benennt, woraufhin der Dummy die Karte nimmt und offen auf den Tisch legt. Spielt der Alleinspieler vom Tisch, kann er die von ihm gewünschte Karte, falls notwendig, selbst nehmen.

C. Karten, die als gespielt gelten

1. Hält ein Gegenspieler eine Karte so, dass sein Partner die Bildseite sehen kann, gilt die Karte als zum laufenden Stich gespielt (siehe § 45 E, wenn der Spieler bereits regelkonform zum laufenden Stich gespielt hat).

2. Eine Karte des Alleinspielers gilt als gespielt, falls

- (a) sie mit der Bildseite nach oben gehalten wird und den Tisch berührt oder fast berührt, oder
- (b) falls die Karte in einer Weise gehalten wird, die anzeigen soll, dass die Karte gespielt worden ist.

3. Eine Karte des Tisches ist dann gespielt, wenn der Alleinspieler sie willentlich berührt, außer wenn er die Karte mit der Absicht berührt hat, die Karten des Tisches zu sortieren, oder wenn er beim Berühren der Karte eine Karte über oder unter der berührten Karte(n) erreichen wollte.

4. (a) Eine Karte ist gespielt, wenn ein Spieler sie benennt oder auf andere Weise als diejenige Karte bestimmt, die er spielen will (siehe jedoch § 47).

(b) Eine unabsichtliche Bezeichnung einer Karte des Tisches kann vom Alleinspieler solange korrigiert werden, bis er seine nächste Karte aus seiner Hand oder vom Tisch spielt. Eine solche Abänderung der Bezeichnung kann bei einem Versprecher erlaubt werden, aber nicht bei einem Konzentrationsfehler oder einer Meinungsänderung. Hat ein Gegner, der an der Reihe war, vor der Änderung der Bezeichnung eine regelkonforme Karte gespielt, kann er die Karte zurücknehmen, wieder seiner Hand zuführen und sie durch eine andere ersetzen (siehe die §§ 47 D und 16 C 1).

5. Eine Strafkarte, gleich ob Neben- oder Hauptstrafkarte, ist gegebenenfalls zu spielen (siehe § 50).

D. Dummy nimmt eine nicht bestimmte Karte

1. Bringt der Dummy eine Karte, die der Alleinspieler nicht benannt hat, in die Position einer gespielten Karte, muss die Karte zurückgenommen werden, wenn hierauf aufmerksam gemacht worden ist, bevor beide Parteien zum nächsten Stich gespielt haben, und ein Verteidiger kann eine Karte zurücknehmen und wieder seiner Hand zuführen, die nach dem Fehler gespielt wurde, aber bevor auf ihn aufmerksam gemacht worden ist; ändert der rechte Gegner des Alleinspielers seine gespielte Karte, kann auch der Alleinspieler seine Karte zurücknehmen, die er

¹² Das erste Ausspiel wird verdeckt ausgespielt, sofern der verantwortliche Verband nichts anderes bestimmt. Der DBV hat keine Abweichung zur Verpflichtung bestimmt, dass das erste Ausspiel verdeckt erfolgen soll.

hierauf in diesem Stich gespielt hat. (Siehe § 16 C).

2. Ist es zu spät, eine vom Dummy fehlerhaft gespielte Karte zu ändern (siehe oben), wird das Spiel ohne Änderung der zu diesem oder jedem weiteren Stich gespielten Karten fortgesetzt. Ist die fehlerhaft gespielte Karte die erste Karte des Stichs, kann ein darauf folgendes Nichtbekennen der Farbe der ausgespielten Karte ein Revoke darstellen (siehe §§ 64 A, 64 B 7 und 64 C). Falls die fehlerhaft gespielte Karte zu einem laufenden Stich zugegeben worden ist und der Dummy dabei ein Revoke begangen hat, siehe §§ 64 B 3 und 64 C.

E. Fünfte Karte zu einem Stich zugegeben

1. Wird von einem Gegenspieler eine fünfte Karte zu einem Stich zugegeben, wird diese Karte eine Strafkarte gemäß § 50, es sei denn, dass der Turnierleiter der Meinung ist, die Karte sei zum nächsten Stich ausgespielt worden, woraufhin § 53 oder § 56 anzuwenden sind.

2. Wird vom Alleinspieler eine fünfte Karte zu einem Stich aus seiner Hand oder vom Dummy zugegeben, wird sie ohne weitere Berichtigung wieder aufgenommen, es sei denn, dass der Turnierleiter der Meinung ist, die Karte sei zum nächsten Stich ausgespielt worden, woraufhin § 55 angewandt wird.

F. Der Dummy deutet eine Karte an

Nachdem der Dummy seine Karten auf den Tisch gelegt hat, darf er ohne die Anweisung des Alleinspielers weder die Karten berühren (außer um sie zu ordnen), noch auf eine Karte deuten. Tut er dies dennoch, sollte unverzüglich der Turnierleiter gerufen und darüber unterrichtet werden. Das Spiel wird fortgesetzt. Am Ende des Spiels hat der Turnierleiter einen berichtigten Score zuzuerkennen, wenn er der Meinung ist, dass der Dummy dem Alleinspieler eine Spielweise vorgeschlagen hat und hierdurch die Gegenspieler geschädigt worden sind.

G. Den Stich umdrehen

Kein Spieler sollte seine Karte umdrehen, solange nicht alle vier Spieler zu dem Stich zugegeben haben.

§ 46 – Unvollständige oder **ungültige Bezeichnung** einer Karte des Tisches

A. Richtige Bezeichnung einer Karte des Tisches

Benennt der Alleinspieler eine Karte vom Tisch, sollte er sowohl die Farbe als auch den Rang der gewünschten Karte deutlich ansagen.

B. Unvollständige oder **ungültige Bezeichnung**

Im Falle einer unvollständigen oder **ungültige Bezeichnung** werden die folgenden Beschränkungen angewandt (es sei denn, der Alleinspieler hat zweifelsfrei eine andere Absicht):

1. (a) Sagt der Alleinspieler beim Spielen vom Tisch „hoch“ oder benutzt er Wörter mit ähnlicher Bedeutung, wird angenommen, er habe die höchste Karte **der ausgespielten Farbe** benannt.

(b) Ordnet er den Dummy an, den Stich zu "gewinnen“, wird angenommen, er habe die niedrigstmögliche Karte benannt, von der bekannt ist, dass sie den Stich gewinnt.

(c) Verlangt er „klein“ oder benutzt er Wörter mit ähnlicher Bedeutung, wird angenommen, er habe die niedrigste Karte **der ausgespielten Farbe** benannt.

2. Benennt der Alleinspieler zwar die Farbe, aber nicht den Rang, wird angenommen, er habe die niedrigste Karte dieser Farbe benannt.

3. Benennt der Alleinspieler zwar den Rang, aber nicht die Farbe, gilt:

(a) Hat der Dummy den letzten Stich gewonnen, wird angenommen, dass der Alleinspieler die Farbe der Karte fortsetzen will, **mit** der er den letzten Stich gewonnen hat, vorausgesetzt, der Dummy hat in dieser Farbe eine Karte des bezeichneten Rangs.

(b) In allen anderen Fällen muss der Alleinspieler eine Karte mit dem bezeichneten Rang spielen, sofern dies regelkonform ist. Liegt mehr als eine Karte dieses Rangs am Tisch, muss der Alleinspieler bestimmen, welche beabsichtigt ist.

4. Verlangt der Alleinspieler eine Karte, die nicht am Tisch liegt, ist die Anordnung **ungültig** und er darf jede regelkonforme Karte benennen.

5. Weist der Alleinspieler ein Spiel an, ohne eine Farbe oder einen Rang zu benennen (z. B. „spiel irgendwas“ oder Sätze mit ähnlicher Bedeutung), kann jeder der Gegenspieler eine Karte benennen, die vom Tisch zu spielen ist.

§ 47 – Zurücknahme einer gespielten Karte

A. Im Zuge einer Berichtigung

Eine bereits gespielte Karte kann, wenn dies durch eine Berichtigung nach einer Regelwidrigkeit gefordert wird, zurückgenommen werden (die zurückgenommene Karte eines Gegenspielers kann jedoch zu einer Strafkarte werden, siehe § 49).

B. Um ein regelwidriges Spiel zu korrigieren

Eine Karte kann zurückgenommen werden, um ein regelwidriges Spiel zu korrigieren (außer bei in diesem Paragraph bestimmten Fällen – siehe im Fall der Gegenspieler § 49 – Strafkarte). Bei gleichzeitigem Spiel siehe § 58.

C. **Ungewollte** Bezeichnung ändern

Ist die Änderung einer Bezeichnung gemäß § 45 C 4 (b) erlaubt, kann eine gespielte Karte ohne weitere Berichtigung zurückgenommen und der Hand zugeführt werden.

D. Im Anschluss an eine geänderte Spielweise des Gegners

Nachdem ein Gegner seine Spielweise geändert hat, kann eine gespielte Karte ohne weitere Berichtigung zurückgenommen, der Hand zugeführt und durch eine andere ersetzt werden. (§§ 16 C und 62 C 2 können zur Anwendung kommen.)

E. Änderung einer auf einer falschen Erklärung beruhenden Spielweise

1. Ein Ausspiel außer der Reihe (oder eine Zugabe einer Karte) **wird** ohne weitere Berichtigung zurückgenommen, falls der Spieler fälschlicherweise vom Gegner informiert wurde, dass er an der Reihe sei auszuspielen oder zuzugeben (**siehe § 16 C**). Solche Ausspiele bzw. Zugaben dür-

fen vom linken Gegner unter diesen Umständen nicht angenommen werden und § 63 A 1 wird nicht angewandt.

2. (a) Hat ein Spieler aufgrund einer falschen Auskunft über die Bedeutung einer gegnerischen Spielweise oder Ansage (und vor einer Korrektur dieser Auskunft) eine Karte gespielt, kann er diese ohne weitere Berichtigung zurücknehmen, aber nur, wenn noch keine weitere Karte gespielt worden ist (siehe § 16 C). Ein erstes Ausspiel darf nicht zurückgenommen werden, wenn der Dummy irgendeine Karte aufgedeckt hat.

(b) Ist es zu spät, eine Karte gemäß (a) zurückzunehmen, kann der Turnierleiter einen berichtigten Score zuerkennen.

F. Andere Zurücknahme

1. Eine Karte kann gemäß § 53 B zurückgenommen werden.

2. Eine gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden, außer dieser Paragraph erlaubt es.

§ 48 – Sichtbarmachen der Karten des Alleinspielers

A. Alleinspieler macht eine Karte sichtbar

Hat der Alleinspieler eine Karte sichtbar gemacht, ist er keiner Beschränkung unterworfen (siehe jedoch § 45 C 2) und keine Karte des Alleinspielers oder des Tisches wird jemals zur Strafkarte. Der Alleinspieler ist nicht verpflichtet, eine Karte zu spielen, die versehentlich fallen gelassen worden ist.

B. Der Alleinspieler deckt Karten auf

1. Deckt der Alleinspieler seine Karten nach einem ersten Ausspieler außer der Reihe auf, wird § 54 angewandt.

2. Deckt der Alleinspieler seine Karten zu irgendeinem anderen Zeitpunkt als unverzüglich nach dem ersten Ausspiel außer der Reihe auf, kann angenommen werden, er habe einen Claim oder eine Konzession gemacht (es sein denn, er wollte offensichtlich nicht claimen) und § 68 wird angewandt.

§ 49 – Sichtbarmachen der Karten eines Gegenspielers

Befindet sich die Karte eines Gegenspielers in einer Position, in der sein Partner die Bildseite sehen könnte, oder benennt ein Gegenspieler eine Karte als in seiner Hand befindlich, wird jede derartige Karte zur Strafkarte (§ 50), außer dies geschieht im normalen Spielablauf oder bei der Anwendung einer Regel (siehe z. B. § 47 E); siehe jedoch § 68 für den Fall, dass ein Gegenspieler eine Äußerung bezüglich eines unvollständigen laufenden Stichs gemacht hat und siehe § 68 B 2, wenn ein Gegenspieler einer Konzession seines Partners widerspricht.

§ 50 – Umgang mit einer Strafkarte

Eine vorzeitig sichtbar gewordene Karte (aber nicht ausgespielte, siehe § 57) eines Gegenspielers wird zu einer Strafkarte, es sei denn, der Turnierleiter bestimmt dies anders (siehe § 49, außerdem kann § 72 C zur Anwendung kommen).

A. Eine Strafkarte bleibt aufgedeckt

Eine Strafkarte muss unmittelbar vor dem Spieler, dem sie gehört, aufgedeckt auf dem Tisch liegen bleiben, bis eine Berichtigung ausgewählt wird.

