



DEUTSCHER BRIDGE-VERBAND E.V.

# TURNIER-BRIDGE-REGELN 1997

Erlassen und veröffentlicht durch den Weltbridgeverband (WBF)  
Herausgegeben durch den  
Deutschen Bridge-Verband e.V.

übersetzt von Mallory Völker

Erste Ausgabe



## **Inhaltsverzeichnis**

### **Vorwort**

1

### **Kapitel I**

#### **Begriffsbestimmungen**

### **Kapitel II**

#### **Einleitung**

- § 1: Das Kartenpaket – Rangfolge der Karten und Farben
- § 2: Die Turnierboards
- § 3: Anordnung der Tische
- § 4: Partnerschaften
- § 5: Zuweisung der Plätze

### **Kapitel III**

#### **Vorbereitung und Fortgang**

- § 6: Mischen und Teilen
- § 7: Kontrolle von Board und Karten
- § 8: Reihenfolge der Runden

### **Kapitel IV**

#### **Allgemeine bei Regelwidrigkeiten anzuwendende Regeln**

- § 9: Verfahren nach einer Regelwidrigkeit
- § 10: Verhängung einer Strafe
- § 11: Verlust des Rechts auf Bestrafung
- § 12: Der Ermessensspielraum des Turnierleiters
- § 13: Falsche Kartenanzahl
- § 14: Fehlende Karten
- § 15: Spielen eines falschen Boards
- § 16: Unerlaubte Information

### **Kapitel V**

#### **Die Reizung**

#### **Teil I – Das korrekte Verfahren**

##### **Abschnitt I – Die Reizphase**

- § 17: Dauer der Reizung
- § 18: Gebote
- § 19: Kontras und Rekontras
- § 20: Wiederholung und Erklärung von Ansagen
- § 21: Ansage, die auf einer falschen Auskunft beruht

##### **Abschnitt II – Nach Ende der Reizphase**

- § 22: Verfahren nach Ende der Reizphase

## **Teil II – Regelwidrigkeit beim Verfahren**

§ 23: Schädigendes erzwungenes Pass

### **Abschnitt I – Während der Reizphase sichtbar gewordene Karte**

§ 24: Während der Reizphase sichtbar gewordene oder ausgespielte Karte

### **Abschnitt II – Änderung von Ansagen**

§ 25: Gültige und ungültige Änderungen von Ansagen

§ 26: Ausspielstrafen nach zurückgenommener Ansage

### **Abschnitt III – Ungenügendes Gebot**

§ 27: Ungenügendes Gebot

### **Abschnitt IV – Ansage außer Reihenfolge**

§ 28: Ansagen, die als in Reihenfolge gemacht gelten

§ 29: Verfahren nach einer Ansage außer Reihenfolge

§ 30: Pass außer Reihenfolge

§ 31: Gebot außer Reihenfolge

§ 32: Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge

§ 33: Gleichzeitige Ansagen

§ 34: Bewahrung des Rechts, anzusagen

§ 35: Unzulässige Ansagen angenommen

### **Abschnitt V – Unzulässige Ansagen**

§ 36: Unzulässiges Kontra und Rekontra

§ 37: Verletzung der Passpflicht

§ 38: Gebot von mehr als Sieben

§ 39: Ansage nach dem abschließenden Pass

§ 40: Partnerschaftsübereinkünfte

## **Kapitel VI**

### **Das Spiel**

#### **Teil I – Das Verfahren**

##### **Abschnitt I – Das korrekte Verfahren**

§ 41: Beginn des Spiels

§ 42: Die Rechte des Dummy

§ 43: Eingeschränkte Rechte des Dummy

§ 44: Reihenfolge und Verfahren im Spiel

§ 45: Gespielte Karte

##### **Abschnitt II – Regelwidrigkeiten beim Verfahren**

§ 46: Unvollständige oder irrtümliche Bezeichnung einer Karte des Tisches

§ 47: Zurücknahme einer gespielten Karte

#### **Teil II – Strafkarte**

§ 48: Sichtbarmachen der Karten des Alleinspielers

§ 49: Sichtbarmachen der Karten eines Gegenspielers

§ 50: Behandlung einer Strafkarte

- § 51: Zwei oder mehrere Strafkarten
- § 52: Unterlassen des Ausspiels oder Zugebens einer Strafkarte

### **Teil III – Regelwidrige Ausspiele und Zugaben**

#### **Abschnitt I – Ausspiel außer Reihenfolge**

- § 53: Ausspiel außer Reihenfolge
- § 54: Aufgedecktes erstes Ausspiel außer Reihenfolge
- § 55: Ausspiel des Alleinspielers außer Reihenfolge
- § 56: Ausspiel eines Gegenspielers außer Reihenfolge

#### **Abschnitt II – Andere regelwidrige Ausspiele oder Zugaben**

- § 57: Vorzeitiges Ausspiel oder Zugeben durch einen Gegenspieler
- § 58: Gleichzeitige Ausspiele oder Zugaben
- § 59: Unvermögen, wie verlangt auszuspielen oder zuzugeben
- § 60: Spiel nach einem regelwidrigen Spiel

#### **Abschnitt III – Das Revoke**

- § 61: Nichtbekennen einer Farbe – Fragen bezüglich eines Revokes
- § 62: Berichtigung eines Revokes
- § 63: Vollendung eines Revokes
- § 64: Verfahren nach Vollendung eines Revokes

### **Teil IV – Stiche**

- § 65: Anordnung der Stiche
- § 66: Einsichtnahme der Stiche
- § 67: Fehlerhafter Stich

### **Teil V – Ansprüche und Konzessionen**

- § 68: Beanspruchung oder Konzession von Stichen
- § 69: Einwilligung in Anspruch oder Konzession
- § 70: Bestrittene Ansprüche
- § 71: Aufgehobene Konzession

### **Kapitel VI**

#### **Die Verhaltensregeln**

- § 72: Allgemeine Grundsätze
- § 73: Verständigung
- § 74: Benehmen und Umgangsformen
- § 75: Partnerschaftsvereinbarungen
- § 76: Zuschauer

### **Kapitel VII**

#### **Der Score**

- § 77: Score-Tabelle für Turnierbridge
- § 78: Score-Verfahren
- § 79: Gewonnene Stiche

## **Kapitel IX**

### Veranstaltung von Turnieren

- § 80: Veranstaltender Verband

## **Kapitel X**

### Turnierleiter

#### **Abschnitt I – Verantwortlichkeiten**

- § 81: Pflichten und Rechte
- § 82: Berichtigung von Verfahrensfehlern
- § 83: Hinweis auf das Protestrecht

#### **Abschnitt II – Entscheidungen**

- § 84: Entscheidungen bei unstreitigem Sachverhalt
- § 85: Entscheidungen bei streitigem Sachverhalt

#### **Abschnitt III – Berichtigung von Regelwidrigkeiten**

- § 86: Im Team-Turnier
- § 87: Verfälschtes Board

#### **Abschnitt IV – Strafen**

- § 88: Zuerkennung von Entschädigungspunkten
- § 89: Strafen im Individualturnier
- § 90: Verfahrensstrafen
- § 91: Disziplinarstrafen oder Ausschluss

## **Kapitel XI**

### Proteste

- § 92: Recht zum Protest
- § 93: Protestverfahren

## Vorwort

### Auslegung der Regeln

Die ersten Turnierbridgeregeln wurden 1928 veröffentlicht. Es sind mehrere Überarbeitungen in den Jahren 1933, 1935, 1943, 1949, 1975 und 1987 gefolgt.

Vor den 1987er-Turnierbridgeregeln wurden Wörter wie darf, sollte, soll und muss ohne wesentliche Unterscheidung verwendet. 1987 wurden sie genau unterschieden, und dieses Verfahren wird in den jetzigen Regeln fortgesetzt. Wenn diese Regeln besagen, dass ein Spieler etwas tun "darf" ("jeder Spieler darf während der Reizung auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen"), so ist es nicht falsch, dies zu unterlassen. Eine einfache Feststellung, dass ein Spieler etwas "tut" (...der Dummy breitet seine Hand vor sich auf dem Tisch aus ..."), legt die korrekte Verfahrensweise fest, ohne irgendeine Andeutung, dass ein Verstoß bestraft werden soll. Wenn ein Spieler etwas tun "sollte" ("eine Erhebung eines Anspruchs sollte sofort von einer Erklärung oder Klarstellung begleitet sein..."), dann ist die Unterlassung, dies zu tun, ein Regelverstoß, welcher seine Rechte gefährdet, aber selten eine Verfahrensstrafe nach sich ziehen wird. Im Gegensatz dazu wird, wenn diese Regeln besagen, dass ein Spieler etwas tun "soll" ("Kein Spieler soll irgend etwas unternehmen, bevor der Turnierleiter alle ... Erklärungen abgegeben hat"), ein Verstoß öfter bestraft werden als unbestraft bleiben. Das gewichtigste Wort, "muss" (bevor er eine Ansage macht, muss er die Bildseite seiner Karten ansehen"), zeigt an, dass ein Verstoß als ernsthaft gilt. Beachten Sie, dass "darf" in der verneinenden Form sehr gewichtig wird: "darf nicht" ist eine gewichtigerer Unterlassungsbefehl als "soll nicht", gerade knapp vor "darf keinesfalls".

Große Anstrengungen wurden unternommen, um die Anwendung dieser Regeln einfach zu machen. Verweise von einer Regel auf eine andere wurden verdeutlicht. Hunderte von Titeln und Untertiteln können einem Turnierleiter helfen, den Absatz einer Regel zu finden, der auf den Sachverhalt eines Falles anzuwenden ist (diese Titel dienen nur Hinweiszwecken; sie gelten nicht als Bestandteil der Regeln).

## Kapitel I – Begriffsbestimmungen

### **Alert (alert)**

Ein Hinweis des Inhalts, dass die Gegner möglicherweise eine Erklärung benötigen. Seine Form kann durch einen veranstaltenden Verband festgelegt werden.

### **Alleinspieler (declarer)**

Der Spieler, der für die Seite, die das abschließende Gebot abgibt, als erster ein Gebot in der Denomination dieses Endgebotes abgegeben hat. Er wird Alleinspieler, sobald das erste Ausspiel aufgedeckt wird (siehe jedoch § 54 A, wenn von der falschen Seite ausgespielt wird).

### **Ansage (call)**

Jedes Gebot, Kontra, Rekontra oder Pass.

### **Ausspiel (lead)**

Die erste zu einem Stich gespielte Karte.

### **Berichtigter Score (adjusted score)**

Ein vom Turnierleiter nach eigenem Ermessen zuerkannter Score (siehe § 12). Er ist entweder "künstlich" oder "zugewiesen".