B. Hauptstrafkarte oder Nebenstrafkarte

Wird eine einzelne Karte unterhalb des Rangs einer Figur unabsichtlich sichtbar (z. B. beim unbeabsichtigten Zugeben von zwei Karten zu einem Stich oder wenn eine Karte versehentlich herunterfällt), wird sie zur Nebenstrafkarte. Eine Karte wird zu einer Hauptstrafkarte, falls sie den Rang einer Figur hat oder absichtlich sichtbar gemacht worden ist (z. B. durch ein Ausspiel außer der Reihe oder bei der Korrektur eines Revokes); hat ein Spieler mehrere Strafkarten, werden alle diese Karten zu Hauptstrafkarten.

C. Umgang mit einer Nebenstrafkarte

Hat ein Spieler eine Nebenstrafkarte, darf er in der Farbe der Nebenstrafkarte keine Karte unterhalb des Rangs einer Figur spielen, bis er die Strafkarte gespielt hat, er ist aber berechtigt, statt der Strafkarte eine Figur zu spielen. Der Partner des schuldigen Spielers ist keiner Ausspielbeschränkung unterworfen, **siehe jedoch Absatz E.**

D. Umgang mit einer Hauptstrafkarte

Hat ein Gegenspieler eine Hauptstrafkarte, können beide Gegenspieler Beschränkungen unterworfen sein, der schuldige Spieler immer dann, wenn er an der Reihe ist, sein Partner, wenn er am Ausspiel ist.

1. (a) Eine Strafkarte muss (**außer in den in (b) genannten Fällen**) bei der ersten regelkonformen Möglichkeit gespielt werden, gleich, ob der Spieler ausspielt, eine Farbe bekennt, abwirft oder trumpft. Hat ein Spieler mehrere Strafkarten, die regelkonform gespielt werden können, bestimmt der Alleinspieler, welche zu spielen ist.

(b) Die Pflicht, Farbe zu bekennen oder einer Ausspiel- oder Zugabebeschränkung nachzukommen, hat Vorrang vor der Pflicht, eine Hauptstrafkarte zu spielen, die Strafkarte muss aber weiterhin aufgedeckt auf dem Tisch liegen bleiben und bei der nächsten regelkonformen Möglichkeit gespielt werden.

2. Ist ein Gegenspieler am Ausspiel, während sein Partner eine Hauptstrafkarte hat, darf er nicht ausspielen, bis der Alleinspieler erklärt hat, welche seiner unten stehenden Optionen er ausgewählt hat (falls der Gegenspieler vorzeitig ausspielt, unterliegt er einer Berichtigung gemäß § 49). Der Alleinspieler kann eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

(a) Er kann vom Gegenspieler verlangen, die Farbe der Strafkarte auszuspielen¹³, oder das Ausspiel dieser Farbe solange verbieten, wie der Gegenspieler am Ausspiel bleibt (siehe § 51 bei mehreren Strafkarten); wählt der Alleinspieler eine dieser beiden Möglichkeiten, ist die fragliche Karte keine Strafkarte mehr und wird wieder aufgenommen.

(b) Er stellt dem Gegenspieler das Ausspiel frei, woraufhin die Strafkarte als Strafkarte **auf dem**

¹³ Siehe § 59, wenn es einem Spieler unmöglich ist, wie gefordert auszuspielen.

Tisch liegen bleibt.¹⁴ Wird diese Option gewählt, findet § 50 D weiter Anwendung, solange die Strafkarte nicht gespielt wird.

E. Informationen aus einer Strafkarte

1. Informationen aus einer Strafkarte und über die Pflicht, diese Strafkarte zu spielen, sind für alle Spieler erlaubt, solange die Strafkarte auf dem Tisch liegt.

2. Informationen aus einer Strafkarte, die wieder aufgenommen worden ist [gemäß § 50 D 2 (a)], sind für den Partner des Spielers mit der Strafkarte unerlaubt (siehe § 16 C), aber für den Alleinspieler erlaubt.

3. Nach dem Spielen einer Strafkarte sind die Umstände ihres Entstehens für den Partner des Spielers, der die Karte hielt, eine unerlaubte Information. (Siehe Absatz E Nummer 1 für eine noch nicht gespielte Strafkarte.)

4. Kommt der Turnierleiter nach Anwendung des Absatzes E Nummer 1 am Ende des Spiels zu der Auffassung, dass sich durch die sichtbar gewordene Karte bei dieser Austeilung das Ergebnis durchaus geändert haben könnte und hierdurch die nicht-schuldige Partei geschädigt worden ist (siehe § 12 B 1), hat er einen berechtigten Score zuzuerkennen.

Bei der Zuerkennung des berechtigten Scores sollte er anstreben, so nahe wie möglich an das Ergebnis heranzukommen, das ohne die Strafkarte(n) wahrscheinlich herausgekommen wäre.

§ 51 – Mehrere Strafkarten

A. Schuldiger Spieler an der Reihe

Ist ein Gegenspieler an der Reihe und hat er mehrere Strafkarten, die er regelkonform spielen kann, bestimmt der Alleinspieler, welche dieser Karten zu diesem Zeitpunkt zu spielen ist.

B. Partner des schuldigen Spielers am Ausspiel

1. (a) Hat ein Gegenspieler mehrere Strafkarten in einer Farbe und der Alleinspieler verlangt von dessen Partner das Ausspiel dieser Farbe, werden alle Karten dieser Farbe wieder aufgenommen und sind keine Strafkarten mehr; der Gegenspieler kann jede regelkonforme Karte zu diesem Stich spielen.

(b) Hat ein Gegenspieler mehrere Strafkarten in einer Farbe, und der Alleinspieler verbietet¹³ dem Partner dieses Gegenspielers das Ausspiel in dieser Farbe, nimmt der Gegenspieler alle Strafkarten in dieser Farbe auf und kann jede regelkonforme Karte in diesem Stich spielen. Das Verbot gilt solange, wie der Partner des Gegenspielers am Ausspiel bleibt.

2. (a) Hat ein Gegenspieler Strafkarten in mehreren Farben [siehe § 50 D 2 (a)] und ist sein Partner am Ausspiel, kann der Alleinspieler vom Partner des Gegenspielers das Ausspiel einer bestimmten Farbe verlangen¹⁵, in der der Gegenspieler eine Strafkarte hat [jedoch kommt dann Absatz B Nummer 1 (a) zur Anwendung].

¹⁴ Bleibt der Partner des Spielers mit der Strafkarte am Ausspiel und wurde die Strafkarte noch nicht gespielt, finden im folgenden Stich alle Verpflichtungen und Optionen aus § 50 D 2 weiterhin Anwendung.

¹⁵ Siehe § 59, wenn es einem Spieler unmöglich ist, wie gefordert auszuspielen.

(b) Hat ein Gegenspieler mehrere Strafkarten in mehreren Farben und ist sein Partner am Ausspiel, kann der Alleinspieler dem Partner des Gegenspielers das Ausspiel in einer oder mehrerer dieser Farben verbieten; der Gegenspieler nimmt alle Karten der verbotenen Farbe(n) wieder auf und spielt irgendeine regelkonforme Karte zu diesem Stich. Das Verbot gilt solange, wie der Partner des Gegenspielers am Ausspiel bleibt.

(c) Hat ein Gegenspieler in mehreren Farben Strafkarten und ist sein Partner am Ausspiel, kann der Alleinspieler das Ausspiel freistellen, woraufhin der Partner des Gegenspielers jede Karte ausspielen darf und die Strafkarten als Strafkarten auf dem Tisch liegen bleiben.¹⁶ Wird diese Option gewählt, werden die §§ 50 und 51 solange angewandt, wie Strafkarten vorhanden bleiben.

§ 52 – Versäumnis, eine Strafkarte auszuspielen oder zuzugeben

A. Gegenspieler versäumt es, eine Strafkarte zu spielen

Versäumt es ein Gegenspieler, eine Strafkarte zuzugeben oder auszuspielen, wie es die §§ 50 und 51 vorschreiben, darf er keine andere gespielte Karte selbst wieder zurücknehmen.

B. Gegenspieler spielt eine andere Karte

1. (a) Hat ein Gegenspieler eine andere Karte ausgespielt oder zugegeben, als er verpflichtet war, eine Strafkarte zu spielen, kann der Alleinspieler das Ausspiel oder die Zugabe annehmen.

(b) Der Alleinspieler muss das Ausspiel oder die Zugabe annehmen, wenn er danach bereits aus seiner Hand oder vom Tisch gespielt hat.

(c) Wird die gespielte Karte gemäß (a) oder (b) angenommen, bleibt jede nicht gespielte Strafkarte eine Strafkarte.

2. Nimmt der Alleinspieler eine regelwidrig zugegebene oder ausgespielte Karte nicht an, muss der Gegenspieler diese Karte durch eine Strafkarte ersetzen. Jede im Zuge dieser Regelwidrigkeit regelwidrig zugegebene oder ausgespielte Karte des Gegenspielers wird zu einer Hauptstrafkarte.

§ 53 – Ausspiel außer der Reihe angenommen

A. Ausspiel außer der Reihe als korrektes Ausspiel behandelt

Jedes aufgedeckte Ausspiel außer der Reihe vor dem dreizehnten Stich¹⁷ kann als korrektes Ausspiel behandelt werden (siehe aber § 47 E 1). Es wird dadurch zum korrekten Ausspiel, dass je nach Sachlage entweder der Alleinspieler oder einer der beiden Gegenspieler es durch eine diesbezügliche Bemerkung annimmt, oder dadurch, dass der Spieler, der nach dem Spieler, der regelwidrig ausgespielt hat, an der Reihe ist, eine Karte spielt (aber siehe Absatz B). Gibt es keine Annahme oder ein derartiges Spiel, verlangt der Turnierleiter, dass das Ausspiel von der richtigen Hand erfolgt (und siehe § 47 B).

¹⁶ Bleibt der Partner eines Gegenspielers mit den Strafkarten am Ausspiel, finden im folgenden Stich alle Verpflichtungen und Optionen aus § 51 B 2 weiterhin Anwendung.

¹⁷ Ein Ausspiel außer der Reihe im dreizehnten Stich muss auf jeden Fall zurückgenommen werden.

B. Richtiges Ausspiel im Anschluss an ein regelwidriges Ausspiel

Ist (vorbehaltlich § 53 A) ein Gegner des Spielers, der außer der Reihe ausgespielt hat, am Ausspiel, kann dieser Gegner zu diesem Stich ausspielen, ohne dass angenommen wird, dass er zum regelwidrigen Ausspiel zugibt. In diesem Fall gilt das korrekte Ausspiel und alle Karten, die fälschlicherweise zu diesem Stich gespielt worden sind, können zurückgenommen werden, es wird jedoch § 16 C angewandt.

C. Zugaben des falschen Gegenspielers zum Ausspiel des Alleinspielers außer der Reihe

Spielt der Alleinspieler entweder aus seiner Hand oder vom Tisch außer der Reihe aus und der Gegner rechts vom regelwidrigen Ausspiel gibt zu (siehe jedoch den Absatz B), bleibt das Ausspiel bestehen und § 57 wird angewandt.

§ 54 – Aufgedecktes erstes Ausspiel außer der Reihe

Wird ein erstes Ausspiel außer der Reihe aufgedeckt und hat der Partner des schuldigen Spielers verdeckt ausgespielt, lässt der Turnierleiter das verdeckte Ausspiel zurücknehmen. Es gilt außerdem:

A. Alleinspieler deckt seine Hand auf

Nach einem aufgedeckten Ausspiel außer der Reihe kann der Alleinspieler seine Hand aufdecken; er wird Dummy. Beginnt der Alleinspieler, seine Hand aufzudecken und macht er dabei mindestens eine Karte sichtbar, muss er seine ganze Hand aufdecken. Der Dummy wird Alleinspieler.

B. Alleinspieler nimmt Ausspiel an

Deckt ein Gegenspieler sein erstes Ausspiel außer der Reihe auf, kann der Alleinspieler dieses regelwidrige Ausspiel gemäß § 53 akzeptieren, und der Dummy legt seine Karten gemäß § 41 auf den Tisch.

1. Die zweite Karte in diesem Stich wird aus der Hand des Alleinspielers gespielt.
2. Spielt der Alleinspieler die zweite Karte dieses Stichts vom Tisch, darf diese Karte nicht zurückgenommen werden, außer zur Korrektur eines Revokes.

C. Alleinspieler muss das Ausspiel annehmen

Könnte der Alleinspieler irgendeine Karte des Dummys gesehen haben (außer den Karten, die der Dummy bereits während der Reizung sichtbar gemacht hat und auf die § 24 anzuwenden ist), muss er das erste Ausspiel annehmen, und der voraussichtliche Alleinspieler wird dann zum tatsächlichen Alleinspieler.

D. Alleinspieler lehnt erstes Ausspiel ab

Der Alleinspieler kann vom Gegenspieler verlangen, sein aufgedecktes Ausspiel außer der Reihe zurückzunehmen. Die zurückgenommene Karte wird zu einer Hauptstrafkarte und § 50 D wird angewandt.

E. Erstes Ausspiel der falschen Partei

Versucht ein Spieler der alleinspielenden Partei, als erster auszuspielen, wird § 24 angewandt.

§ 55 – Ausspiel des Alleinspielers außer der Reihe

A. Annahme des Ausspiels des Alleinspielers

Hat der Alleinspieler aus seiner Hand oder vom Tisch außer der Reihe ausgespielt, kann jeder Gegenspieler das Ausspiel gemäß § 53 annehmen oder seine Rücknahme verlangen (siehe § 47 E 1 nach falscher Auskunft). Entscheiden sich die beiden Gegenspieler unterschiedlich, hat die ausgewählte Option dessen, der nach dem regelwidrigen Ausspiel an der Reihe wäre, zu gelten.

B. Alleinspieler verpflichtet, das Ausspiel zurückzunehmen

1. Hat der Alleinspieler aus seiner Hand oder vom Tisch ausgespielt, obwohl ein Gegenspieler an der Reihe war, und ist er gemäß § 55 A angewiesen worden, sein Ausspiel zurückzunehmen, wird seine fälschlich ausgespielte Karte der richtigen Hand wieder zugeführt. Es gibt keine weiteren Berichtigungen.

2. Hat der Alleinspieler, als er an der Reihe war, aus seiner Hand oder vom Tisch zu spielen, aus der falschen Hand gespielt und ist er gemäß § 55 A angewiesen worden, seine ausgespielte Karte zurückzunehmen, folgt er der Anweisung. Er muss aus der richtigen Hand ausspielen.

C. Mögliche Informationen für den Alleinspieler

Wählt der Alleinspieler eine Spielweise, die auf Informationen gründen könnte, die er durch seinen Regelverstoß gewonnen hat, wird § 16 angewandt.

§ 56 – Ausspiel eines Gegenspielers außer der Reihe

Wird ein Ausspiel außer der Reihe aufgedeckt, kann der Alleinspieler

A. dieses Ausspiel gemäß § 53 annehmen oder

B. vom Gegenspieler verlangen, dieses Ausspiel zurückzunehmen. Die zurückgenommene Karte wird zu einer Hauptstrafkarte und § 50 D wird angewandt.

§ 57 – Vorzeitiges Ausspielen oder Zugeben

A. Vorzeitiges Ausspielen oder Zugeben zum nächsten Stich

Spielt ein Gegenspieler zum nächsten Stich aus, bevor sein Partner zum laufenden Stich gespielt hat, oder spielt er außer der Reihe, bevor sein Partner eine Karte gespielt hat, wird die ausgespielte oder zugegebene Karte des Gegenspielers zu einer Hauptstrafkarte und der Alleinspieler wählt eine der folgenden Optionen aus:

1. Er kann vom Partner des schuldigen Spielers verlangen, die höchste Karte in der ausgespielten Farbe zuzugeben, oder

2. er kann vom Partner des schuldigen Spielers verlangen, die niedrigste Karte in der ausgespielten Farbe zuzugeben, oder

3. er kann vom Partner des schuldigen Spielers verlangen, eine Karte einer anderen Farbe zu spielen, die der Alleinspieler benennt, oder

4. er kann dem Partner des schuldigen Spielers verbieten, eine Karte einer anderen Farbe zu spielen, die der Alleinspieler benennt.

B. Partner des schuldigen Spielers kann der Berichtigung nicht nachkommen

Ist der Partner des schuldigen Spielers nicht in der Lage, der Berichtigung nachzukommen, die der Alleinspieler gewählt hat (siehe Absatz A), kann er gemäß § 59 jede beliebige Karte spielen.

C. Alleinspieler oder Dummy hat gespielt

1. Spielt ein Gegenspieler vor seinem Partner eine Karte, ist er keiner Berichtigung unterworfen, wenn der Alleinspieler bereits aus beiden Händen gespielt hat. Eine Karte gilt jedoch erst dann als vom Dummy gespielt, wenn der Alleinspieler ihr Spielen anordnet (oder andeutet¹⁸).

2. Spielt ein Gegenspieler vor seinem Partner eine Karte, ist er keiner Berichtigung unterworfen, wenn der Dummy von sich aus vorzeitig vor seinem rechten Gegner eine Karte zugegeben oder verbotenerweise vorgeschlagen hat, eine bestimmte Karte zu spielen.

3. Eine vorzeitig zugegebene (nicht ausgespielte) Karte des Alleinspielers, gleich von welcher Hand aus, ist eine gespielte Karte und kann nicht zurückgenommen werden, sofern sie regelkonform gespielt worden ist.

D. Vorzeitige Zugabe anstelle des rechten Gegners

Versucht ein Gegenspieler zu einem Stich zuzugeben (nicht auszuspielen), wenn sein rechter Gegner an der Reihe ist, kann § 16 zur Anwendung kommen. Kann die Karte regelkonform zu dem Stich gespielt werden, muss er sie spielen, wenn er an der Reihe ist; anderenfalls wird die Karte zu einer Hauptstrafkarte.

§ 58 – Gleichzeitige Zugaben oder Ausspiele

A. Gleichzeitiges Spielen zweier Spieler

Eine Zugabe oder ein Ausspiel, das gleichzeitig zu einer regelkonformen Zugabe oder zu einem Ausspiel eines anderen Spielers gemacht wird, gilt als anschließend erfolgt.

B. Gleichzeitige Karten aus einer Hand

Falls ein Spieler mehrere Karten gleichzeitig zugibt oder ausspielt, gilt:

1. Ist die Bildseite nur einer Karte sichtbar, ist diese Karte gespielt; alle anderen Karten werden in die Hand zurückgenommen und es gibt keine weitere Berichtigung (siehe § 47 F).

2. Sind die Bildseiten mehrerer Karten sichtbar, bestimmt der schuldige Spieler, welche Karte gespielt wird; ist er ein Gegenspieler, werden alle anderen sichtbar gewordenen Karten zu Strafkarten (siehe § 50).

3. Hat ein schuldiger Spieler eine sichtbare Karte zurückgenommen, kann ein Gegner, der anschließend zu diesem Stich gespielt hat, seine Karte zurücknehmen und ohne weitere Berichtigung ersetzen (siehe aber § 16 C).

¹⁸ z. B. durch eine Geste oder Nicken

4. Wird das gleichzeitige Spielen erst bemerkt, nachdem beide Parteien zum nächsten Stich gespielt haben, wird § 67 angewandt.

§ 59 – Unvermögen, wie gefordert auszuspielen oder zuzugeben

Ist es einem Spieler nicht möglich, wie gefordert auszuspielen oder zuzugeben, um einer Berichtigung nachzukommen, kann er jede regelkonforme Karte spielen, ungeachtet dessen, ob er der Berichtigung nicht nachkommen kann, weil er keine Karte in der geforderten Farbe hat, oder weil er nur Karten in einer Farbe hat, die er nicht ausspielen darf, oder weil er verpflichtet ist, Farbe zu bekennen.

§ 60 – Spiel nach einem regelwidrigen Spielweise

A. Spiel einer Karte nach einer Regelwidrigkeit

1. Spielt ein Spieler der nicht-schuldigen Partei eine Karte, nachdem sein rechter Gegner vorzeitig oder außer der Reihe ausgespielt oder zugegeben hat, aber bevor eine Berichtigung festgelegt worden ist, verwirkt der Spieler das Recht auf eine Berichtigung dieser Regelwidrigkeit.

2. Ist das Recht auf eine Berichtigung verwirkt worden, wird die regelwidrige Karte so behandelt, als wäre sie in Reihe gespielt worden (außer wenn § 53 B angewandt wird).

3. Eine vorherige Verpflichtung zum Spiel einer Strafkarte oder zur Beachtung einer Ausspiel- oder Zugabebeschränkung bleibt für die schuldige Partei weiter bestehen.

B. Ein Gegenspieler spielt, bevor der Alleinspieler wie gefordert ausspielt

Spielt ein Gegenspieler eine Karte, nachdem vom Alleinspieler gefordert wurde, sein Ausspiel außer der Reihe (aus seiner Hand oder vom Tisch) zurückzunehmen, aber bevor der Alleinspieler von der richtigen Seite gespielt hat, wird die gespielte Karte des Gegenspielers zu einer Hauptstrafkarte (§ 50).

C. Spiel der schuldigen Partei vor Festlegung einer Berichtigung

Spielt die schuldige Partei, bevor eine Berichtigung festgelegt worden ist, berührt dies die Rechte der Gegner nicht und kann selbst eine Berichtigung nach sich ziehen.

§ 61 – Versäumnis, Farbe zu bekennen – Fragen zum Revoke

A. Definition eines Revokes

Ist man verpflichtet, gemäß § 44 Farbe zu bekennen oder eine Farbe bzw. Karte auszuspielen oder zuzugeben, weil ein Gegner diese Option nach einer Regelwidrigkeit gewählt hat, stellt es ein Revoke dar, dies nicht zu tun, obwohl man dazu in der Lage ist. (Siehe § 59, wenn es nicht möglich ist, der Verpflichtung nachzukommen.)

B. Recht, nach einem möglichen Revoke zu fragen

1. Der Alleinspieler kann einen Gegenspieler, der nicht Farbe bekannt hat, fragen, ob er eine Karte in der ausgespielten Farbe hält.

2. (a) Der Dummy darf den Alleinspieler fragen [siehe jedoch § 43 B 2 (b)].

(b) Der Dummy darf keinen Gegner fragen und § 16 B kann zur Anwendung kommen.

3. Die Gegner dürfen den Alleinspieler und sich gegenseitig fragen (auf die Gefahr hin, eine unerlaubte Information zu erzeugen).

C. Recht, Stiche anzuschauen

Die Behauptung, dass ein Revoke geschehen sei, berechtigt nicht automatisch dazu, abgelegte Stiche anzuschauen (siehe § 66 C).

§ 62 – Korrektur eines Revokes

A. Revoke muss korrigiert werden

Wird auf ein Revoke aufmerksam gemacht, muss ein Spieler sein Revoke korrigieren, bevor es vollendet ist.

B. Korrektur eines Revokes

Der schuldige Spieler korrigiert ein Revoke, indem er die gespielte Karte zurücknimmt und durch eine regelkonforme ersetzt.

1. Die zurückgenommene Karte wird zu einer Hauptstrafkarte (§ 50), falls sie von einem Gegenspieler aus einer verdeckten Hand gespielt worden ist.

2. Die Karte kann ohne weitere Berichtigung ersetzt werden, wenn es sich um eine Karte des Alleinspielers [vorbehaltlich § 43 B 2 (b)] oder des Dummys handelt, oder wenn es eine aufgedeckte Karte eines Gegenspielers war.

C. Nachfolgend gespielte Karten

1. Jeder Spieler der nicht-schuldigen Partei kann eine Karten zurücknehmen und seiner Hand zuführen, die er nach dem Revoke gespielt hat, aber bevor auf das Revoke aufmerksam gemacht worden ist (siehe § 16 C).

2. Hat ein Spieler der nicht-schuldigen Partei seine Karte gemäß Nummer 1 zurückgenommen, kann der Spieler der schuldigen Partei, der als nächster an der Reihe war, seine gespielte Karte zurücknehmen, die dann zu einer Strafkarte wird, falls der Spieler ein Gegenspieler ist (siehe § 16 C).

3. Begehen beide Parteien im selben Stich ein Revoke und nur eine Partei hat zum nächsten Stich gespielt, müssen beide Revokes korrigiert werden (siehe § 16 C 2). Jede zurückgenommene Karte der Gegenspieler wird zu einer Strafkarte.

D. Revoke im zwölften Stich

1. Ein Revoke im zwölften Stich, das bemerkt worden ist, bevor die Karten in das Board zurückgesteckt worden sind, muss selbst dann korrigiert werden, wenn es vollendet ist.

2. Begeht ein Gegenspieler im zwölften Stich ein Revoke, bevor sein Partner in diesem Stich an der Reihe war, wird § 16 C angewandt.