1. Ein künstlicher berichtigter Score wird anstelle eines anderen Ergebnisses zuerkannt, weil in einer bestimmten Teilung kein Ergebnis erzielt oder geschätzt werden kann (wenn z.B. eine Regelwidrigkeit das Spielen eines Boards verhindert).
2. Ein zugewiesener berichtigter Score wird einer oder beiden Seiten als das Ergebnis einer Teilung zuerkannt, das das tatsächliche nach einer Regelwidrigkeit erzielte Ergebnis ersetzt.

### **Berichtigung (rectification)**

Eine Korrektur zu dem Zweck, dass nach einer Regelwidrigkeit Reizung oder Spiel so normal wie möglich fortgesetzt werden können.

### **Bluff (psychic call)**

Eine Ansage, bei der die Punktstärke oder Farblänge vorsätzlich und extrem falsch dargestellt wird.

### **Board (board)**

1. Ein Turnierboard, wie in § 2 beschrieben.
2. Die vier Hände, wie ursprünglich geteilt und in ein Turnierboard gesteckt, um während des betreffenden Durchganges gespielt zu werden.

### **Denomination (denomination)**

Die Farbe oder Sans-Atout, die in einem Gebot benannt wird.

### **Dummy, Tisch (dummy)**

1. Der Partner des Alleinspielers. Er wird zum Dummy, wenn das erste Ausspiel aufgedeckt wird.
2. Die Karten des Partners des Alleinspielers, sobald sie nach dem ersten Ausspiel auf dem Tisch ausgebreitet werden.

### **Durchgang (session)**

Ein ausgedehnter Spielabschnitt, während dessen geplant ist, eine vom veranstaltenden Verband festgelegte Anzahl von Boards zu spielen.

### **Erstes Ausspiel (opening lead)**

Die zum ersten Stich ausgespielte Karte.

### **Faller (undertrick)**

Jeder Stich, um den die Seite des Alleinspielers die Erfüllung des Kontraktes verfehlt (siehe § 77).

### **Farbe (suit)**

Eine der vier Gruppen von Karten im Kartenpaket; jede Gruppe enthält dreizehn Karten und hat ein bezeichnendes Symbol: Pik (♠), Coeur (♥), Karo (♦), Treff (♣).

### **Farbe bekennen (follow suit)**

Das Zugeben einer Karte der ausgespielten Farbe.

### **Figur (honor)**

Jedes As, König, Dame, Bube oder Zehn.

### **Gebot (bid)**

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

**Gefahrenlage (vulnerability)**

Die Bedingungen, nach denen Prämien und Verlustpunkte für Faller berechnet werden (siehe § 77).

**Gegenspieler (defender)**

Ein Gegner des (mutmaßlichen) Alleinspielers.

**Gegner (opponent)**

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

**Hand (hand)**

Die ursprünglich einem Spieler ausgeteilten Karten oder deren verbleibender Rest.

**Internationaler Match-Punkt (international match point - IMP)**

Eine Scoreeinheit, die gemäß einer in § 78 B aufgestellten Tabelle zuerkannt wird.

**Kartenpaket (pack)**

Die 52 Spielkarten, mit denen Kontraktbridge gespielt wird.

**Kontra (double)**

Eine nach einem gegnerischen Gebot gemachte Ansage, die den Score-Wert erfüllter oder geschlagener Kontrakte erhöht (siehe §§ 19 und 77).

**Kontrakt (contract)**

Die von der Seite des Alleinspielers eingegangene Verpflichtung, in der genannten Denomination die im abschließenden Gebot angegebene Anzahl von Stichen über dem Buch zu gewinnen, sei es unkontriert, kontriert oder rekontriert.

**Konvention (convention)**

1. Eine Ansage, die aufgrund einer Partnerschaftsübereinkunft eine andere Bedeutung übermittelt als die Absicht, in der genannten Denomination (oder in der zuletzt genannten Denomination) zu spielen oder als eine Figurenkonzentration oder eine Länge (mindestens 3 Karten) in dieser Denomination. Jedoch macht eine Vereinbarung über die Gesamtstärke eine Ansage nicht zu einer Konvention.
2. Ein Spiel eines Gegenspielers, das dazu dient, eine bestimmte Bedeutung eher aufgrund einer Partnerschaftsvereinbarung als durch logischen Rückschluss zu übermitteln.

**Linker Gegner (LHO - left-hand opponent)**

**Match-Punkt (match point)**

Eine Scoreeinheit, die einem Teilnehmer als Ergebnis eines Vergleichs mit einem oder mehreren Scores zuerkannt wird.

**Partner (partner)**

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

**Pass (pass)**

Eine Ansage, die zum Ausdruck bringt, dass ein Spieler in der gegenwärtigen Bietrunde weder ein Gebot abgeben noch kontrieren oder rekontrieren will.

**Prämie (premium points)**

Alle erzielten Wertungspunkte, die nicht Stich-Wertungspunkte sind (siehe § 77).

**Rechter Gegner (RHO - right-hand opponent)**

**Regelwidrigkeit (irregularity)**

Eine Abweichung von den in diesen Regeln beschriebenen korrekten Verfahrensweisen.

**Reihe (turn)**

Der korrekte Zeitpunkt, zu dem ein Spieler ansagen oder spielen darf.

**Reihenfolge (rotation)**

Die Folge im Uhrzeigersinn, in der das Teilen und das Recht, anzusagen oder zu spielen, fortschreitet.

**Reizung (auction)**

1. Der Vorgang, durch den der Kontrakt mittels aufeinanderfolgender Ansagen ermittelt wird.
2. Die Gesamtheit der gemachten Ansagen (siehe § 17 E).

**Rekontra (redouble)**

Eine Ansage nach einem gegnerischen Kontra, die den Score-Wert erfüllter oder geschlagener Kontrakte erhöht (siehe §§ 19 und 77).

**Revoke (revoke)**

Das Spiel einer Karte einer anderen Farbe durch einen Spieler, der in der Lage ist, Farbe zu bekennen oder einer Ausspielstrafe Folge zu leisten.

**Runde (round)**

Der Teil eines Durchganges, der ohne Platzwechsel stattfindet.

**Schlemm (slam)**

Ein Kontrakt, um sechs Stiche (Kleinschlemm genannt) oder sieben Stiche (Großschlemm genannt) über dem Buch zu gewinnen.

**Seite (side)**

Zwei Spieler, die eine Partnerschaft gegen die beiden anderen Spieler bilden.

**Spiel (play)**

1. Die Zugabe einer Karte aus der eigenen Hand zu einem Stich, einschließlich der ersten Karte, die Ausspiel genannt wird.
2. Die Gesamtheit der gemachten Zugaben.
3. Der Zeitraum, während dessen die Karten gespielt werden.
4. Die Gesamtheit der Ansagen und Spiele in einem Board.

**Stich (trick)**

Die Einheit, durch die das Ergebnis des Kontraktes bestimmt wird. Ein regulärer Stich besteht aus vier Karten, von denen, beginnend mit dem Ausspiel, nacheinander im Uhrzeigersinn von jedem Spieler eine zugegeben wird.

**Stich-Punkte (trick points)**

Ergebnispunkte, die der Seite des Alleinspielers für die Erfüllung des Kontraktes gutgeschrieben werden (siehe § 77).

**Stich über dem Buch (odd trick)**

Jeder Stich, den die Seite des Alleinspielers über den sechsten Stich hinaus gewinnt.

**Team (team)**

Zwei oder mehr Paare, die in verschiedenen Richtungen an verschiedenen Tischen, aber zur Erzielung eines gemeinsamen Ergebnisses spielen (die jeweils anwendbaren Durchführungsbestimmungen können Teams mit mehr als vier Spielern zulassen).

**Teilkontrakt (part score)**

90 oder weniger in einer Teilung erzielte Stich-Punkte.

**Teilnehmer (contestant)**

In einem Individualturnier ein Spieler; in einem Paarturnier zwei als Partner während des gesamten Turniers spielende Spieler; in einem Teamturnier vier oder mehr als zusammengehöriges Team spielende Spieler.

**Teilung (deal)**

1. Die Verteilung des Kartenpakets zur Bildung der Hände der vier Spieler.
2. Die so verteilten Karten als Einheit betrachtet, einschließlich Reizung und Spiel derselben.

**Tisch (dummy)**

siehe Dummy

**Trumpf (trump)**

Jede Karte einer im Kontrakt gegebenenfalls benannten Farbe.

**Turnier (event)**

Ein aus einem oder mehreren Durchgängen bestehender Wettbewerb.

**Turnierleiter (director)**

Eine Person, die mit der Leitung eines Bridgeturniers und der Anwendung dieser Regeln betraut ist.

**Überstich (overtrick)**

Jeder Stich, den die Seite des Alleinspielers über den Kontrakt hinaus erzielt.

**Vollspiel (game)**

100 oder mehr in einer Teilung erzielte Stich-Punkte.

## Kapitel II – Einleitung

### § 1: Das Kartenpaket – Rangfolge der Karten und Farben

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

### § 2: Die Turnierboards

Für jede Teilung, die im Laufe eines Durchganges gespielt werden soll, ist ein Turnierboard vorgesehen, das ein Kartenpaket enthält. Jedes Board ist nummeriert und hat vier Fächer, um die vier Hände aufzunehmen, bezeichnet mit Nord, Ost, Süd und West. Teiler und Gefahrenlage sind wie folgt festgelegt:

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

Diese Reihenfolge wiederholt sich für die Boards 17-32 sowie für jede weitere Serie von 16 Boards.

Kein Board sollte verwendet werden, das diesen Bedingungen nicht entspricht. Wird aber ein solches Board benutzt, so gelten die auf ihm festgelegten Bedingungen für diesen Durchgang.

### § 3: Anordnung der Tische

An jedem Tisch spielen vier Spieler. Die Tische sind in einer vom Turnierleiter festgelegten Reihenfolge nummeriert. Er bestimmt eine Richtung als Nord; die übrigen Himmelsrichtungen ergeben sich aus ihrem natürlichen Verhältnis zu Nord.

#### **§ 4: Partnerschaften**

Die vier Spieler an jedem Tisch bilden zwei Partnerschaften oder Seiten, Nord-Süd gegen Ost-West. Zu Paar- oder Teamturnieren melden die Partnerschaften als Paare oder Teams und behalten dieselben Partnerschaften während eines gesamten Durchganges bei (mit Ausnahme eines vom Turnierleiter gestatteten Einsatzes von Ersatzspielern). Zu Individualturnieren meldet jeder Spieler einzeln, und die Partnerschaften wechseln während eines Durchganges.