§ 63 – Vollendung eines Revokes

A. Revoke wird vollendet

Ein Revoke wird vollendet,

1. wenn der schuldige Spieler oder sein Partner zum nächsten Stich ausspielt oder zugibt (ein derartiges Spiel, ob regelkonform oder regelwidrig, vollendet das Revoke);
2. wenn der schuldige Spieler oder sein Partner eine Karte, die zum nächsten Stich gespielt werden soll, bezeichnet oder anders bestimmt;
3. wenn ein Spieler der schuldigen Partei claimt oder konzediert, sei es mündlich oder indem er seine Hand aufdeckt oder auf irgendeine andere Art und Weise;
4. wenn einem gegnerischen Claim oder einer Konzession zugestimmt wird (gemäß § 69 A); und wenn die schuldige Partei vor dem Ende der Runde oder bevor sie eine Ansage im nächsten Board macht, dem Claim oder der Konzession nicht widersprochen hat.

B. Revoke darf nicht korrigiert werden

Ist ein Revoke vollendet, darf es nicht mehr korrigiert werden (außer gemäß § 62 D – Revoke im zwölften Stich – oder gemäß § 62 C 3), und der Stich, in dem das Revoke geschah, bleibt wie gespielt bestehen.

§ 64 - Verfahren nach Vollendung eines Revokes

A. Automatische Stichkorrektur

Ist ein Revoke vollendet

1. und der Stich, in dem das Revoke vorkam, wurde vom schuldigen Spieler gewonnen,¹⁹ wird am Ende des Spiels der Stich, in dem das Revoke vorkam, der nicht-schuldigen Partei gutgeschrieben sowie ein weiterer Stich, wenn die schuldige Partei nach dem Stich, in dem das Revoke vorkam, noch einen Stich gewonnen hat,
2. und der Stich, in dem das Revoke vorkam, wurde nicht vom schuldigen Spieler gewonnen,¹⁹ wird am Ende des Spiels der nicht-schuldigen Partei ein Stich gutgeschrieben, wenn die schuldige Partei den Stich, in dem das Revoke vorkam, oder einen nachfolgenden Stich gewonnen hat.

B. Keine automatische Stichkorrektur

Es gibt keine automatische Stichkorrektur nach der Vollendung eines Revokes (siehe jedoch § 64 C), wenn

1. die schuldige Partei weder den Stich, in dem das Revoke vorkam, noch einen nachfolgenden Stich gewonnen hat,
2. das Revoke ein nachfolgendes Revoke in derselben Farbe vom selben Spieler ist und das erste Revoke vollendet wurde,
3. das Revoke dadurch entstanden ist, dass versäumt wurde, eine Strafkarte oder eine Karte des

¹⁹ Im Falle dieses Paragraphen wird angenommen, dass ein Stich, der vom Dummy gewonnen wurde, nicht vom Alleinspieler gewonnen wurde.

Tisches zu spielen,

4. auf das Revoke erst aufmerksam gemacht wurde, nachdem ein Spieler der nicht-schuldigen Partei im folgenden Board eine Ansage gemacht hat,
5. erst nach Rundenende auf das Revoke aufmerksam gemacht wurde,
6. es ein Revoke im zwölften Stich ist,
7. beide Parteien in demselben Board ein Revoke begingen, und beide Revokes vollendet wurden,
8. das Revoke gemäß § 62 C 3 korrigiert wurde.

C. Ausgleich eines Schadens

1. Kommt der Turnierleiter nach einem vollendeten Revoke (einschließlich derjenigen, die keine Stichkorrektur nach sich ziehen), zu der Auffassung, dass die nicht-schuldige Partei nach Anwendung dieses Paragraphen unzureichend für den entstandenen Schaden entschädigt worden ist, hat er einen berechtigten Score zuzuerkennen.

2. (a) Nach mehreren Revokes vom selben Spieler in derselben Farbe (siehe Absatz B Nummer 2), erkennt der Turnierleiter einen berechtigten Score zu, falls die nicht-schuldige Partei wahrscheinlich mehr Stiche gemacht hätte, wenn eines oder mehrere der nachfolgenden Revokes nicht passiert wären.

(b) Haben beide Parteien in demselben Board ein Revoke begangen (siehe Absatz B Nummer 7) und kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass ein Teilnehmer geschädigt worden ist, hat er einen berechtigten Score zuzuerkennen, der dem Ergebnis entspricht, das sich wahrscheinlich ohne Revoke ergeben hätte.

§ 65 – Anordnung der Stiche

A. Beendeter Stich

Sind vier Karten zu einem Stich gespielt worden, legt jeder Spieler seine eigene Karte verdeckt vor sich auf den Tisch.

B. Überblick behalten, wer welchen Stich gewonnen hat

1. Hat die eigene Partei den Stich gewonnen, wird die abgelegte Karte der Länge nach auf den Partner ausgerichtet.
2. Hat die gegnerische Partei den Stich gewonnen, wird die abgelegte Karte der Länge nach auf die Gegner ausgerichtet.
3. Ein Spieler kann auf eine falsch ausgerichtete Karte aufmerksam machen, dieses Recht erlischt jedoch, wenn seine Partei zum nächsten Stich ausspielt oder zugibt. Wird später darauf aufmerksam gemacht, kann § 16 B zur Anwendung kommen.

C. Ordentliche Anordnung der Stiche

Jeder Spieler ordnet seine eigenen Karten in einer ordentlichen, sich überlappenden Reihe an,

wobei er die Reihenfolge der Stiche einhält, um so eine Wiederholung des Spiels zu ermöglichen, falls es notwendig wird, die Anzahl der von jeder Partei gewonnenen Stiche oder deren Reihenfolge nachzuvollziehen.

D. Übereinstimmung über das Ergebnis des Spiels

Ein Spieler sollte nicht die Anordnung seiner gespielten Karten ändern, bis es eine Übereinstimmung über die Anzahl der von jeder Partei erzielten Stiche gibt. Ein Spieler, der dieser Vorschrift nicht nachkommt, gefährdet sein Recht, einen zweifelhaften Stich als einen von der eigenen Partei gewonnenen geltend zu machen, oder die Möglichkeit, den Vorwurf eines Revokes zu begründen oder zu widerlegen.

§ 66 – Ansicht von Stichen

A. Laufender Stich

Hat die eigene Partei noch nicht zum nächsten Stich ausgespielt oder zugegeben, können sowohl der Alleinspieler als auch beide Gegenspieler verlangen – sofern der Spieler seine eigene Karte noch nicht umgedreht hat –, dass alle zum Stich gespielten Karten aufgedeckt liegen bleiben bzw. wieder aufgedeckt werden.

B. Eigene letzte Karte

Hat die eigene Partei noch nicht zum nächsten Stich ausgespielt oder zugegeben, können sowohl der Alleinspieler als auch beide Gegenspieler ihre zuletzt gespielte Karte anschauen, jedoch nur, ohne diese sichtbar zu machen.

C. Beendete Stiche

Anschließend dürfen die Karten eines beendeten Stichs bis zum Ende des Spiels nicht angeschaut werden (außer auf Anweisung des Turnierleiters, z. B. wenn es notwendig ist, um die Behauptung, ein Revoke sei geschehen, zu überprüfen)

D. Nach Spielende

Nach Spielende dürfen die gespielten und nicht gespielten Karten angeschaut werden, um Uneinigheiten bezüglich des Vorwurfs eines Revokes oder über die Anzahl der gewonnenen und verlorenen Stiche beizulegen; ein Spieler sollte jedoch keine anderen Karten als seine eigenen berühren. Kann der Turnierleiter die Fakten nach einer solchen Behauptung nicht sicherstellen und nur eine Partei hat ihre Karten bereits durcheinander gebracht, hat der Turnierleiter zu Gunsten der anderen Partei zu entscheiden.

§ 67 – Fehlerhafter Stich

A. Bevor beide Parteien zum nächsten Stich spielen

Hat ein Spieler es unterlassen, zuzugeben oder hat er zu viele Karten zu einem Stich zugegeben, muss der Fehler berichtigt werden, sofern auf die Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht wird, bevor ein Spieler jeder Partei zum nächsten Stich gespielt hat.

1. Um die Unterlassung, zu einem Stich gespielt zu haben, zu berichtigen, gibt der schuldige

Spieler eine Karte zu, die er regelkonform spielen kann.

2. Um die Zugabe zu vieler Karten zu einem Stich zu berichtigen, hat entweder § 45 E (fünfte Karte zu einem Stich zugegeben) oder § 58 B (gleichzeitige Karten aus einer Hand) angewandt zu werden.

B. Beide Parteien haben zum nächsten Stich gespielt

Stellt der Turnierleiter fest, dass es im Spiel einen fehlerhaften Stich gegeben hat (weil ein Spieler zu viele oder zu wenige Karten in der Hand hat und eine damit korrespondierende falsche Anzahl gespielter Karten), und dass beide Parteien zum nächsten Stich gespielt haben, fährt er wie folgt fort:

1. Hat der schuldige Spieler zu einem fehlerhaften Stich nicht zugegeben, hat der Turnierleiter von ihm zu verlangen, dass er unverzüglich eine seiner Karte aufdeckt und diese Karte an der richtigen Stelle bei den gespielten Karten ablegt (diese Karte beeinflusst nicht den Gewinn oder Verlust des Stichs);

(a) kann der schuldige Spieler zum fehlerhaften Stich Farbe bekennen, muss er dies tun und die Karte unter den gespielten Karten ablegen. Dies wird als Revoke im fehlerhaften Stich gewertet und führt zum Verlust eines Stichs gemäß § 64 A 2.

(b) Kann der schuldige Spieler zum fehlerhaften Stich nicht Farbe bekennen, wählt er eine beliebige Karte aus, die bei den gespielten Karten abgelegt wird. Dies wird als Revoke im fehlerhaften Stich gewertet und führt zum Verlust eines Stichs gemäß § 64 A 2.

2. (a) Hat ein schuldiger Spieler mehrere Karten zum fehlerhaften Stich zugegeben, sieht sich der Turnierleiter die gespielten Karten an und verlangt vom schuldigen Spieler, dass er alle überzähligen Karten wieder seiner Hand zuführt²⁰ und unter den abgelegten Karten nur diejenige belässt, die bei der Zugabe im fehlerhaften Stich aufgedeckt worden ist (ist es dem Turnierleiter nicht möglich, die Karte zu bestimmen, die im fehlerhaften Stich aufgedeckt worden ist, belässt der schuldige Spieler die ranghöchste, regelkonform zum Stich spielbare Karte unter den abgelegten Karten). Gewinn oder Verlust des fehlerhaften Stichs wird davon nicht beeinflusst.

(b) Es wird angenommen, dass eine wieder aufgenommene Karte ständig in der Hand des schuldigen Spielers war, und das Versäumnis, die Karte zu einem vorherigen Stich zugegeben zu haben, kann ein Revoke darstellen.

3. Stellt der Turnierleiter fest, dass der schuldige Spieler eine Karte zu dem Stich gespielt, aber nicht abgelegt hat, legt der Turnierleiter die Karte korrekt unter den Stichen des schuldigen Spielers ab. Der Turnierleiter hat einen berichtigten Score zuzuerkennen, falls dieselbe Karte zu einem nachfolgenden Stich gespielt worden ist und es für eine Korrektur zu spät ist.

§ 68 – Claim und Konzession von Stichen

Damit eine Äußerung oder eine Handlung einen Claim oder eine Konzession gemäß diesen

²⁰ Der Turnierleiter sollte nach Möglichkeit vermeiden, gespielte Karten eines Gegenspielers sichtbar zu machen, falls jedoch eine überzählige Karte eines Gegenspielers sichtbar gemacht worden ist, wird sie eine Strafkarte (siehe § 50).

Paragraphen darstellt, muss sie sich auf Stiche nach dem laufenden Stich beziehen. Bezieht sich die Äußerung oder die Handlung lediglich auf den Gewinn oder Verlust eines laufenden, unvollständigen Stichts, geht das Spiel normal weiter. Sichtbar gewordene oder anders mitgeteilte Karten eines Gegenspielers werden nicht zu Strafkarten, die §§ 16 und 57 A können jedoch zur Anwendung kommen.

A. Definition eines Claims

Ein Claim ist jede Äußerung eines Alleinspielers oder eines Gegenspielers mit dem Inhalt, dass eine Partei eine bestimmte Anzahl von Stichen gewinnen wird. Ein Spieler claimt auch, wenn er vorschlägt, ein Spiel abzukürzen oder indem er seine Karten zeigt (außer er hatte offenkundig nicht die Absicht zu claimen – deckt er z. B. seine Karten nach einem ersten Ausspiel außer der Reihe auf, wird § 54 angewandt und nicht dieser Paragraph).

B. Definition einer Konzession

1. Eine Konzession ist jede Äußerung eines Alleinspielers oder eines Gegenspielers mit dem Inhalt, dass eine Partei eine bestimmte Anzahl von Stichen verlieren wird; ein Claim einer bestimmten Anzahl von Stichen ist eine Konzession der gegebenenfalls verbleibenden Stiche. Gibt ein Spieler seine Hand auf, konzediert er alle verbleibenden Stiche.

2. Ungeachtet von Absatz B Nummer 1 finden kein Claim und keine Konzession statt, wenn ein Gegenspieler versucht, einen oder mehrere Stiche zu konzedieren und sein Partner dem unverzüglich widerspricht. Hieraus können unerlaubte Informationen entstanden sein, weshalb der Turnierleiter unverzüglich gerufen werden sollte. Das Spiel wird fortgesetzt. Keine Karte, die unter diesen Umständen von einem Gegenspieler sichtbar gemacht worden ist, wird zu einer Strafkarte, aber § 16 C wird hinsichtlich der Informationen, die durch das Aufdecken entstanden sind, angewandt, und diese Informationen dürfen vom Partner des Spielers, der die Karten aufgedeckt hat, nicht benutzt werden.

C. Erklärung erforderlich

Ein Claim sollte von einer unverzüglichen, verständlichen Erklärung begleitet werden, wie man zu spielen oder gegenzuspielen gedenkt, um die geclaimten Stiche zu erzielen, was auch die Reihenfolge, in der man die Karten spielen will, beinhaltet. Der Spieler, der claimt oder konzediert, deckt seine Hand auf.

D. Spielunterbrechung

Nach einem Claim oder einer Konzession wird das Spiel unterbrochen.

1. Wird dem Claim oder der Konzession zugestimmt, wird § 69 angewandt.

2. Werden Zweifel geäußert (auch vom Dummy), gilt entweder:

(a) Der Turnierleiter kann unverzüglich gerufen werden und es sollte solange nichts unternommen werden, bis er eintrifft, dann wird § 70 angewandt; oder

(b) auf Verlangen der nicht-claimenden bzw. der nicht-konzedierenden Partei kann das Spiel unter den folgenden Bedingungen fortgesetzt werden:

(i) Alle vier Spieler müssen zustimmen; anderenfalls wird der Turnierleiter gerufen, der wie in (a) verfährt.

(ii) Der Claim bzw. die Konzession ist nichtig und unterliegt keiner Entscheidung. Die §§ 16 und 50 werden nicht angewandt und der nachfolgend erzielte Score hat bestehen zu bleiben.

§ 69 – Claim oder Konzession zugestimmt

A. Gültigkeit einer Zustimmung

Stimmt eine Partei einem gegnerischen Claim oder einer Konzession zu und erhebt vor der ersten eigenen Ansage im nächsten Board oder vor dem Rundenende (was auch immer zuerst eintritt) keine Einwände, ist die Zustimmung gültig. Das Board wird so gescort, als wären die geclaimten oder konzedierte Stiche während des Spiels gewonnen oder verloren worden.

B. Zurücknahme einer gültigen Zustimmung

Die Zustimmung zu einem Claim oder einer Konzession (siehe Absatz A) kann innerhalb der Korrekturfrist gemäß § 79 C zurückgenommen werden,

1. wenn ein Spieler dem Verlust eines Stichs zugestimmt hat, den seine Partei gewonnen hat, oder
2. wenn ein Spieler dem Verlust eines Stichs zugestimmt hat, den seine Partei wahrscheinlich gewonnen hätte, wenn das Spiel fortgesetzt worden wäre.

Ein solcher Stich wird seiner Partei zuerkannt und das Board wird neu gescort.

§ 70 – Claim oder Konzession bestritten

A. Allgemeine Zielsetzung

Bei seiner Entscheidung über einen bestrittenen Claim oder eine bestrittene Konzession entscheidet der Turnierleiter über das Ergebnis des Boards so gerecht wie möglich, aber jeder zweifelhafte Punkt hinsichtlich des Claims hat gegen den Claimenden entschieden zu werden. Der Turnierleiter verfährt wie folgt:

B. Spielerklärung wiederholt

1. Der Turnierleiter verlangt vom Claimenden, seine Erklärung zu wiederholen, die den Claim begleitet hat.
2. Danach hört sich der Turnierleiter die gegnerischen Einwände gegen den Claim an (seine Überlegungen sind jedoch nicht auf diese Einwände begrenzt).
3. Der Turnierleiter kann von den Spielern verlangen, ihre verbleibenden Karten aufgedeckt auf den Tisch zu legen.

C. Es gibt einen ausstehenden Trumpf

Befindet sich noch ein Trumpf in einer der gegnerischen Hände, hat der Turnierleiter den Gegnern einen oder mehrere Stiche zuzuerkennen, wenn

1. der Claimende keine Erklärung bezüglich des Trumpfs abgegeben hat und

2. es gerade noch wahrscheinlich ist, dass sich der Claimende zum Zeitpunkt des Claims des ausstehenden Trumpfs nicht bewusst war und
3. bei irgendeiner normalen²¹ Spielweise ein Stich an diesen Trumpf verlorengelangen könnte.

D. Erwägungen des Turnierleiters

1. Der Turnierleiter soll vom Claimenden keine erfolgreiche Spielweise akzeptieren, die nicht in der ursprünglichen Erklärung des Abspiels genannt wurde, falls es eine normale²¹ Spielweise gibt, die weniger erfolgreich ist.
2. Der Turnierleiter akzeptiert keinen Teil einer Erklärung eines Gegenspielers, der davon abhängt, dass sein Partner eine bestimmte Spielweise aus mehreren möglichen normalen²¹ Spielweisen auswählt.

E. Nicht genannte Spielweise

1. Der Turnierleiter soll keine ungenannte Spielweise akzeptieren, deren Erfolg davon abhängt, dass eine bestimmte Karte bei einem der Gegner gefunden wird, es sei denn, ein Gegner hat in der Farbe dieser Karte bereits vor dem Claim nicht Farbe bekannt oder würde bei jeder nachfolgenden normalen²¹ Spielweise die Farbe nicht bekennen.
2. Der verantwortliche Verband kann eine Reihenfolge bestimmen^U, wie eine Farbe gespielt wird (z. B. "von oben nach unten"), die der Turnierleiter zugrunde zu legen hat, wenn keine bestimmte Spielweise bei dem Claim angegeben worden ist (aber immer im Einklang mit den anderen Erfordernissen dieses Paragraphen).

§ 71 – Aufgehobene Konzession

Eine einmal gemachte Konzession muss bestehen bleiben, es sei denn, dass der Turnierleiter sie während der Korrekturfrist gemäß § 79 C aufzuheben hat,

- A. wenn ein Spieler einen Stich konzedierte hat, den seine Partei tatsächlich gewonnen hat, oder
- B. wenn ein Spieler einen Stich konzedierte hat, der bei keinem normalen²² Spiel der verbliebenen Karten hätte verloren gehen können.

Das Board wird neu gescort, wobei ein derartiger Stich seiner Partei zuerkannt wird.

§ 72 – Allgemeine Grundsätze

A. Einhaltung der Regeln

Bridgeturniere sollten in strenger Übereinstimmung mit den Regeln gespielt werden. Das erst-rangige Ziel ist es, einen besseren Score als andere Teilnehmer zu erzielen, während man sich an die erlaubten Verfahren und ethischen Standards hält, wie sie in diesen Regeln dargelegt sind.

B. Regelverstoß

²¹ In Bezug auf die §§ 70 und 71 schließt der Begriff „normales Spiel“ leichtsinniges und unvorsichtiges Spiel mit ein sowie ein Spiel, das der Spielstärke des Spielers nicht entspricht.

^U Der DBV hat keine Reihenfolge bestimmt.

²² In Bezug auf die §§ 70 und 71 schließt der Begriff „normales Spiel“ leichtsinniges und unvorsichtiges Spiel mit ein sowie ein Spiel, das der Spielstärke des Spielers nicht entspricht.

1. Ein Spieler darf keinesfalls absichtlich gegen eine Regel verstoßen, selbst wenn er gewillt ist, die vorgesehene Berichtigung zu akzeptieren.
2. Grundsätzlich gibt es keine Verpflichtung, auf einen Regelverstoß der eigenen Partei aufmerksam zu machen (siehe aber den § 20 F für eine falsche Auskunft sowie die §§ 62 A und 79 A 2).
3. Ein Spieler darf nicht versuchen, einen Regelverstoß zu verbergen, z. B. durch ein zweites Revoke, das die betroffene Karte im ersten Revoke verbirgt oder durch ein vorzeitiges Durcheinanderbringen der Karten.

C. Bewusstsein für einen möglichen Schaden

Entscheidet der Turnierleiter, ein schuldiger Spieler könnte zum Zeitpunkt seiner Regelwidrigkeit gewusst haben, dass er die nicht-schuldige Partei durch diese Regelwidrigkeit möglicherweise schädigen könnte, hat der Turnierleiter zu verlangen, dass Reizung und Spiel fortgesetzt werden (sofern nicht schon abgeschlossen). Nach Spielende hat der Turnierleiter einen berichtigten Score zuzuerkennen, wenn er der Meinung ist, dass die schuldige Partei einen Vorteil durch die Regelwidrigkeit erlangt hat.

§ 73 – Verständigung, Tempo und Täuschung

A. Angemessene Verständigung zwischen den Partnern

1. Die Verständigung zwischen den Partnern während der Reizung und des Spiels hat ausschließlich durch Ansagen oder das Spielen von Karten zu erfolgen, sofern in diesen Regeln keine ausdrückliche Ausnahme zugelassen ist.
2. Ansagen und Spielweisen sollten ohne unangemessene Betonung, Verhalten oder Tonfall erfolgen und ohne unangemessenes Zögern oder Eile. Der verantwortliche Verband kann aber Pflichtpausen verlangen,^v z. B. in der ersten Runde der Reizung, nach einer Stoppkarte oder im ersten Stich.

B. Unangemessene Verständigung zwischen den Partnern

1. Die Partner sollen sich nicht durch die Art und Weise verständigen, wie sie Ansagen machen oder Karten zugeben, ferner nicht durch spielfremde Bemerkungen oder durch Gesten, gestellte oder ungestellte Fragen, Alerts und nicht durch gegebene oder nicht gegebene Erklärungen.
2. Der schwerstmögliche Verstoß für eine Partnerschaft besteht darin, Informationen mittels vorher abgesprochener Verständigungsmethoden auszutauschen, die nicht durch diese Regeln erlaubt sind.

C. Ein Spieler erhält ein unerlaubte Information vom Partner

1. Erhält ein Spieler von seinem Partner eine unerlaubte Information durch Bemerkungen, Fragen, Erklärungen, Gesten, Verhalten, unangemessene Betonung, Tonfall, Eile, Zögern, unerwartete Alerts oder deren Fehlen, muss er sorgfältig vermeiden, irgendeinen Vorteil aus dieser

^v Zwangspausen im ersten Stich und bei Abgabe von Geboten im Sprung sind im § 17 TO geregelt.

unerlaubten Information zu ziehen [siehe § 16 B 1 (a)].

2. Gegen einen Spieler, der gegen Absatz C Nummer 1 verstößt, kann eine Strafe verhängt werden, siehe aber auch § 16 B 3, falls die Gegner geschädigt worden sind.

D. Abweichungen im Tempo oder Verhalten

1. Es ist wünschenswert, wenn auch nicht immer gefordert, dass die Spieler ein gleichmäßiges Tempo und gleichbleibendes Verhalten beibehalten. Die Spieler sollten besonders dann hierauf achten, wenn sich Abweichungen zu einem Vorteil für ihre Partei auswirken können. Es ist andererseits kein Regelverstoß, unabsichtlich das Tempo oder Verhalten zu variieren, in dem eine Ansage oder ein Spiel gemacht werden. Rückschlüsse aus einer solchen Abweichung sind nur für die Gegner erlaubt und können von ihnen auf eigenes Risiko gezogen werden.

2. Ein Spieler darf nicht versuchen, einen Gegner mittels einer Frage, Bemerkung oder Geste irrezuführen; gleiches gilt für Eile und Zögern beim Ansagen oder Spielen (wie z. B. ein Zögern, bevor ein Singleton gespielt wird); auch nicht durch die Art und Weise, wie Ansagen gemacht oder Karten gelegt werden; ebenso wenig durch eine absichtliche Abweichung von der korrekten Verhaltensweise (siehe auch § 73 E 2).