#### **§ 5: Klasseneinteilung**

##### **A. Ausgangsplatz**

Der Turnierleiter weist zu Beginn eines Durchganges jedem Teilnehmer (Einzelspieler, Paar oder Team) einen Ausgangsplatz zu. Falls nichts anderes angeordnet wird, dürfen die Mitglieder eines jeden Paares oder Teams im gegenseitigen Einverständnis unter den ihnen zugewiesenen Plätzen auswählen. Hat ein Spieler einmal eine Himmelsrichtung gewählt, darf er sie innerhalb eines Durchganges nur nach Anweisung oder mit Erlaubnis des Turnierleiters wechseln.

##### **B. Wechseln von Richtung oder Tisch**

Die Spieler wechseln ihre Anfangsrichtung oder gehen zu einem anderen 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 dem Wechsel den richtigen Platz zu besetzen.

## Kapitel III – Vorbereitung und Fortgang

### § 6: Mischen und Teilen

#### A. Das Mischen

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

#### B. Das Teilen

Die Karten müssen mit der Bildseite nach unten, eine nach der anderen in vier Hände mit jeweils dreizehn Karten geteilt werden; danach wird jede Hand mit der Bildseite nach unten in eine der vier Fächer des Boards gesteckt. Als Verfahrensweise wird empfohlen, die Karten im Uhrzeigersinn auszuteilen.

#### C. Anwesenheit beider Paare

Während des Mischens und Teilens sollte, sofern der Turnierleiter nichts anderes anordnet, ein Mitglied jeder Seite anwesend sein.

#### D. Erneutes Mischen und Teilen

##### 1. Karten unkorrekt geteilt oder sichtbar gemacht

Es muss neu gemischt und geteilt werden, wenn, bevor die Reizung für beide Seiten beginnt (siehe § 17 A) festgestellt wird, dass unkorrekt ausgeteilt worden ist, oder dass ein Spieler die Bildseite einer Karte, die zu einer anderen Hand gehört, möglicherweise hat sehen können.

##### 2. Kein Mischen oder kein Teilen

Kein Ergebnis darf bestehen bleiben, wenn die Karten ohne Mischen entweder von einem sortierten oder einem bereits in einem anderen Durchgang gespielten Kartenpaket ausgeteilt worden sind.

##### 3. Auf Anweisung des Turnierleiters

Vorbehaltlich § 22 A muss erneut gemischt und geteilt werden, wenn der Turnierleiter dieses aus irgendeinem Grund, der im Einklang mit den Regeln steht, anordnet (siehe aber § 86 C).

#### E. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters betreffend Mischen und Teilen

##### 1. Durch die Spieler

Der Turnierleiter darf anordnen, dass das Mischen und Teilen an jedem Tisch unmittelbar vor Spielbeginn durchgeführt wird.

**2. Durch den Turnierleiter**

Der Turnierleiter darf das Mischen und Teilen im voraus persönlich durchführen.

**3. Durch Vertreter oder Hilfskräfte**

Der Turnierleiter darf das Mischen und Teilen im voraus von seinen Hilfskräften oder anderen ernannten Vertretern vornehmen lassen.

**4. Andere Methoden des Teilens bzw. des Teilens im Voraus**

Der Turnierleiter darf eine andere Methode des Teilens, wozu auch das Teilen im voraus gehört, anordnen.

**F. Duplizieren von Boards**

Wenn die Turnierorganisation dies erforderlich macht, dürfen eine oder mehrere genaue Duplikate jeder Originalhand nach Anweisung des Turnierleiters hergestellt werden.

**§ 7: Kontrolle von Board und Karten**

**A. Platzierung des Boards**

Soll ein Board gespielt werden, wird es in die Mitte des Tisches gelegt, bis das Spiel beendet ist.

**B. Entnehmen der Karten aus dem Board**

Jeder Spieler entnimmt dem Fach des Boards, das seiner Himmelsrichtung entspricht, eine Hand.

**1. Zählen der gehaltenen Karten vor Spielbeginn**

Jeder Spieler zählt seine Karten mit der Bildseite nach unten, um sicher zu gehen, dass er genau dreizehn hat; danach muss er die Bildseite seiner Karten ansehen, bevor er eine Ansage macht.

**2. Kontrolle seiner Hand**

Während des Spiels behält jeder Spieler seine Karten in Besitz und achtet darauf, dass sie nicht mit den Karten eines anderen Spielers vermischt werden. Kein Spieler soll während oder nach dem Spiel andere Karten als seine eigenen anfassen (aber der Alleinspieler darf die Karten des Tisches gemäß § 45 spielen), es sei denn mit Erlaubnis des Turnierleiters.

**C. Zurückstecken der Karten in das Board**

Jeder Spieler steckt nach dem Spiel seine ursprünglichen 13 Karten wieder in das Fach des Boards, das seiner Himmelsrichtung entspricht. Danach soll keine Hand

mehr aus dem Board genommen werden, außer in Anwesenheit eines Spielers jeder Seite oder des Turnierleiters.

#### **D. Verantwortung für den formalen Ablauf**

Jeder Teilnehmer, der während des ganzen Durchganges an einem Tisch verbleibt, ist erstrangig für die Aufrechterhaltung korrekter Spielbedingungen am Tisch verantwortlich.

### **§ 8: Reihenfolge der Runden**

#### **A. Movement der Boards und Spieler**

##### **1. Anweisungen des Turnierleiters**

Der Turnierleiter weist die Spieler an, wie die Boards weitergegeben werden und wie die Spieler zu wechseln haben.

##### **2. Verantwortung für die Weitergabe der Boards**

Der Nordspieler jedes Tisches ist für die Weitergabe der soeben an seinem Tisch gespielten Boards an den richtigen Tisch für die nächste Runde verantwortlich, sofern nicht der Turnierleiter etwas anderes anordnet.

#### **B. Rundenende**

Im allgemeinen endet eine Runde, wenn der Turnierleiter das Zeichen für den Beginn der nächsten Runde gibt; ist aber das Spiel an einem Tisch zu diesem Zeitpunkt noch nicht beendet, dauert die Runde für diesen Tisch solange an, bis dort ein Spielerwechsel stattgefunden hat.

#### **C. Ende der letzten Runde und Ende des Durchganges**

Die letzte Runde eines Durchganges und der Durchgang selbst sind für jeden Tisch beendet, wenn alle an diesem Tisch zu spielenden Boards gespielt und alle Ergebnisse in die richtigen Scorezettel eingetragen worden sind, ohne dass ein Einwand erhoben wurde.

## Kapitel IV – Allgemeine bei Regelwidrigkeiten anzuwendende Regeln

### § 9: Verfahren nach einer Rechtswidrigkeit

#### A. Hinweis auf eine Regelwidrigkeit

##### 1. Während der Reizung

Sofern die Regeln dies nicht verbieten, darf jeder Spieler während der Reizung auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen, ob er an der Reihe ist anzusagen oder nicht.

##### 2. Während des Spiels

###### a. Alleinspieler oder jeder Gegenspieler

Sofern die Regeln dies nicht verbieten, dürfen der Alleinspieler oder jeder Gegenspieler auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen, die während des Spiels begangen wird.

###### b. Dummy (die eingeschränkten Rechte des Dummy sind in §§ 42 und 43 festgelegt)

aa. Der Dummy darf während des Spiels nicht auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen, aber er darf die nach Beendigung des Spiels tun.

bb. Der Dummy darf versuchen, den Alleinspieler vom Begehen einer Regelwidrigkeit abzuhalten (§ 42 B 2).

#### B. Nach einem Hinweis auf eine Regelwidrigkeit

##### 1. Rufen des Turnierleiters

###### a. Wann rufen

Der Turnierleiter muss sofort gerufen werden, wenn auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist.

###### b. Wer darf rufen

Jeder Spieler, einschließlich des Dummy, darf den Turnierleiter rufen, nachdem auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist.

**c. Wahrung von Rechten**

Das Rufen des Turnierleiters bewirkt für keinen Spieler den Verlust von irgendwelchen Rechten, die ihm ansonsten zustehen könnten.

**d. Rechte der Gegner**

Der Umstand, dass ein Spieler auf eine von der eigenen Seite begangene Regelwidrigkeit hinweist, berührt nicht die Rechte der Gegner.

**2. Weitere Gebote oder Zugaben**

Kein Spieler soll irgend etwas unternehmen, bevor der Turnierleiter alle für die Berichtigung und die Verhängung einer Strafe relevanten Erklärungen abgegeben hat.

**C. Vorzeitige Korrektur einer Regelwidrigkeit**

Jede vorzeitige Korrektur einer Regelwidrigkeit durch den schuldigen Spieler kann für ihn eine weitere Strafe nach sich ziehen (siehe die Ausspielstrafen des § 26).

**§ 10: Verhängung einer Strafe**

**A. Das Recht, Strafen zu verhängen**

Nur der Turnierleiter ist berechtigt, gegebenenfalls Strafen zu verhängen. Kein Spieler hat das Recht, von sich aus Strafen zu verhängen oder auf sie zu verzichten.

**B. Aufhebung von Strafen oder deren Erlassung**

Der Turnierleiter darf jede Strafe oder jeden Verzicht auf Strafe, die die Spieler ohne seine Mitwirkung beschlossen haben, sowohl zulassen als auch aufheben.

**C. Wahlrecht nach einer Regelwidrigkeit**

**1. Erklärung der Möglichkeiten**

Falls diese Regeln nach einer Regelwidrigkeit ein Wahlrecht zwischen mehreren Möglichkeiten gewähren, soll der Turnierleiter alle zur Verfügung stehenden Möglichkeiten erklären.

**2. Wahlrecht zwischen mehreren Möglichkeiten**

Falls ein Spieler nach einer Regelwidrigkeit ein Wahlrecht zwischen mehreren Möglichkeiten hat, muss er wählen, ohne sich mit seinem Partner zu beraten.

## **§ 11: Verlust des Rechts auf Bestrafung**

### **A. Aktion der nicht-schuldigen Seite**

Das Recht auf Bestrafung einer Regelwidrigkeit kann verloren gehen, wenn ein Mitglied der nicht-schuldigen Seite vor dem Rufen des Turnierleiters irgend etwas unternimmt. Der Turnierleiter entscheidet in diesem Sinne, wenn die nicht-schuldige Seite einen Vorteil dadurch erlangt haben könnte, dass ein Gegner in Unkenntnis der Strafe anschließend irgend etwas unternommen hat.

### **B. Hinweis auf eine Regelwidrigkeit durch einen Zuschauer**

#### **1. Nicht-schuldige Seite ist für die Anwesenheit des Zuschauers verantwortlich**

Das Recht auf Bestrafung einer Regelwidrigkeit kann verloren gehen, wenn zuerst ein Zuschauer auf die Regelwidrigkeit hinweist, für dessen Anwesenheit am Tisch die nicht-schuldige Seite verantwortlich ist.

#### **2. Schuldige Seite ist für die Anwesenheit des Zuschauers verantwortlich**

Das Recht, eine Regelwidrigkeit zu korrigieren, kann verloren gehen, wenn zuerst ein Zuschauer auf die Regelwidrigkeit hinweist, für dessen Anwesenheit am Tisch die schuldige Seite verantwortlich ist.

### **C. Strafe trotz Verlust des Rechts auf Bestrafung**

Auch wenn das Recht auf Bestrafung nach den vorgenannten Maßgaben verlorengegangen ist, darf der Turnierleiter eine Verfahrensstrafe (siehe § 90) verhängen.

## **§ 12: Der Ermessensspielraum des Turnierleiters**

### **A. Das Recht, einen berechtigten Score zuzuerkennen**

Der Turnierleiter darf sowohl von sich aus, als auch auf Antrag eines Spielers einen berechtigten Score (oder Scores) zuerkennen, aber nur, wenn diese Regeln ihn dazu ermächtigen, oder wenn seiner Meinung nach einer der nachstehenden Fälle vorliegt:

#### **1. Regeln sehen keine Entschädigung vor**

Der Turnierleiter darf einen zugewiesenen berechtigten Score zuerkennen, wenn diese Regeln keine Entschädigung eines nicht-schuldigen Teilnehmers für eine besondere Art von Regelverletzung, die ein Gegner begangen hat, vorsehen.

## 2. Normales Spiel des Boards ist unmöglich

Der Turnierleiter darf einen künstlichen berichtigten Score zuerkennen, wenn keine Richtigstellung vorgenommen werden kann, die das normale Spiel des Boards ermöglicht (siehe § 88).

## 3. Falsche Strafe ist verhängt worden

Der Turnierleiter darf einen berichtigten Score zuerkennen, wenn eine falsche Strafe verhängt worden ist.

## B. Keine Berichtigung für unangemessene Härte einer Bestrafung

Der Turnierleiter darf keinen berichtigten Score mit der Begründung zuweisen, eine in diesen Regeln vorgesehene Strafe sei entweder unangemessen streng oder vorteilhaft für eine der beiden Seiten.

## C. Zuerkennen eines berichtigten Scores

### 1. Künstlicher Score

Wenn infolge einer Regelwidrigkeit kein Ergebnis erzielt werden kann, erkennt der Turnierleiter gemäß der Verantwortlichkeit für die Regelwidrigkeit einen künstlichen berichtigten Score zu: Minusdurchschnitt (höchstens 40% der erzielbaren Match-Punkte in Paarturnieren) für einen unmittelbar schuldigen Teilnehmer; Durchschnitt (50% in Paarturnieren) für einen nur teilweise schuldigen Teilnehmer; Plusdurchschnitt (mindestens 60% in Paarturnieren) für einen absolut schuldlosen Teilnehmer (siehe §86 für Teamturniere oder § 88 für Paarturniere). Die den beiden Seiten zuerkannten Scores müssen sich nicht gegenseitig zu 100% des Topscores ergänzen.

### 2. Zugewiesener Score

Wenn der Turnierleiter anstelle eines nach einer Regelwidrigkeit tatsächlich erzielten Ergebnisses einen zugewiesenen berichtigten Score zuerkennt, dann ist dieser Score für die nicht-schuldige Seite das vorteilhafteste Ergebnis, das ohne die Regelwidrigkeit wahrscheinlich gewesen wäre, oder für die schuldige Seite das ungünstigste Ergebnis, das gerade noch im Rahmen des Wahrscheinlichen gelegen hätte, wenn die Regelwidrigkeit nicht stattgefunden hätte. Die den beiden Seiten zuerkannten Scores müssen sich nicht gegenseitig zu 100% des Topscores ergänzen und dürfen entweder in Match-Punkten oder durch Änderung des erzielten Resultats vor der Umrechnung in Match-Punkte zugewiesen werden.

### 3. Sofern die zonalen Organisationen nichts anderes bestimmen, darf ein Schiedsgericht einen zugewiesenen berichtigten Score abändern, um Billigkeit herzustellen.

### § 13: Falsche Kartenanzahl

Stellt der Turnierleiter fest, dass ein oder mehrere Fächer des Boards eine falsche Anzahl Karten\* enthielten, und hat ein Spieler mit einer unkorrekten Hand bereits eine Ansage gemacht, soll der Turnierleiter, wenn er meint, dass das Board berichtigt und normal ohne Änderung von Ansagen gespielt werden kann, das berichtigte Board so spielen lassen, vorausgesetzt, alle vier Spieler sind damit einverstanden. Andernfalls soll der Turnierleiter einen künstlichen berichtigten Score zuerkennen und darf den schuldigen Spieler bestrafen. Wurde keine solche Ansage gemacht, gilt folgendes:

#### A. Kein Spieler hat eine Karte eines anderen Spielers gesehen

Der Turnierleiter soll die Unstimmigkeit wie folgt korrigieren, und wenn dann kein Spieler eine Karte eines anderen Spielers gesehen haben wird, anordnen, dass das Board normal gespielt wird.

##### 1. Handaufzeichnungen

Stehen Handaufzeichnungen zur Verfügung, soll der Turnierleiter in Übereinstimmung mit diesen die richtige Kartenverteilung wiederherstellen.

##### 2. Befragen von Spielern, die das Board bereits gespielt haben

Gibt es keine Handaufzeichnungen, soll der Turnierleiter durch Befragen von Spielern, die das Board bereits gespielt haben, die Korrektur vornehmen.

##### 3. Anordnen einer Neuteilung

War das Board unkorrekt geteilt, soll der Turnierleiter eine Neuteilung anordnen (§ 6).

#### B. Ein Spieler hat die Karte(n) eines anderen Spielers gesehen

Stellt der Turnierleiter fest, dass ein oder mehrere Fächer des Boards eine falsche Kartenanzahl enthielten, und hat nach der Korrektur des Boards ein Spieler eine oder mehrere Karten der Hand eines anderen Spielers gesehen, bestehen folgende Entscheidungsmöglichkeiten:

##### 1. Die erhaltene Information ist unerheblich

Meint der Turnierleiter, dass die gewonnene Information normales Reizen oder Spielen des Boards nicht beeinträchtigen wird, darf er mit dem Einverständnis aller 4 Spieler erlauben, dass das Board normal gespielt und gescort wird.

---

\* Wenn drei Hände korrekt sind und eine Hand unrichtig, findet § 14 Anwendung und nicht diese Regel.

## **2. Die Information wird Einfluss auf das normale Spiel haben**

Meint der Turnierleiter, dass die so gewonnene Information von hinreichender Bedeutung ist, um normales Spielen oder Reizen zu beeinflussen, oder lehnt ein Spieler ab, das Board zu spielen, soll er einen künstlichen berichtigten Score zuweisen. Er darf den schuldigen Spieler bestrafen.

## **C. Nach Beendigung des Spiels**

Wird nach Beendigung des Spiels festgestellt, dass die Hand eines Spielers ursprünglich mehr als 13 Karten enthielt und die Hand eines anderen Spielers dementsprechend weniger, muss das Resultat gestrichen werden (wegen einer Verfahrensstrafe siehe § 90).

## **§ 14: Fehlende Karten**

### **A. Feststellung der Unvollständigkeit der Hand vor Beginn der Spielphase**

Sind drei Hände korrekt und wird vor Beginn der Spielphase festgestellt, dass die vierte Hand unvollständig ist, sucht der Turnierleiter jede fehlende Karte und:

#### **1. Die Karte wird gefunden**

Wird die Karte gefunden, wird sie der unvollständigen Hand wieder zugefügt.

#### **2. Keine Karte ist auffindbar**

Kann keine Karte gefunden werden, rekonstruiert der Turnierleiter die Teilung unter Verwendung eines Ersatzkartenpaketes so originalgetreu wie möglich.

### **B. Spätere Feststellung der Unvollständigkeit**

Sind drei Hände korrekt und wird nach Beginn der Spielphase festgestellt, dass die vierte Hand unvollständig ist, sucht der Turnierleiter jede fehlende Karte und:

#### **1. Die Karte wird gefunden**

- a. Wird die Karte unter den bereits gespielten Karten gefunden, kommt § 67 zur Anwendung.
- b. Wird die Karte anderswo gefunden, wird sie der unvollständigen Hand wieder zugefügt, und Strafen können verhängt werden (siehe unten 3.).

#### **2. Keine Karte ist auffindbar**

Kann keine Karte gefunden werden, wird die Teilung unter Verwendung eines Ersatzkartenpaketes so originalgetreu wie möglich rekonstruiert, und Strafen können verhängt werden (siehe folgend 3.).

### 3. Mögliche Strafen

Eine Karte, die einer Hand gemäß den Bestimmungen des Absatzes B dieser Regel wieder zugefügt wurde, gilt als von Anfang an und durchgehend der unvollständigen Hand zugehörig. Sie kann Strafkarte werden (§ 50), und die Nichtzugabe dieser Karte kann den Tatbestand des Revoke verwirklichen.

## § 15: Spielen eines falschen Boards

### A. Spieler haben das Board vorher noch nicht gespielt

Spielen Spieler ein Board, das in der betreffenden Runde nicht für sie bestimmt ist, hat der Turnierleiter folgende Möglichkeiten:

#### 1. Das Board wird wie gespielt gewertet

In der Regel lässt der Turnierleiter den Score bestehen, falls keiner der Spieler das Board schon vorher gespielt hat.

#### 2. Nachspielen wird angeordnet

Der Turnierleiter darf verlangen, dass beide Paare das richtige Board später gegeneinander spielen.

### B. Ein oder mehrere Spieler haben das Board schon vorher gespielt

Spielt ein Spieler ein Board, welches er schon vorher gespielt hat, gleichgültig, ob gegen die richtigen Gegner oder nicht, wird sein zweites Ergebnis für dieses Board sowohl für seine Seite als auch für die der Gegner annulliert. Der Turnierleiter soll den Teilnehmern, die dadurch die Gelegenheit verloren haben, einen gültigen Score zu erzielen, einen künstlichen berichtigten Score zuerkennen.