E. Täuschung

1. Ein Spieler kann auf angemessene Art und Weise durch eine Ansage oder Spielweise versuchen, die Gegner zu täuschen (solange die Täuschung weder durch ungewöhnliche Eile oder Zögern hervorgehoben wird, noch durch eine verborgene Partnerschaftvereinbarung oder -erfahrung abgesichert ist).

2. Entscheidet der Turnierleiter, dass ein nicht-schuldiger Spieler einen falschen Rückschluss z. B. aus einer Frage, Bemerkung, einer Geste dem Tempo oder einer ähnlichen anderen Verhaltensweise eines Gegners gezogen hat, der keinen nachweisbaren Bridgegrund für sein Verhalten hatte, und der zu dem Zeitpunkt seiner Handlung gewusst haben könnte, dass er einen Vorteil aus seinem Verhalten ziehen könnte, hat der Turnierleiter einen berechtigten Score zuzuerkennen.

§ 74 – Benehmen und Umgangsformen

A. Richtige Einstellung

1. Ein Spieler sollte jederzeit eine zuvorkommende Haltung an den Tag legen.

2. Ein Spieler sollte tunlichst jede Bemerkung oder spielfremde Handlung vermeiden, die einen anderen Spieler ärgern oder bloßstellen könnte oder die der Spielfreude anderer Spieler abträglich ist.

3. Jeder Spieler sollte sich beim Ansagen und Spielen gleichmäßig und regelkonform verhalten.

B. Umgangsformen

Aus Gründen der Höflichkeit sollte ein Spieler es unterlassen,

1. dem Spiel nicht die nötige Aufmerksamkeit zu widmen,

2. unnötige Kommentare zur Reizung oder zum Spiel abzugeben,
3. eine Karte zu ziehen, bevor er an der Reihe ist zu spielen,
4. das Spiel unnötig zu verlängern (z. B. weiterzuspielen, obwohl er weiß, dass er sicher alle Stiche gewinnt), mit dem Ziel, den Gegner aus der Fassung zu bringen,
5. den Turnierleiter auf eine für ihn oder andere Teilnehmer unhöfliche Art zu rufen und anzusprechen.

C. Verfahrensverstöße

Beispiele für ein solches Fehlverhalten sind:

1. verschiedene Bezeichnungen für die gleiche Ansage zu benutzen.
2. Zustimmung oder Ablehnung bezüglich einer Ansage oder eines Spiels anzudeuten.
3. Anzuzeigen, dass man erwartet oder beabsichtigt, einen noch nicht beendeten Stich zu gewinnen oder zu verlieren.
4. Durch einen Kommentar oder eine Handlung während der Reizung oder des Spiels auf einen bedeutenden Vorfall oder auf die Anzahl der zum Erfolg noch benötigten Stiche aufmerksam zu machen.
5. Absichtlich während der Reizung und des Spiels einen anderen Spieler intensiv anzuschauen oder auf seine Hand zu schauen, mit dem Zweck, seine Karten zu sehen oder um herauszubekommen, von wo er eine Karte zieht (es ist jedoch angemessen, aufgrund einer Information zu handeln, die man durch das unabsichtliche Sehen einer gegnerischen Karte gewonnen hat)²³.
6. Ein offensichtliches Desinteresse an der verbleibenden Austeilung zu zeigen (z. B. durch das Weglegen seiner Karten).
7. Das normale Tempo der Reizung oder des Spiels zu verändern, mit dem Ziel den Gegner aus der Fassung zu bringen.
8. Unnötig den Tisch zu verlassen, bevor zum Wechsel gerufen wurde.

§ 75 – Falsche Auskunft oder falsche Ansage

Nachdem den Gegnern eine irreführende Auskunft gegeben worden ist, sind die Verantwortlichkeiten der Spieler (und des Turnierleiters) wie folgt:

A. Fehler führt zu einer unerlaubten Information

Ungeachtet dessen, ob eine Erklärung korrekt die Partnerschaftvereinbarung wiedergibt oder nicht, weiß ein Spieler, nachdem er die Auskunft seines Partners gehört hat, dass seine eigene Ansage falsch verstanden worden ist. Dieses Wissen ist eine unerlaubte Information (siehe § 16 A), und der Spieler muss sorgfältig vermeiden, einen Vorteil hieraus zu ziehen (siehe § 73 C); anderenfalls hat der Turnierleiter einen berechtigten Score zuzuerkennen.

B. Falsche Auskunft

²³ Siehe § 73 D 2, wenn ein Spieler seine Karten mit Absicht gezeigt haben könnte.

1. Weicht die Partnerschaftsvereinbarung von der Auskunft ab, ist die Auskunft ein Regelverstoß. Verursacht dieser Regelverstoß einen Schaden für die nicht-schuldige Partei, hat der Turnierleiter einen berechtigten Score zuzuerkennen.

2. Fällt einem Spieler sein eigener Fehler auf, muss er den Turnierleiter rufen, bevor das erste Ausspiel aufgedeckt wird (oder während des Spiels, wenn der Fehler ihm später auffällt), und dann die Auskunft berichtigen. Der Spieler ist auch berechtigt, den Turnierleiter vor dem Ende der Reizung zu rufen, ist hierzu aber nicht verpflichtet (siehe § 20 F 4).

3. Der Partner darf, während die Reizung andauert, keinesfalls etwas unternehmen, um die falsche Auskunft zu korrigieren und muss, wenn er anschließend zum Gegenspieler wird, den Turnierleiter rufen und die Auskunft berichtigen, aber erst nach Spielende. Wird der Partner zum Alleinspieler oder Dummy, muss er nach dem letzten Pass den Turnierleiter rufen, und dann die Auskunft berichtigen.

C. Falsche Ansage

Es liegt kein Regelverstoß vor, wenn die Partnerschaftsvereinbarung korrekt beauskunftet worden ist und somit die Ansage aber nicht die Auskunft falsch war. Die Auskunft darf keinesfalls unverzüglich korrigiert werden (auch darf keinesfalls der Turnierleiter gerufen werden), und hierzu besteht auch zu einem späteren Zeitpunkt keine Verpflichtung. Unabhängig vom Schaden ist das Resultat gültig [siehe aber § 21 B 1 (b)].

D. Erwägung des Turnierleiters

1. Von den Spielern wird erwartet, dass sie ihre Partnerschaftsvereinbarungen korrekt und vollständig wiedergeben (siehe § 20 F 1); Verstöße dagegen stellen eine falsche Auskunft dar.

2. Es gehört zur Beschaffenheit jeder Partnerschaftsvereinbarung, dass beide Spieler über einvernehmliches Wissen verfügen, und es ist ein Regelverstoß, eine Vereinbarung zu beschreiben, bei der es ein solches Einvernehmen nicht gibt. Falls der Turnierleiter zu der Auffassung kommt, dass die irreführende Auskunft nicht auf einer Partnerschaftsvereinbarung beruht, wendet er § 21 B an.

3. Liegt ein Regelverstoß (gemäß Absatz B Nummer 1 oder Absatz D Nummer 2) vor und gibt es ausreichende Hinweise dafür, was die vereinbarte Bedeutung der Ansage ist, erkennt der Turnierleiter einen berechtigten Score zu, der das Ergebnis widerspiegelt, das sich wahrscheinlich ergeben hätte, wenn die Gegner die richtige Auskunft rechtzeitig erhalten hätten. Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass es zu der Ansage keine Vereinbarung gibt, erkennt er einen berechtigten Score zu, der das Ergebnis widerspiegelt, das sich wahrscheinlich ergeben hätte, wenn die Gegner rechtzeitig darüber informiert worden wären, dass keine Vereinbarung besteht.

§ 76 – Zuschauer

A. Aufsicht

1. Zuschauer im Spielbereich²⁴ unterliegen der Kontrolle des Turnierleiters gemäß den Durchführungsbestimmungen des Turniers.

2. Die verantwortlichen Verbände^w und Turnierveranstalter, die Möglichkeiten für die elektronische Übertragung des Spiels, so wie es verläuft, bereitstellen, können durch Bestimmungen Regelungen treffen, wie solche Übertragungen gesehen werden können, und ein angemessenes Verhalten der Zuschauer vorschreiben. (Ein Zuschauer darf keinesfalls mit einem Spieler während eines Durchgangs kommunizieren, in dem der Spieler spielt.)

B. Am Tisch

1. Ein Zuschauer darf nicht in mehr als eine Hand sehen, es sei denn, eine Durchführungsbestimmung erlaubt es ihm.^x

2. Ein Zuschauer darf keinesfalls irgendeine Reaktion auf die Reizung oder das Spiel zeigen, solange die Austeilung gespielt wird.

3. Während einer Runde muss sich der Zuschauer mit Verhalten und Bemerkungen jeder Art zurückhalten und darf sich keinesfalls mit einem Spieler unterhalten.

4. Ein Zuschauer darf keinesfalls einen Spieler stören.

5. Ein Zuschauer hat am Tisch auf nichts hinzuweisen, was das Spiel angeht.

C. Mitwirkung

1. Ein Zuschauer darf sich im Spielbereich²⁴ nur dann zu Tatsachen und Regeln äußern, wenn er vom Turnierleiter dazu aufgefordert wird.

2. Die verantwortlichen Verbände^y und die Turnierveranstalter können bestimmen, wie mit durch Zuschauer verursachten Regelwidrigkeiten zu verfahren ist.

D. Der Status

Jede Person im Spielbereich²⁴, die kein Spieler oder ein Turnieroffizieller ist, hat den Status eines Zuschauers, es sei denn, der Turnierleiter bestimmt dies anders.

§ 77 – Scoretabelle für Turnierbridge

Stichpunkte

Der alleinspielenden Partei gutgeschrieben, wenn diese den Kontrakt erfüllt.

Die Trumpffarbe ist:



Für jeden angesagten und erfüllten Stich

Unkontriert	20	20	30	30
-------------	----	----	----	----

²⁴ Die Spielräume beinhalten auch alle Räumlichkeiten, in denen sich ein Spieler während eines Durchgangs aufhalten kann. Dies kann durch eine Durchführungsbestimmung genauer definiert werden.

^w Der DBV hat dazu keine Regelung getroffen.

^x Entfällt, da kein Verbot vom DBV dafür beschlossen wurde.

^y Der DBV hat dazu keine Regelung getroffen.

Kontriert	40	40	60	60
Rekontriert	80	80	120	120

In Sans-Atout-Kontrakten:

Für den ersten angesagten und gemachten Stich

Unkontriert	40
Kontriert	80
Rekontriert	160

Für jeden weiteren angesagten Stich

Unkontriert	30
Kontriert	60
Rekontriert	120

Werden 100 oder mehr Stichpunkte in einem Board erzielt, ergibt dies ein VOLLSPIEL.

Werden weniger als 100 Stichpunkte erzielt, ergibt dies ein TEILSPIEL.

Prämien

Prämien für die alleinspielende Partei

Schlemms Nicht in Gefahr In Gefahr

Kleinschlemm (12 Stiche) gereizt und erfüllt	500	750
---	-----	-----

Großschlemm (alle Stiche) gereizt und erfüllt	1000	1500
--	------	------

Überstiche

Für jeden Überstich (Stiche, die zusätzlich zu den zur Erfüllung des Kontrakts erforderlichen erzielt werden)	Nicht in Gefahr	In Gefahr
Unkontriert	Wie Stichpunkte	Wie Stichpunkte
Kontriert	100	200
Rekontriert	200	400

Prämien für das Erfüllen eines Vollspiels oder Teilspiels

Erfülltes Vollspiel in Gefahr	500
Erfülltes Vollspiel nicht in Gefahr	300
Erfülltes Teilspiel	50
Für jeden kontrierten, aber nicht rekontrierten Kontrakt	50
Für rekontrierte Kontrakte	100

Strafen für Faller

Den Gegnern des Alleinspielers gutgeschrieben, wenn der Kontrakt nicht erfüllt wird

Faller

Stiche, die dem Alleinspieler zum Erfüllen fehlen

Für den ersten Faller	Nicht in Gefahr	In Gefahr
Unkontriert	50	100
Kontriert	100	200
Rekontriert	200	400

Für jeden weiteren Faller	Nicht in Gefahr	In Gefahr
Unkontriert	50	100
Kontriert	200	300
Rekontriert	400	600

Bonus für den vierten und jeden weiteren Faller	Nicht in Gefahr	In Gefahr
unkontriert	0	0
kontriert	100	0
rekontriert	200	0

Passen alle vier Spieler (siehe § 22), erhält jede Partei den Score 0 (Null).