### C. Feststellung während der Reizung

Stellt der Turnierleiter während der Reizung fest, dass ein Teilnehmer ein Board spielt, welches er in der betreffenden Runde nicht spielen sollte, soll er die Reizung annullieren, dafür sorgen, dass die richtigen Teilnehmer an dem betreffenden Tisch Platz nehmen, und sie über ihre Rechte sowohl für die laufende als auch für künftige Runden informieren. Eine zweite Reizung beginnt. Die Spieler müssen die Ansagen wiederholen, die sie zuvor gemacht haben. Sollte irgendeine Ansage in irgendeiner Weise von der entsprechenden Ansage in der ersten Reizung abweichen, soll der Turnierleiter das Board annullieren. Andernfalls wird das Spiel normal fortgesetzt.

## § 16: Unerlaubte Informationen

Die Spieler sind berechtigt, ihre Ansagen und Spielweisen auf Informationen zu gründen, die sie aus legalen Ansagen oder Spielweisen bzw. aus einer besonderen

Verhaltensweise der Gegner erhalten. Eine Ansage oder Spielweise auf eine andere, nicht regelkonforme Information zu gründen, kann einen Regelverstoß darstellen.

### **A. Nicht regelkonforme Information vom Partner**

Nachdem ein Spieler seinem Partner eine nicht regelkonforme Information zugänglich gemacht hat, die eine Ansage oder Spielweise nahe legen könnte - wie z.B. durch eine Bemerkung, eine Frage, eine Antwort auf eine Frage oder durch unmissverständliches Zögern, ungewöhnliche Hast, besonderen Nachdruck, Tonfall, Gestik, Bewegungen, besondere Verhaltensweisen oder Ähnliches - darf der Partner zwischen mehreren logischen Alternativen keine wählen, die nachweislich durch die nicht regelkonforme Information nahegelegt worden sein könnte als eine andere.

#### **1. Wenn eine solche Information gegeben wird**

Ist ein Spieler der Meinung, dass ein Gegner eine nicht regelkonforme Information zugänglich gemacht hat und dass daraus leicht ein Schaden entstehen könnte, darf er - sofern die Bestimmungen des veranstaltenden Verbandes dies nicht verbieten - sofort ankündigen, dass er sich das Recht vorbehält, den Turnierleiter später zu rufen (die Gegner sollten den Turnierleiter sofort rufen, falls sie die Tatsache bestreiten, dass eine unerlaubte Information übermittelt worden sein könnte).

#### **2. Wenn eine regelwidrige Alternative gewählt wird**

Hat ein Spieler wesentlichen Grund zu der Annahme\*, dass ein Gegner, der eine logische Alternative hatte, eine Aktion gewählt hat, die durch eine solche Information nahegelegt worden sein könnte als eine andere, sollte er unverzüglich den Turnierleiter rufen. Der Turnierleiter soll Reizung und Spiel fortsetzen lassen und sich vorbehalten, einen berichtigten Score zuzuweisen, wenn seiner Meinung nach ein Regelverstoß zu einem Schaden geführt hat.

### **B. Nicht regelkonforme Information aus anderen Quellen**

Erhält ein Spieler zufällig eine unerlaubte Information über ein Board, das er gerade spielt oder noch zu spielen hat - indem er z.B. eine falsche Hand ansieht, Ansagen, Resultate oder Bemerkungen mithört, Karten an einem anderen Tisch sieht oder eine Karte eines anderen Spielers am eigenen Tisch vor Beginn der Reizung sieht - sollte der Turnierleiter unverzüglich verständigt werden, vorzugsweise vom Empfänger der Information. Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass die Information normales Spiel beeinträchtigen könnte, darf er:

#### **1. Die Positionen anpassen**

wenn die Art des Turniers und die Scoremethode es zulassen, die Positionen der Spieler am Tisch so anpassen, dass der Spieler, der über Informationen über eine Hand verfügt, diese Hand halten wird, oder

---

\* nach Spielende, oder bezüglich der Hand des Dummy, wenn der Tisch aufgelegt wird

**2. Einen Ersatzspieler benennen**

mit dem Einverständnis aller vier Spieler vorübergehend einen Ersatzspieler für den Spieler ernennen, der die unerlaubte Information erhalten hat, oder

**3. Einen berechtigten Score zuerkennen**

unverzüglich einen künstlichen berechtigten Score zuerkennen.

**C. Information durch zurückgenommene Ansagen oder gespielte Karten**

Eine Ansage oder eine gespielte Karte darf zurückgenommen und durch eine andere ersetzt werden, entweder von einer nicht-schuldigen Seite nach einem Regelverstoß des Gegners oder von einer schuldigen Seite, um eine Regelwidrigkeit zu berichtigen.

**1. Nicht-schuldige Seite**

Für die nicht-schuldige Seite ist jede Information, die sie durch eine zurückgenommene Aktion erlangt, erlaubt, egal, ob es ihre eigene Aktion oder die des Gegners ist.

**2. Schuldige Seite**

Für die schuldige Seite ist eine Information, die sie durch ihre eigene zurückgenommene Aktion oder durch zurückgenommene Aktionen der nicht-schuldigen Seite erhält, unerlaubt. Ein Spieler der schuldigen Seite darf zwischen logischen alternativen Aktionen keine wählen, die nachweislich durch die unerlaubte Information nahegelegt worden sein könnte als eine andere.

## Kapitel V – Die Reizung

### Teil I – Das korrekte Verfahren

#### Abschnitt I – Die Reizphase

##### § 17: Dauer der Reizung

#### A. Die Reizphase beginnt

Die Reizphase einer Teilung beginnt für eine Seite, sobald einer der beiden Partner die Bildseite seiner Karten ansieht.

#### B. Die erste Ansage

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

#### C. Aufeinanderfolgende Ansagen

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

#### D. Karten aus einem falschen Board

Falls ein Spieler, der versehentlich Karten aus einem falschen Board aufgenommen hat, eine Ansage macht, wird die Ansage aufgehoben. Falls der linke Gegner des schuldigen Spielers nach der aufgehobenen Ansage angesagt hat, soll der Turnierleiter künstliche berichtigte Scores zuerkennen (siehe § 90 wegen Strafen), wenn die Ersatzansage des schuldigen Spielers in irgendeiner bedeutenden Weise von seiner aufgehobenen Ansage abweicht.\* Wenn der schuldige Spieler später die aufgehobene Ansage in dem Board wiederholt, dem er irrtümlich seine Karten entnommen hat, darf der Turnierleiter das Board normal spielen lassen, aber der Turnierleiter soll künstliche berichtigte Scores zuerkennen (siehe § 90), wenn die Ansage des schuldigen Spielers in irgendeiner Weise von seiner aufgehobenen ursprünglichen Ansage abweicht.

#### E. Ende der Reizphase

Die Reizphase endet, wenn alle vier Spieler passen, oder wenn, nachdem drei Pass in Reihenfolge irgendeiner Ansage gefolgt sind, das erste Ausspiel aufgedeckt wird (wenn ein Pass außer Reihenfolge angenommen worden ist, siehe § 34).

---

\* Der linke Gegner des schuldigen Spielers muss seine vorangegangene Ansage wiederholen.

## § 18: Gebote

### A. Richtige Form

Ein Gebot bezeichnet eine Zahl von Stichen über dem Buch, von eins bis sieben, und eine Denomination (Pass, Kontra und Rekontra sind Ansagen, aber keine Gebote).

### B. Ein Gebot überbieten

Ein Gebot überbietet ein vorhergegangenes Gebot, wenn es entweder die gleiche Stichzahl über dem Buch in einer ranghöheren Denomination oder eine höhere Stichzahl über dem Buch in irgendeiner Denomination bezeichnet.

### C. Genügendes Gebot

Ein Gebot, das das unmittelbar vorhergegangene Gebot überbietet, ist ein genügendes Gebot.

### D. Ungenügendes Gebot

Ein Gebot, das das unmittelbar vorhergegangene Gebot nicht überbietet, ist ein ungenügendes Gebot.

### E. Rangfolge der Denominationen

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

### F. Abweichende Methoden

Zonale Organisationen dürfen zulassen, dass Ansagen anders gemacht werden.

## § 19: Kontras und Rekontras

### A. Kontras

#### 1. Gültiges Kontra

Ein Spieler darf nur das letzte vorhergegangene Gebot kontrieren. Dieses Gebot muss von einem Gegner abgegeben worden sein; andere Ansagen als Pass dürfen dazwischen nicht abgegeben worden sein.

#### 2. Richtige Form für Kontra

Ein Spieler sollte bei der Abgabe des Kontras nicht die Stichzahl über dem Buch oder die Denomination angeben. Die allein korrekte Form ist das einzige Wort "Kontra".

### 3. Kontra eines falsch wiedergegebenen Gebotes

Wenn ein Spieler bei der Abgabe des Kontras das Gebot, die Stichzahl über dem Buch oder die Denomination falsch wiedergibt, wird angenommen, er habe das Gebot so kontriert, wie es abgegeben worden ist (§ 16 - unerlaubte Information - kann zur Anwendung kommen).

## B. Rekontras

### 1. Gültiges Rekontra

Ein Spieler darf nur das letzte vorhergegangene Kontra rekontrieren. Dieses Kontra muss von einem Gegner abgegeben worden sein; andere Ansagen als Pass dürfen dazwischen nicht abgegeben worden sein.

### 2. Richtige Form für Rekontra

Ein Spieler sollte bei der Abgabe des Rekontras nicht die Stichzahl über dem Buch oder die Denomination angeben. Die allein korrekte Form ist das einzige Wort "Rekontra".

### 3. Rekontra eines falsch wiedergegebenen Gebotes

Wenn ein Spieler bei der Abgabe des Rekontras das Gebot, die Stichzahl über dem Buch oder die Denomination falsch wiedergibt, wird angenommen, er habe das Gebot so rekontriert, wie es abgegeben worden ist (§ 16 - unerlaubte Information - kann zur Anwendung kommen).

## C. Kontra oder Rekontra aufgehoben

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

## D. Scoren eines kontrierten oder rekontrierten Kontraktes

Folgt auf ein kontriertes oder rekontriertes Gebot kein weiteres gültiges Gebot, erhöhen sich die Berechnungswerte gemäß § 77.

## § 20: Wiederholung und Erklärung von Ansagen

### A. Ansage nicht deutlich gehört

Ein Spieler, der eine Ansage nicht deutlich gehört hat, darf unverzüglich verlangen, dass sie wiederholt wird.

### B. Wiederholung der Reizung während der Reizphase

Während der Reizung hat ein Spieler das Recht, sich sämtliche\* vorhergegangenen Ansagen wiederholen zu lassen, wenn er an der Reihe ist anzusagen, es sei denn,

er ist durch die Regeln verpflichtet zu passen. Alerts sollten zur Wiederholung gehören.

### **C. Wiederholung nach dem abschließenden Pass**

#### **1. Frage wegen des ersten Ausspiels**

Nach dem abschließenden Pass hat jeder Gegenspieler das Recht zu fragen, ob er zum ersten Stich auszuspielen hat (siehe §§ 47 E und 41).

#### **2. Wiederholung der Reizung**

Der Alleinspieler oder jeder der Gegenspieler darf, wenn er das erste Mal an der Reihe ist zu spielen, die Wiederholung sämtlicher\* vorhergegangenen Ansagen verlangen (siehe § 41 B und C).

### **D. Wer darf die Reizung wiederholen**

Dem Verlangen nach Wiederholung der Reizung soll nur der Gegner nachkommen.

### **E. Korrektur eines Fehlers bei der Wiederholung**

Alle Spieler, einschließlich des Dummy oder eines Spielers, der aufgrund der Regeln verpflichtet ist zu passen, sind für eine unverzügliche Korrektur eines Fehlers bei der Wiederholung verantwortlich (siehe § 12 C 1, wenn eine unkorrigierte Wiederholung Schaden anrichtet).

### **F. Erklärung von Ansagen**

#### **1. Während der Reizung**

Während der Reizung und vor dem abschließenden Pass darf jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist anzusagen, eine vollständige Erklärung der gegnerischen Reizung verlangen.\*\* (es können sowohl Fragen hinsichtlich tatsächlich gemachter Ansagen als auch bezüglich erheblicher verfügbarer, aber nicht gemachter Ansagen gestellt werden); die Antworten sollten normalerweise vom Partner des Spielers gegeben werden, der eine zur Frage stehende Ansage gemacht hat (siehe § 75 C).

#### **2. Während der Spielphase**

Nach dem abschließenden Pass und während der gesamten Spielphase darf jeder Gegenspieler, wenn er an der Reihe ist zu spielen, eine Erklärung der gegnerischen Reizung verlangen.\*\* Der Alleinspieler darf, wenn er oder der Dummy an der Reihe ist zu spielen, eine Erklärung einer gegnerischen Ansage oder der Gegenspielkonventionen der Gegenspieler verlangen.

---

\* Ein Spieler darf weder eine teilweise Wiederholung der Ansagen verlangen noch die Wiederholung abbrechen, bevor sie beendet ist.

\*\* § 16 kann zur Anwendung kommen; veranstaltende Verbände dürfen Regeln betreffend schriftlicher Erklärungen aufstellen.

## **§ 21: Ansage, die auf einer falschen Auskunft beruht**

### **A. Ansage aufgrund eigenen Missverständnisses**

Ein Spieler hat keinen Anspruch auf eine Berichtigung, wenn er eine Ansage aufgrund eines eigenen Missverständnisses gemacht hat.

### **B. Ansage aufgrund falscher Auskunft durch den Gegner**

#### **1. Änderung einer Ansage**

Bis zum Ende der Reizphase (siehe § 17 E) darf ein Spieler straflos eine Ansage ändern, wenn es wahrscheinlich ist, dass er die Ansage aufgrund einer falschen Auskunft durch einen Gegner gemacht hat (das Unterbleiben eines unverzüglichen Alerts einer konventionellen Ansage oder einer besonderen Partnerschaftsvereinbarung, die gemäß den Bestimmungen des veranstaltenden Verbandes alertierpflichtig ist, gilt als falsche Auskunft), vorausgesetzt, sein Partner hat anschließend noch nicht angesagt.

#### **2. Änderungsrecht des Gegners nach einer Änderung**

Ändert ein Spieler eine aufgrund einer falschen Auskunft gemachte Ansage (wie vorstehend unter 1. vorgesehen), darf anschließend auch sein linker Gegner, wenn er an der Reihe ist, straflos jede gegebenenfalls gemachte Ansage ändern (sofern nicht die zurückgenommene Ansage eine derartige Information übermittelt hat, dass die nicht-schuldige Seite geschädigt ist, in welchem Fall der Turnierleiter einen berichtigten Score zuweisen darf). - (Wegen unerlaubter Information durch zurückgenommene Ansagen siehe § 16 C.)

#### **3. Zu spät für eine Änderung der Ansage**

Ist es zu spät, eine Ansage zu ändern, darf der Turnierleiter einen berichtigten Score zuerkennen (§ 40 C könnte zur Anwendung kommen).

## **Abschnitt II – Nach Ende der Reizphase**

### **§ 22: Verfahren nach Ende der Reizung**

#### **A. Kein Spieler hat geboten**

Hat am Ende der Reizung kein Spieler geboten, werden die Hände ungespielt in das Board zurückgesteckt. Es soll keine Neuteilung stattfinden.

#### **B. Ein oder mehrere Spieler haben geboten**

Hat irgendein Spieler geboten, wird das abschließende Gebot zum Kontrakt, und das Spiel beginnt.

## Teil II – Regelwidrigkeiten beim Verfahren

### § 23: Schädigendes erzwungenes Pass

Rückverweisungen auf diese Regel erfolgen von vielen anderen Regeln, die Strafen für Regelverletzungen während der Reizphase vorsehen.

Zwingt die in irgendeiner Regel für eine Regelwidrigkeit vorgesehene Strafe den Partner des schuldigen Spielers beim nächsten Mal zu passen, und ist der Turnierleiter der Auffassung, dass der schuldige Spieler zum Zeitpunkt seiner Regelwidrigkeit gewusst haben könnte, dass das erzwungene Pass wahrscheinlich die nicht-schuldige Seite schädigen würde, soll er Reizung und Spiel fortsetzen lassen und die Zuerkennung eines berechtigten Scores erwägen (siehe § 72 B 1).

## Abschnitt I – Während der Reizung sichtbar gewordene Karten

### § 24: Während der Reizung sichtbar gewordene oder ausgespielte Karten

Stellt der Turnierleiter während der Reizung fest, dass infolge einer Aktion eines Spielers, dessen Partner die Bildseite einer oder mehrerer Karten aus der Hand dieses Spielers hat sehen können, soll der Turnierleiter anordnen, dass jede solche Karte bis zum Ende der Reizung mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch liegen bleibt, und (Strafe) wenn der schuldige Spieler anschließend zum Gegenspieler wird, darf der Alleinspieler jede solche Karte als Strafkarte (§ 50) behandeln. Zusätzlich gilt folgendes:

#### A. Kleine, nicht vorzeitig ausgespielte Karte

Handelt es sich um eine einzelne Karte unter dem Rang einer Figur, die auch nicht vorzeitig ausgespielt wurde, folgt keine weitere Strafe.

#### B. Einzelne Figur oder vorzeitig ausgespielte Karte

Handelt es sich um eine einzelne Karte im Range einer Figur oder um eine beliebige, vorzeitig ausgespielte Karte, muss (Strafe) der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (siehe § 23, wenn das Pass die nicht-schuldige Seite schädigt).

#### C. Zwei oder mehr Karten sind sichtbar

Sind zwei oder mehr Karten in dieser Weise sichtbar, muss (Strafe) der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (siehe § 23, wenn das Pass die nicht-schuldige Seite schädigt).

## Abschnitt II – Änderung von Ansagen

### § 25: Gültige und ungültige Änderungen von Ansagen

#### A. Unverzügliche Korrektur eines Versehens

Bis sein Partner eine Ansage macht, darf ein Spieler seine versehentlich gemachte Ansage durch die von ihm beabsichtigte Ansage ersetzen, jedoch nur dann, wenn er dies ohne Gedankenpause tut oder zu tun versucht. Wenn gültig, bleibt seine letzte Ansage ohne Strafe bestehen; wenn ungültig, unterliegt sie der anzuwendenden Regel.

#### B. Verzögerte oder absichtliche Korrektur

Bis der linke Gegner ansagt, darf eine Ansage ersetzt werden, wenn Absatz A nicht zur Anwendung kommt:

##### 1. Ersatzansage wird angenommen

Der linke Gegner des schuldigen Spielers darf die Ersatzansage nach seinem Gutdünken annehmen (als gültig behandeln)\*, dann bleibt die Ersatzansage bestehen und die Reizung geht ohne Strafe weiter. Hat der linke Gegner des schuldigen Spielers eine Ansage gemacht, bevor auf die Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist, und stellt der Turnierleiter fest, dass der linke Gegner seine Ansage über die ursprüngliche Ansage des schuldigen Spielers in der betreffenden Bietrunde hat machen wollen, bleibt die zweite Ansage des schuldigen Spielers straflos bestehen, und der linke Gegner darf seine Ansage straflos zurücknehmen (siehe aber § 16 C 2).

##### 2. Ersatzansage wird nicht angenommen

Wird die Ersatzansage nicht angenommen, wird sie aufgehoben. Weiter gilt:

###### c. Erste Ansage ungültig

War die erste Ansage ungültig, unterliegt der schuldige Spieler der anzuwendenden Regel (und die Ausspielstrafen des § 26 können bezüglich der zweiten Ansage zur Anwendung kommen).

###### d. Erste Ansage gültig

War die erste Ansage gültig, muss der schuldige Spieler entweder

###### aa. die erste Ansage bestehen lassen

die erste Ansage bestehen lassen, in welchem Falle (Strafe) sein Partner passen muss, wenn er das nächste Mal

---

\* Wenn das ursprüngliche Gebot ungenügend war, ist § 27 anzuwenden.

an der Reihe ist anzusagen (siehe § 23, wenn das Pass die nicht-schuldige Seite schädigt), oder

**bb. die erste Ansage durch eine andere Ansage ersetzen**  
jede beliebige andere gültige Ansage machen, in welchem Falle (Strafe) die Reizung normal fortgeführt wird (aber der Partner des schuldigen Spielers darf Ansagen nicht auf Informationen stützen, die er durch zurückgenommene Ansagen erhalten hat); die schuldige Seite\* darf keinen besseren Score als Minusdurchschnitt erhalten (siehe § 12 C 1).

**e. Ausspielstrafen**

In beiden vorstehend genannten Fällen des Buchstaben b unterliegt der Partner des schuldigen Spielers einer Ausspielstrafe (siehe § 26), falls er zum Gegenspieler wird.

**§ 26: Ausspielstrafen nach zurückgenommener Ansage**

Wird ein schuldiger Spieler zum Gegenspieler, nachdem eine seiner Ansagen zurückgenommen worden ist und er eine abweichende\*\* endgültige Ansage für die betreffende Bietrunde gewählt hat, dann gilt:

**A. Ansage auf eine bestimmte Farbe bezogen**

War die zurückgenommene Ansage auf eine bestimmte Farbe oder Farben bezogen und

**1. Farbe spezifiziert**

wurde die Farbe von demselben Spieler spezifiziert, gibt es keine Ausspielstrafe, siehe aber §16 C.