§ 78 – Scoreverfahren und Turnierausschreibung

A. Matchpunktverfahren

Beim Matchpunktverfahren erhält jeder Teilnehmer für die Scores von anderen Teilnehmern, die das gleiche Board gespielt haben und deren Scores mit seinem verglichen werden, zwei Abrechnungseinheiten (Matchpunkte oder halbe Matchpunkte) für jeden Score, der schlechter als seiner ist, eine Abrechnungseinheit für jeden Score, der gleich seinem ist, und null Abrechnungseinheiten für jeden Score, der besser als seiner ist.

B. Internationales Matchpunktverfahren

Beim Internationalen Matchpunktverfahren wird in jedem Board die absolute Punkt-Differenz zweier verglichener Scores anhand der folgenden Tabelle in IMPs umgerechnet.

Punktendifferenz	IMPs
0-10	0
20-40	1

50-80	2
90-120	3
130-160	4
170-210	5
220-260	6
270-310	7
320-360	8
370-420	9
430-490	10
500-590	11
600-740	12
750-890	13
900-1090	14
1100-1290	15
1300-1490	16
1500-1740	17
1750-1990	18
2000-2240	19
2250-2490	20
2500-2990	21
3000-3490	22
3500-3990	23
4000+	24

C. Gesamtpunktverfahren

Beim Gesamtpunktverfahren ist das Ergebnis für jeden Teilnehmer die Summe aller seiner ab-

soluten Scores in den gespielten Boards.

D. Turnierausschreibung

Soweit dies vom verantwortlichen Verband erlaubt wird, können auch andere Scoremethoden verwandt werden (z. B. die Umwandlung in Siegpunkte).^Z Der Turnierveranstalter sollte die Turnierausschreibung im Vorfeld eines Turniers oder Wettbewerbs veröffentlichen. Die Turnierausschreibung sollte die Teilnahmebedingungen, Scoremethoden, die Feststellung der Sieger, das Verfahren bei Punktgleichheit u. ä. genau beschreiben. Die Turnierausschreibung darf keinesfalls im Widerspruch zu den Regeln und sonstigen Bestimmungen stehen und hat jede vom verantwortlichen Verband vorgeschriebene Information aufzunehmen. Sie sollte den Teilnehmern zugänglich sein.

§ 79 – Gewonnene Stiche

A. Übereinstimmung über gewonnene Stiche

1. Über die gewonnenen Stiche hat eine Übereinstimmung getroffen zu werden, bevor alle vier Hände in das Board zurückgesteckt werden.
2. Ein Spieler darf keinesfalls wissentlich einen Score für einen Stich akzeptieren, den seine Partei nicht gewonnen hat, und keinesfalls eine Konzession eines Stichs annehmen, den seine Gegner nicht verlieren konnten.

B. Uneinigkeit über gewonnene Stiche

Besteht Uneinigkeit, muss der der Turnierleiter gerufen werden, dann gilt:

1. Der Turnierleiter entscheidet, ob es zu einem Claim oder zu einer Konzession gekommen ist, und wendet, falls dies der Fall ist, den §§ 69 B oder 71 an.
2. Der Turnierleiter bestimmt, falls Absatz B Nummer 1 nicht angewandt wird, welcher Score aufgezeichnet wird.
3. Ist der Turnierleiter nicht vor Rundenende gerufen worden, kann der Score für beide Parteien nur dann geändert werden, wenn der Turnierleiter überzeugt ist, was das tatsächlich erzielte Tischergebnis ist. Anderenfalls sollte der Turnierleiter den Score entweder stehen lassen oder ihn für eine Partei vermindern, ohne ihn für die andere zu erhöhen.

C. Scorefehler

1. Ein Aufzeichnungs- oder Berechnungsfehler (ungeachtet dessen, ob ihn ein Spieler oder ein Offizieller begangen hat) eines Scores, über den Einvernehmen herrscht, kann bis zum Ende der vom Turnierveranstalter bestimmten Korrekturfrist(en) korrigiert werden. Sofern der Turnierveranstalter keine spätere²⁵ Zeit festlegt, endet diese Korrekturfrist 30 Minuten, nachdem das offizielle Ergebnis zur Einsichtnahme zugänglich gemacht worden ist.
2. Stimmt der Turnierveranstalter zu, kann ein Fehler im Score auch noch nach Ablauf der

^Z Turnierveranstalter können auch abweichende Scoremethoden gemäß § 26 Abs. 1 und § 36 Abs. 1 und 2 verwenden.

²⁵ Ein kürzerer Zeitraum kann dann bestimmt werden, wenn es die besonderen Bedingungen des Wettbewerbes erforderlich machen.

Korrekturfrist korrigiert werden, falls der Turnierleiter keine begründeten Zweifel hat, dass die Aufzeichnung des Scores falsch ist.

§ 80 – Durchführungsbestimmung und Organisation

A. Verantwortlicher Verband

1. Der verantwortliche Verband ist gemäß diesen Regeln wie folgt:

(a) Die World Bridge Federation für ihre eigenen Turniere und Veranstaltungen.

(b) Die jeweiligen zonalen Verbände für die unter ihrer Schirmherrschaft ausgetragenen Turniere und Veranstaltungen.

(c) Für alle anderen Turniere oder Veranstaltungen der nationale Bridgeverband, **unter dessen Schirmherrschaft** das Turnier stattfindet.

2. Der verantwortliche Verband hat die Verantwortlichkeiten und Befugnisse, die in diesen Regeln festgelegt worden sind.

3. Der verantwortliche Verband kann seine Befugnisse delegieren (wobei ihm die Verantwortlichkeit für deren Umsetzung weiterhin obliegt) oder sie übertragen (in diesem Fall erlischt seine Verantwortlichkeit für deren Umsetzung).^{AA}

B. Turnierveranstalter

1. Der verantwortliche Verband kann einen Rechtsträger anerkennen, im Folgenden als Turnierveranstalter bezeichnet, der vorbehaltlich der Anforderungen des verantwortlichen Verbandes und dieser Regeln für das Ausrichten und Vorbereiten eines Turniers oder einer Veranstaltung verantwortlich ist. Die Befugnisse und Pflichten des Turnierveranstalters können delegiert werden, aber die Verantwortlichkeit für deren Durchführung bleibt bestehen. Der verantwortliche Verband und der Turnierveranstalter können dieselbe Organisation sein.^{BB}

2. Die Befugnisse und Pflichten des Turnierveranstalters schließen ein,

(a) einen Turnierleiter zu bestellen. Gibt es keinen bestellten Turnierleiter, sollten die Spieler eine Person beauftragen, die diese Funktion ausübt;

(b) das Turnier vorzubereiten, einschließlich der Spielräume, des Materials und aller logistischen Notwendigkeiten;

(c) die Spielzeiten für jeden Durchgang festzulegen;

(d) die Turnierausschreibung festzulegen;

(e) die Bedingungen für Reizung und Spiel (in Übereinstimmung mit diesen Regeln) sowie spezielle Bedingungen festzulegen (z. B. beim Spielen an Screens – Vorschriften für die Berichtigung von Aktionen, die nicht auf die andere Partei des Screens übertragen worden sind, dürfen geändert werden);

^{AA} Trägt eine Organisation eines anderen nationalen Bridge-Verbandes ein Turnier oder eine Veranstaltung auf deutschem Boden aus, so weist der DBV diesem Turnier bzw. dieser Veranstaltung die Befugnisse des entsprechenden verantwortlichen Verbandes zu (siehe § 11 Abs.14 TO).

^{BB} Siehe dazu TO § 11 Abs. 15.

- (f) zusätzliche Durchführungsbestimmungen zu verkünden, die diese Regeln ergänzen, aber nicht im Widerspruch zu ihnen stehen;
- (g) (i) die Bestellung aller vom Turnierleiter benötigten Hilfskräfte zu veranlassen;²⁶
(ii) weiteres Personal zu bestellen und dessen Aufgaben und Verantwortlichkeiten vorzuschreiben;
- (h) zu veranlassen²⁶, dass Anmeldungen entgegengenommen und bekannt gemacht werden;
- (i) sich um geeignete Spielbedingungen zu kümmern und diese den Teilnehmern zu verkünden;
- (j) zu veranlassen²⁶, dass die Scores eingesammelt und ausgewertet werden, und ein offizielles Ergebnis aus ihnen erstellt wird;
- (k) für geeignete Bedingungen für das Abhalten von Protesten gemäß § 93 zu sorgen;
- (l) alle anderen Befugnisse und Pflichten, die durch diese Regeln übertragen worden sind.

§ 81 – Der Turnierleiter

A. Offizieller Status

Der Turnierleiter ist der offizielle Vertreter des Turnierveranstalters.

B. Beschränkungen und Verantwortlichkeiten

1. Der Turnierleiter ist für die technische Durchführung eines Turniers vor Ort verantwortlich. Er hat die Befugnis, jegliche Versäumnisse des Turnierveranstalters zu korrigieren.
2. Der Turnierleiter wendet diese Regeln sowie alle ergänzenden Durchführungsbestimmungen an, die aufgrund dieser Regeln verfügt worden sind, und ist durch sie beschränkt.

C. Befugnisse und Pflichten des Turnierleiters

Der Turnierleiter (nicht die Spieler) trägt die Verantwortung, Regelwidrigkeiten zu berichtigen und Schäden auszugleichen. Außerdem beinhalten die Befugnisse und Pflichten des Turnierleiters normalerweise,

1. die Disziplin aufrechtzuerhalten und den geordneten Fortgang des Spiels sicherzustellen,
2. diese Regeln auszulegen und anzuwenden und die Spieler über ihre sich hieraus ergebenden Rechte und Pflichten zu unterrichten,
3. Fehler und Regelwidrigkeiten zu berichtigen, auf die er innerhalb der Fristen gemäß §§ 79 C und 92 B in irgendeiner Art und Weise aufmerksam geworden ist,
4. Berichtigungen, falls anwendbar, festzulegen und die Befugnisse, die ihm die §§ 90 und 91 verleihen, auszuüben,
5. nach eigenem Ermessen auf Antrag der nicht-schuldigen Partei eine Berichtigung nicht zuzuerkennen, wenn hierfür ein Grund besteht,

²⁶ Es ist in einigen Körperschaften normal, dass der Turnierleiter die Verantwortung für einige oder alle mit dieser Fußnote gekennzeichneten Aufgaben übernimmt.

6. Streitigkeiten zu schlichten,

7. jeglichen Vorfall an ein zuständiges Gremium weiterzuleiten,

8. Ergebnisse für offizielle Aufzeichnungen zu melden, sofern dies der Turnierveranstalter verlangt, und sich mit jeder anderen Angelegenheit, die ihm der Turnierveranstalter übertragen hat, zu befassen.

D. Die Delegation von Pflichten

Der Hauptturnierleiter kann jede seiner Pflichten an Hilfskräfte delegieren, aber er ist dadurch nicht von seiner Verantwortung für deren korrekte Ausübung entbunden.

§ 82 – Berichtigung von Verfahrensfehlern

A. Die Pflicht des Turnierleiters

Es liegt in der Verantwortung des Turnierleiters, Verfahrensfehler zu berichtigen und den Fortgang des Spiels in einer Art und Weise, die nicht im Widerspruch zu diesen Regeln steht, sicherzustellen.

B. Berichtigung eines Fehlers

Um einen Verfahrensfehler zu berichtigen, kann der Turnierleiter

1. einen berichtigten Score zuerkennen, sofern dies diese Regeln vorsehen,
2. das Spielen eines Boards verlangen, verschieben oder streichen,
3. jede Befugnis ausüben, die ihm diese Regeln einräumen.

C. Fehler des Turnierleiters

Wurde eine Entscheidung getroffen, von der der Turnierleiter zu einem späteren Zeitpunkt der Auffassung ist, dass sie falsch sei, und ist keine Berichtigung mehr möglich, die einen normalen Score auf dem Board zulässt, hat der Turnierleiter einen berichtigten Score zuzuerkennen und dabei beide Parteien als nicht-schuldig zu betrachten.

§ 83 – Hinweis auf Protestrecht

Glaut der Turnierleiter, dass eine Überprüfung seiner Entscheidung in Bezug auf einen Fakt oder die Ausübung seines Ermessens durchaus angezeigt sein könnte, hat er den Teilnehmer auf sein Protestrecht hinzuweisen oder die Angelegenheit an ein zuständiges Gremium zu verweisen.

§ 84 – Entscheidungen bei unstrittigem Sachverhalt

Wird ein Turnierleiter gerufen, um eine die Regeln oder eine Durchführungsbestimmung betreffende Frage zu entscheiden und ist der Sachverhalt unstrittig, entscheidet er wie folgt:

A. Keine Berichtigung

Ist keine Berichtigung durch die Regeln vorgesehen und gibt es keinen Anlass für eine Ausübung seines Ermessens, weist er die Spieler an, mit der Reizung oder dem Spiel fortzufahren.