**2. Farbe nicht spezifiziert**

wurde die Farbe nicht von demselben Spieler in der gültigen Reizung spezifiziert, dann (Strafe) darf der Alleinspieler entweder vom Partner des schuldigen Spielers das Ausspiel der genannten Farbe (oder einer bestimmten spezifizierten Farbe) verlangen, wenn dieser das erste Mal auszuspielen hat, einschließlich des ersten Ausspiels; oder dem Partner des schuldigen Spielers verbieten, die genannte Farbe (oder eine bestimmte spezifizierte Farbe) auszuspielen, wenn dieser das erste Mal auszuspielen hat, einschließlich des ersten Ausspiels. Dieses Verbot gilt, solange der Partner des schuldigen Spielers bei Stich bleibt.

---

\* Die nicht-schuldige Seite bekommt den am Tisch erzielten Score zuerkannt.

\*\* Eine wiederholte Ansage mit einer sehr abweichenden Bedeutung gilt als abweichende Ansage.

**B. Andere zurückgenommene Ansagen**

Bei anderen zurückgenommenen Ansagen darf (Strafe) der Alleinspieler dem Partner des schuldigen Spielers verbieten, irgendeine Farbe\* auszuspielen, wenn dieser das erste Mal auszuspielen hat, einschließlich des ersten Ausspiels. Dieses Verbot gilt, solange der Partner des schuldigen Spielers bei Stich bleibt.

**Abschnitt III – Ungenügendes Gebot****§ 27: Ungenügendes Gebot****A. Ungenügendes Gebot angenommen**

Jedes ungenügende Gebot darf vom linken Gegner des schuldigen Spielers nach seinem Gutdünken angenommen (als gültig behandelt) werden. Es ist angenommen, wenn dieser Spieler ansagt.

**B. Ungenügendes Gebot nicht angenommen**

Wird ein ungenügendes Gebot, das in der richtigen Reihenfolge abgegeben wurde, nicht angenommen, muss es entweder durch ein genügendes Gebot oder ein Pass ersetzt werden.

**1. Natürliches Gebot ersetzt durch niedrigstes genügendes Gebot in derselben Denomination****a. Keine Strafe**

Waren sowohl das ungenügende Gebot als auch das Ersatzgebot zweifellos nicht konventionell, und wird das Gebot durch das niedrigste genügendes Gebot in derselben Denomination ersetzt, geht die Reizung so weiter, als habe die Regelwidrigkeit nicht stattgefunden (§ 16 C 2 findet auf diesen Fall keine Anwendung, aber siehe folgend b)).

**b. Zuerkennen eines berechtigten Scores**

Wenn nach Meinung des Turnierleiters das ungenügende Gebot eine derartige Information übermittelt hat, dass die nicht-schuldige Seite geschädigt wird, soll er einen berechtigten Score zuweisen.

**2. Entweder Gebot konventionell oder ersetzt durch irgendein anderes genügendes Gebot oder Pass**

Könnte entweder das ungenügende Gebot oder das niedrigste genügendes Gebot in derselben Denomination konventionell gewesen sein, oder wird das Gebot durch irgendein anderes genügendes Gebot oder durch ein Pass er-

---

\* Der Alleinspieler benennt eine Farbe, wenn der Partner des schuldigen Spielers zum ersten Mal am Ausspiel ist.

setzt, muss (Strafe) der Partner des schuldigen Spielers jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen (§ 10 C 1 findet Anwendung und siehe § 23, wenn das Pass die nicht-schuldige Seite schädigt; und die Ausspielstrafen des § 26 können Anwendung finden).

### 3. **Versuch der Korrektur durch Kontra oder Rekontra**

Wenn der schuldige Spieler versucht, sein ungenügendes Gebot durch ein Kontra oder Rekontra zu ersetzen, wird diese versuchte Ansage aufgehoben und (Strafe) sein Partner muss jedesmal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen (siehe § 23, wenn das Pass die nicht-schuldige Seite schädigt; und die Ausspielstrafen des § 26 können Anwendung finden).

### **C. Ungenügendes Gebot außer Reihenfolge**

Gibt ein Spieler ein ungenügendes Gebot außer Reihenfolge ab, kommt § 31 zur Anwendung.

## **Abschnitt IV – Ansage außer Reihenfolge**

### **§ 28: Ansage, die als in Reihenfolge gemacht gelten**

#### **A. Rechter Gegner musste passen**

Eine Ansage gilt als in Reihenfolge, wenn sie von einem Spieler gemacht wird, während dessen rechter Gegner an der Reihe ist anzusagen, sofern dieser Gegner aufgrund der Regeln verpflichtet ist zu passen.

#### **B. Ansage des an der Reihe befindlichen Spielers hebt Ansage außer Reihenfolge auf**

Eine Ansage gilt als in Reihenfolge, wenn sie von einem Spieler gemacht wird, der an der Reihe war anzusagen, bevor die Strafe für eine von einem Gegner außer Reihenfolge gemachte Ansage verhängt worden ist; eine solche Ansage verwirkt die Strafe für die außer Reihenfolge gemachte Ansage, und die Reizung wird fortgesetzt, als ob dieser Gegner in dieser Bietrunde keine Ansage gemacht hätte, aber § 16 C 2 findet Anwendung.

### **§ 29: Verfahren nach einer Ansage außer Reihenfolge**

#### **A. Verwirkung des Rechts auf Bestrafung**

Nach einer außer Reihenfolge gemachten Ansage darf der linke Gegner des schuldigen Spielers sich dafür entscheiden anzusagen, wodurch er das Recht auf Bestrafung verwirkt.

**B. Ansage außer Reihenfolge aufgehoben**

Andernfalls wird eine Ansage außer Reihenfolge aufgehoben (siehe jedoch vorstehend A), und die Reizung geht an den Spieler zurück, der an der Reihe war anzusagen. Der schuldige Spieler darf jede gültige Ansage innerhalb der richtigen Reihenfolge machen, aber seine Seite könnte den Strafen nach §§ 30, 31 oder 32 unterliegen.

**C. Ansage außer Reihenfolge ist konventionell**

Wenn eine Ansage außer Reihenfolge konventionell ist, sollen die Bestimmungen der §§ 30, 31 und 32 auf die implizierten Denominationen anstatt auf die genannten Denominationen Anwendung finden.

**§ 30: Pass außer Reihenfolge**

Hat ein Spieler außer Reihenfolge gepasst (und wird diese Ansage aufgehoben, weil die Option, die Ansage anzunehmen, nicht wahrgenommen worden ist – siehe § 29), gilt folgendes:

**A. Bevor irgendein Spieler geboten hat**

Hat ein Spieler außer Reihenfolge gepasst, bevor irgendein Spieler geboten hat, muss (Strafe) der schuldige Spieler passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen und § 72 B 1 könnte zur Anwendung kommen.

**B. Nachdem irgendein Spieler geboten hat****1. Während sein rechter Gegner an der Reihe ist anzusagen**

Passt ein Spieler außer Reihenfolge, nachdem irgendein Spieler geboten hat, und während sein rechter Gegner an der Reihe ist anzusagen, muss (Strafe) der schuldige Spieler passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (bezieht sich das Pass außer Reihenfolge konventionell auf eine bestimmte Farbe oder Farben und übermittelt dadurch eine Information, können die Ausspielstrafen des § 26 zur Anwendung kommen).

**2. Während sein Partner an der Reihe ist anzusagen****a. Vom schuldigen Spieler gefordertes Verhalten**

Passt ein Spieler außer Reihenfolge, nachdem irgendein Spieler geboten hat und während sein Partner an der Reihe ist anzusagen, muss (Strafe) der schuldige Spieler während der gesamten Reizung passen; und § 72 B 1 könnte zur Anwendung kommen.

**b. Optionen für den Partner des schuldigen Spielers**

Der Partner des schuldigen Spielers darf jedes beliebige genügende Gebot abgeben oder passen, aber er darf in dieser Bietrunde weder

kontrieren noch rekontrieren, und § 72 B 1 könnte zur Anwendung kommen.

### 3. Während sein linker Gegner an der Reihe ist anzusagen

Passt ein Spieler außer Reihenfolge, nachdem irgendein Spieler geboten hat, und während sein linker Gegner an der Reihe ist anzusagen, wird dies als Änderung einer Ansage behandelt, und § 25 kommt zur Anwendung.

### C. Wenn das Pass eine Konvention ist

Wenn das Pass außer Reihenfolge eine Konvention ist, kommt § 31 und nicht diese Regel zur Anwendung. Ein Pass ist eine Konvention, wenn es aufgrund einer besonderen Vereinbarung mehr als eine bestimmte Punktstärke verspricht, oder wenn es künstlich Werte in einer anderen als der letztgenannten Farbe verspricht oder verneint.

## § 31: Gebot außer Reihenfolge

Hat ein Spieler außer Reihenfolge geboten (und wird diese Ansage aufgehoben, weil die Option, die Ansage anzunehmen, nicht wahrgenommen worden ist – siehe § 29), gilt folgendes:

### A. Rechter Gegner ist an der Reihe

Hat der schuldige Spieler geboten (oder auf seines Partners Ansage konventionell gepasst, in welchem Fall Absatz A 2. b) zur Anwendung kommt), während sein rechter Gegner an der Reihe war anzusagen, dann gilt:

#### 1. Rechter Gegner passt

Wenn dieser Gegner passt, muss der schuldige Spieler die Ansage außer Reihenfolge wiederholen, und wenn diese gültig ist, gibt es keine Strafe.

#### 2. Rechter Gegner agiert

Wenn dieser Gegner ein gültiges\* Gebot abgibt, kontriert oder rekontriert, darf der schuldige Spieler jede gültige Ansage machen; wenn diese Ansage

##### a. die Denomination wiederholt

die Denomination seines Gebotes außer Reihenfolge wiederholt, muss (Strafe) der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (siehe § 23).

##### b. nicht die Denomination wiederholt

nicht die Denomination seines Gebotes außer Reihenfolge wiederholt, können die Ausspielstrafen des § 26 zur Anwendung kommen, und

---

\* Eine ungültige Ansage des rechten Gegners wird wie üblich bestraft.

(Strafe) der Partner des schuldigen Spielers muss während der gesamten Reizung passen (siehe § 23).

### **B. Partner oder linker Gegner ist an der Reihe**

Hat der schuldige Spieler geboten, während sein Partner an der Reihe war anzusagen, oder während sein linker Gegner an der Reihe war anzusagen und der schuldige Spieler vorher noch keine Ansage gemacht hat\*, muss (Strafe) der Partner des schuldigen Spielers während der gesamten Reizung passen (siehe § 23, wenn das Pass die nicht-schuldige Seite schädigt), und die Ausspielstrafen des § 26 können zur Anwendung kommen.