B. Paragraph sieht eine Berichtigung vor

Ist der Fall eindeutig von einem Paragraphen erfasst, der eine Berichtigung für die Regelwidrigkeit vorsieht, legt er die Berichtigung fest und stellt sicher, dass sie vollzogen wird.

C. Wahlmöglichkeit eines Spielers

Lässt ein Paragraph einem Spieler eine Wahl zwischen Berichtigungen, erklärt der Turnierleiter die Wahlmöglichkeiten und sichert die Durchführung der gewählten Berichtigung.

D. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters

Der Turnierleiter entscheidet bei jedem zweifelhaften Punkt zugunsten der nicht-schuldigen Partei. Er ist bemüht, Gerechtigkeit wiederherzustellen. Ist es seiner Meinung nach wahrscheinlich, dass die nicht-schuldige Partei durch eine Regelwidrigkeit geschädigt worden ist, für die diese Regeln keine Berichtigung vorsehen, erkennt er einen berichtigten Score zu (siehe § 12).

§ 85 – Entscheidungen bei strittigem Sachverhalt

Wird ein Turnierleiter gerufen, um eine die Regeln oder eine Durchführungsbestimmung betreffende Frage zu entscheiden und ist der Sachverhalt strittig, entscheidet er wie folgt:

A. Einschätzung des Turnierleiters

1. Bei der Feststellung der Sachlage hat der Turnierleiter seine Ansicht auf Wahrscheinlichkeiten zu stützen, d. h. in Übereinstimmung mit dem Gewicht der Hinweise, die er sammeln konnte.
2. Ist dann der Turnierleiter überzeugt, dass er den Sachverhalt ermittelt hat, entscheidet er wie in § 84.

B. Sachverhalt nicht festgestellt

Ist der Turnierleiter nicht in der Lage, den Sachverhalt zu seiner Überzeugung festzustellen, trifft er eine Entscheidung, die den Fortgang des Spiels erlaubt.

§ 86 – Teamturnier

A. Ersatzboard

Der Turnierleiter soll seine Befugnis aus § 6 – ein Board neu auszuteilen – nicht anwenden, wenn das Endergebnis eines Kampfs ohne dieses Board einem Teilnehmer bekannt sein könnte. Stattdessen erkennt er einen berichtigten Score zu.

B. Am anderen Tisch erzielt Ergebnis

1. Einzelnes Ergebnis

Erkennt der Turnierleiter in einem Teamkampf ein berichtigtes Ergebnis am anderen Tisch zwischen den gleichen Teilnehmern klar günstig für eine Partei, hat der Turnierleiter ein zugewiesenes berichtigtes Ergebnis zuzuerkennen [siehe § 12 C 1 (c), für mehrere zuerkannte berichtigte Ergebnisse siehe jedoch Absatz B Nummer 2].

2. Mehrere Ergebnisse an einem oder mehreren Tischen erzielt²⁷

Sind in einem Teamkampf mehrere nicht vergleichbare Ergebnisse zwischen den gleichen Teilnehmern erzielt worden, bzw. erfordern diese Regeln anderweitig, dass der Turnierleiter mehr als einen berechtigten Score zuerkennt, gilt:

(a) War keiner der Teilnehmer schuldig, hat der Turnierleiter das/die Board(s) zu streichen und einen oder mehrere künstliche berechnete Scores zuzuerkennen (siehe § 12 C 2), oder er hat ein oder mehrere Ersatzboards spielen zu lassen (siehe aber Absatz A), falls dies zeitlich möglich ist.

(b) War nur ein Teilnehmer schuldig, hat der Turnierleiter der nicht-schuldigen Partei für jedes fragliche Board entweder einen künstlichen berechneten Score in Höhe des Plusdurchschnitts zuzuerkennen [siehe § 12 C 2 (b)], oder er hat einen zugewiesenen berechneten Score zuzuerkennen, je nachdem was vorteilhafter ist. Der schuldigen Partei hat der Score zuerkannt zu werden, der komplementär zum Score ihrer Gegner ist.

(c) Waren beide Teilnehmer schuldig, hat der Turnierleiter das/die Board(s) zu streichen und einen oder mehrere künstliche berechnete Scores zuzuerkennen (siehe § 12 C 2).

3. Der verantwortliche Verband kann andere Bestimmungen für den Fall erlassen, dass Boards nur an einem Tisch von den gleichen oder mehreren Teilnehmern gespielt worden sind. Die Scores, die nach solchen Bestimmungen in jedem Board zuerkannt werden, können von den in Absatz B Nummer 2 beschriebenen abweichen – gibt es jedoch eine solche Bestimmung nicht, verfährt der Turnierleiter wie oben beschrieben.

§ 87 – Verfälschtes Board

A. Definition

Ein Board gilt als **verfälscht**, wenn der Turnierleiter feststellt, dass eine (oder mehr als eine) Karte im Board verschoben war, oder wenn er feststellt, dass der Teiler oder die Gefahrenlage nicht in allen Kopien dieses Boards gleich waren, und dass die Teilnehmer, deren Scores verglichen werden sollten, aus diesem Grund das Board nicht in identischer Form gespielt haben.

B. Scores im **Paar- und Individualturnier**

Beim Scoring eines verfälschten Boards bestimmt der Turnierleiter so genau wie möglich, welche Scores erzielt worden sind, als das Board in seiner richtigen Form war, und welche nach einer oder mehreren Änderungen am Board erzielt worden sind. Er teilt die Scores auf dieser Basis in Gruppen ein und wertet jede Gruppe gesondert aus, so wie es die Durchführungsbestimmungen für das Turnier vorsehen. (Ohne eine solche Regelung bestimmt der Turnierleiter selbst eine Methode und verkündet diese).

C. Scores im **Teamturnier**

Siehe § 86 B 2.

§ 88 – Zuerkennen von Entschädigungspunkten

²⁷ Einschließlich der Resultate eines verfälschten Boards.

Siehe § 12 C 2.

§ 89 – Berichtigung in Individualturnieren

Siehe § 12 C 3.

§ 90 – Verfahrensstrafen

A. Befugnis des Turnierleiters

Zusätzlich zur Zuerkennung von Berichtigungen gemäß diesen Regeln kann der Turnierleiter auch Verfahrensstrafen aussprechen für jeden Verstoß, der das Spiel über Gebühr verzögert oder behindert, anderen Teilnehmern Unannehmlichkeiten bereitet, die Regeln verletzt oder das Zuerkennen eines berichtigten Scores erforderlich macht.

B. Verstöße, die einer Verfahrensstrafe unterliegen

Im Folgenden werden Beispiele für Verstöße genannt, die einer Verfahrensstrafe unterliegen (die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit):

1. Das Zuspätkommen eines Teilnehmers nach der festgelegten Startzeit.
2. Übermäßig langsames Spiel eines Teilnehmers.
3. Eine Diskussion über die Reizung, das Spiel oder das Ergebnis eines Boards, die an einem anderen Tisch mitgehört werden kann.
4. Unerlaubtes Vergleichen von Scores mit einem anderen Teilnehmer.
5. Das Berühren oder Handling von Karten eines anderen Spielers (siehe § 7).
6. Das Zurückstecken von einer oder mehreren Karten in das falsche Kartenfach eines Boards.
7. Verfahrensfehler (beispielsweise die Karten der eigenen Hand nicht zu zählen, das falsche Board zu spielen, etc.), die es erforderlich machen, dass einem Teilnehmer ein berichtigter Score zuerkannt wird.
8. Das Unterlassen, unverzüglich den Durchführungsbestimmungen oder Anweisungen des Turnierleiters Folge zu leisten.

§ 91 – Bestrafen oder Ausschließen

A. Befugnisse des Turnierleiters

Seiner Pflicht nachkommend, die Ordnung und Disziplin aufrechtzuerhalten, ist der Turnierleiter befugt, Disziplinarstrafen in Form von Punktabzügen zu verhängen oder einen Spieler oder Teilnehmer vom laufenden Durchgang oder einem Teil davon auszuschließen. Die Entscheidung des Turnierleiters ist unanfechtbar (siehe § 93 B 3).

B. Recht zur Disqualifikation

Der Turnierleiter ist in begründeten Fällen befugt, einen Spieler oder Teilnehmer zu disqualifizieren, sofern der Turnierveranstalter zustimmt.

§ 92 – Recht zum Protest

A. Recht eines Teilnehmers

Ein Teilnehmer oder sein Kapitän können jede an seinem Tisch getroffene Entscheidung des Turnierleiters überprüfen lassen. Jedes derartige Verlangen, das als grundlos abgewiesen wird, kann entsprechend einer Durchführungsbestimmung einer Strafe unterworfen sein.

B. Protestfrist

Das Recht, eine Turnierleiterentscheidung zu verlangen oder anzufechten, erlischt 30 Minuten, nachdem das offizielle Ergebnis zur Einsicht veröffentlicht worden ist, es sei denn, der Turnierveranstalter hat eine abweichende Frist bestimmt.

C. Vorgehen bei einem Protest

Alle Anfragen bezüglich der Überprüfung einer Entscheidung haben beim Turnierleiter eingelegt zu werden.

D. Übereinstimmung der Protestierenden

Ein Protest soll nur verhandelt werden,

1. wenn in einem Paarturnier beide Partner dem Protest zustimmen. (Bei Individualturnieren benötigt ein Protestierender jedoch keine Zustimmung seines Partners),
2. wenn in einem Teamturnier der Kapitän dem Protest zustimmt.

§ 93 – Protestverfahren

A. Kein Schiedsgericht

Gibt es kein Schiedsgericht [und wurde kein alternatives Verfahren gemäß § 80 B 2 (k) eingerichtet] oder kann es nicht tagen, ohne den ordnungsgemäßen Spielbetrieb des Turniers zu stören, hat der Hauptturnierleiter alle Proteste zu verhandeln und hierüber zu entscheiden.

B. Schiedsgericht vorhanden

Steht ein Schiedsgericht (oder eine zugelassene Alternative) zur Verfügung, gilt:

1. Der Hauptturnierleiter hat jene Teile des Protests zu verhandeln und zu entscheiden, die ausschließlich diese Regeln und die sonstigen Bestimmungen betreffen. Gegen seine Entscheidung kann ein Protest beim Schiedsgericht eingelegt werden.
2. Alle anderen Proteste hat der Hauptturnierleiter an das Schiedsgericht zur Entscheidung weiterzuleiten.
3. In seiner Entscheidung über den Protest kann das Schiedsgericht (oder die zugelassene Alternative) alle Befugnisse ausüben, die dem Turnierleiter gemäß diesen Regeln zustehen, jedoch darf das Schiedsgericht den Hauptturnierleiter nicht in Fragen der Regeln, der Bestimmungen oder in der Ausübung seiner Disziplinargewalt gemäß § 91 überstimmen. (Es darf dem Hauptturnierleiter jedoch empfehlen, eine solche Entscheidung zu ändern.)

C. Weitere Möglichkeiten eines Protests

1. Die verantwortlichen Verbände können Verfahren für weitere Rechtsmittel festlegen, sofern

das vorstehende Verfahren ausgeschöpft ist^{DD}. Jedes derartige Rechtsmittel, das als grundlos abgewiesen wird, kann entsprechend einer Durchführungsbestimmung einer Strafe unterworfen sein.

2. Der Hauptturnierleiter oder die höhere Instanz können die Angelegenheit an den verantwortlichen Verband zur späteren Überprüfung weiterleiten. Der verantwortliche Verband hat die Befugnis, die Angelegenheit abschließend zu erledigen.

3. (a) Unbeschadet der Nummern 1 und 2, kann der verantwortliche Verband, wenn er es für den Fortgang des Turniers als entscheidend erachtet, eine besondere Turnierinstanz einsetzen, die jeden Protest abschließend behandelt und deren Entscheidung für die Beteiligten und ihn bindend ist.

b) Ein verantwortlicher Verband kann nach eigenem Ermessen erlauben, Teile des Instanzenwegs eines Protestverfahrens, wie er in diesen Regeln festgelegt ist, wegzulassen oder zu verändern, sofern dies den Teilnehmern rechtzeitig vorher bekannt gegeben wird.²⁸

^{DD} Die Regelungen des DBV für weitergehende Rechtsmittel sind in TO § 21 aufgeführt.

²⁸ Der verantwortliche Verband ist dafür verantwortlich, dass das nationale Recht eingehalten wird.