## **§ 32: Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge**

Ein Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge darf nach Gutdünken des Gegners, der als nächster an der Reihe ist anzusagen, angenommen werden (siehe § 29), mit der Ausnahme, dass ein unzulässiges Kontra oder Rekontra niemals angenommen werden darf (siehe § 35 A, wenn der nächste Gegner dennoch ansagt). Wird die ungültige Ansage nicht angenommen, wird sie aufgehoben, und die Ausspielstrafen des § 26 B können zur Anwendung kommen. Weiter gilt:

### **A. Während der Partner des schuldigen Spielers an der Reihe war anzusagen**

Ist außer Reihenfolge kontriert oder rekontriert worden, während der Partner des schuldigen Spielers an der Reihe war anzusagen, muss (Strafe) der Partner des schuldigen Spielers während der gesamten Reizung passen (siehe § 23, wenn das Pass die nicht-schuldige Seite schädigt).

### **B. Während der rechte Gegner des schuldigen Spielers an der Reihe war anzusagen**

Ist außer Reihenfolge kontriert oder rekontriert worden, während der rechte Gegner des schuldigen Spielers an der Reihe war anzusagen, gilt:

#### **1. Rechter Gegner passt**

Passt der rechte Gegner des schuldigen Spielers, muss der schuldige Spieler sein Kontra oder Rekontra wiederholen, und es gibt keine Strafe, es sei denn, das Kontra oder Rekontra ist unzulässig, dann findet § 36 Anwendung.

#### **2. Rechter Gegner bietet**

Bietet der rechte Gegner des schuldigen Spielers, darf der schuldige Spieler in Reihenfolge jede beliebige gültige Ansage machen, und (Strafe) der Partner des schuldigen Spielers muss während der gesamten Reizung passen (siehe § 23, wenn das Pass die nicht-schuldige Seite schädigt).

---

\* Spätere Gebote, wenn der linke Gegner an der Reihe ist anzusagen, werden als Änderung von Ansagen behandelt und § 25 findet Anwendung.

**§ 33: Gleichzeitige Ansagen**

Eine Ansage, die gleichzeitig mit der des Spielers, der an der Reihe war anzusagen gemacht wird, gilt als nachfolgende Ansage.

**§ 34: Bewahrung des Rechts, anzusagen**

Sind auf eine Ansage drei Pass gefolgt, endet die Reizung nicht, wenn eines dieser Pass außer Reihenfolge war und dadurch einem Spieler das Recht genommen hat, in dieser Bietrunde anzusagen. Die Reizung geht an den Spieler zurück, der übergangen worden ist. Alle nachfolgenden Pass werden aufgehoben, und die Reizung geht weiter, als ob keine Regelwidrigkeit stattgefunden hätte.

**§ 35: Unzulässige Ansagen angenommen**

Macht der linke Gegner des schuldigen Spielers nach einer der unten angeführten unzulässigen Ansagen eine Ansage, bevor eine Strafe verhängt worden ist, bleibt die unzulässige Ansage straflos (die Ausspielstrafen des § 26 kommen nicht zur Anwendung), und:

**A. Kontra oder Rekontra**

War die unzulässige Ansage ein gemäß § 19 nicht erlaubtes Kontra oder Rekontra, werden diese Ansage und alle folgenden Ansagen aufgehoben. Die Reizung geht an den Spieler zurück, der an der Reihe ist anzusagen, und geht weiter, als ob keine Regelwidrigkeit stattgefunden hätte.

**B. Aktion eines zum Passen verpflichteten Spielers**

War die unzulässige Ansage ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Spielers, der aufgrund einer Regel zum Passen verpflichtet war, bleiben diese Ansage und alle folgenden gültigen Ansagen bestehen. Jedoch muss der schuldige Spieler, falls er für den Rest der Reizung passen musste, immer noch in den folgenden Bietrunden passen.

**C. Gebot von mehr als Sieben**

War die unzulässige Ansage ein Gebot von mehr als Sieben, werden diese Ansage und alle folgenden Ansagen aufgehoben; der schuldige Spieler muss passen und die Reizung geht weiter, als ob keine Regelwidrigkeit stattgefunden hätte.

**D. Ansage nach dem die Reizung abschließenden Pass**

War die unzulässige Ansage eine Ansage nach dem die Reizung abschließenden Pass, werden diese Ansage und alle folgenden Ansagen ohne Strafe aufgehoben.

## **Abschnitt V – Unzulässige Ansagen**

### **§ 36: Unzulässiges Kontra und Rekontra**

Jedes Kontra oder Rekontra, das nicht gemäß § 19 erlaubt ist, wird aufgehoben. Der schuldige Spieler muss es durch eine gültige Ansage ersetzen, und (Strafe) der Partner des schuldigen Spielers muss während der gesamten Reizung passen (siehe § 23, wenn das Pass die nicht-schuldige Seite schädigt); die Ausspielstrafen des § 26 können zur Anwendung kommen. (War das unzulässige Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge, siehe § 32; wenn der linke Gegner des schuldigen Spielers ansagt, siehe § 35 A).

### **§ 37: Verletzung der Passpflicht**

Ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Spielers, der aufgrund einer Regel verpflichtet ist zu passen, wird aufgehoben, und (Strafe) beide Mitglieder der schuldigen Seite müssen während der gesamten Reizung passen. (siehe § 23, wenn das Pass die nicht-schuldige Seite schädigt). Die Ausspielstrafen des § 26 können zur Anwendung kommen. (Wenn der linke Gegner des schuldigen Spielers ansagt, siehe § 35 B.)

### **§ 38: Gebot von mehr als Sieben**

Kein Spiel oder Score in einem Kontrakt von mehr als Sieben ist jemals zulässig. Ein Gebot von mehr als Sieben wird aufgehoben, und (Strafe) jedes Mitglied der schuldigen Seite muss während der restlichen Reizung passen (siehe § 23, wenn das Pass die nicht-schuldige Seite schädigt). Die Ausspielstrafen des § 26 können zur Anwendung kommen. (Wenn der linke Gegner des schuldigen Spielers ansagt, siehe § 35 C.)

### **§ 39: Ansage nach dem abschließenden Pass**

Eine Ansage, die nach dem die Reizung abschließenden Pass gemacht wurde, wird aufgehoben, und:

#### **A. Pass, oder Ansage der Seite des Alleinspielers**

Handelt es sich um ein Pass eines Gegenspielers oder um jede beliebige Ansage des künftigen Alleinspielers oder Dummy, gibt es keine Strafe.

#### **B. Andere Aktion eines Gegenspielers**

Handelt es sich um ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Gegenspielers, können die Ausspielstrafen des § 26 zur Anwendung kommen. (Wenn der linke Gegner des schuldigen Spielers ansagt, siehe § 35 D.)

## **§ 40: Partnerschaftsübereinkünfte**

### **A. Recht, eine Ansage oder Spielweise zu wählen**

Ein Spieler darf ohne vorherige Ankündigung jede beliebige Ansage oder Spielweise wählen (einschließlich einer absichtlich irreführenden Ansage - wie z.B. eines Bluffs - oder eine Ansage oder Spielweise, die vom üblichen oder vorher bekannt gegebenen Gebrauch einer Konvention abweicht), aber nur unter der Voraussetzung, dass eine solche Ansage oder Spielweise nicht auf einer Partnerschaftsübereinkunft beruht.

### **B. Verborgene Partnerschaftsübereinkünfte verboten**

Kein Spieler darf eine auf einer besonderen Partnerschaftsübereinkunft beruhende Ansage oder Spielweise wählen, außer wenn von einem gegnerischen Paar vernünftigerweise erwartet werden kann, ihre Bedeutung zu verstehen, oder wenn seine Seite den Gebrauch einer solchen Ansage oder Spielweise gemäß den Bestimmungen des veranstaltenden Verbandes offen legt.

### **C. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters**

Kommt der Turnierleiter zu dem Ergebnis, dass eine Seite dadurch geschädigt worden ist, dass die Gegenseite nicht die volle Bedeutung einer Ansage oder Spielweise erklärt hat, darf er einen berichtigten Score zuerkennen.

### **D. Regelung von Konventionen**

Der veranstaltende Verband darf die Anwendung von Reiz- oder Spielkonventionen regeln. Zonale Organisationen dürfen zusätzlich Partnerschaftsübereinkünfte (sogar, wenn diese nicht konventionell sind) regeln, die es einer Partnerschaft erlauben, ihre Erstaktionen auf der Einerstufe mit einer Hand zu machen, die um wenigstens einen König schwächer als eine Durchschnittshand sind. Die zonalen Organisationen dürfen diese Zuständigkeit delegieren.

### **E. Konventionskarte**

#### **1. Anordnungsbefugnis**

Der veranstaltende Verband darf eine Konventionskarte vorschreiben, auf der die Partner ihre Konventionen und andere Vereinbarungen aufzuführen haben und er darf Vorschriften hinsichtlich ihres Gebrauchs erlassen, einschließlich einer Auflage, dass beide Mitglieder einer Partnerschaft dasselbe System spielen müssen (solch eine Bestimmung darf keinesfalls Stil und Beurteilungsspielraum einschränken, sondern nur die Methode).

## 2. **Einsichtnahme in die gegnerische Konventionskarte**

Während der Reizung und des Spiels darf jeder Spieler, mit Ausnahme des Dummy, Einblick in die gegnerische Konventionskarte nehmen, wenn er an der Reihe ist, anzusagen oder zu spielen, aber nicht in die eigene.\*

---

\* Kein Spieler ist während der Reizung oder des Spiels berechtigt, irgendwelche Hilfsmittel zur Unterstützung seines Gedächtnisses, seiner Berechnungen oder seiner Technik in Anspruch zu nehmen. Jedoch dürfen veranstaltende Verbände ungewöhnliche Methoden bezeichnen und die Einsichtnahme am Tisch in schriftlich ausgearbeitete Verteidigungssysteme gegen vom Gegner angewendete ungewöhnliche Methoden gestatten.

**Kapitel VI – Das Spiel****Teil I – Das Verfahren****Abschnitt I – Das korrekte Verfahren****§ 41: Beginn des Spiels****A. Verdecktes erstes Ausspiel**

Nachdem auf ein Gebot, Kontra oder Rekontra drei Pass in Reihenfolge gefolgt sind, spielt der Gegenspieler links vom vermeintlichen Alleinspieler verdeckt aus.\* Das verdeckte Ausspiel darf nur auf Anweisung des Turnierleiters nach einer Regelwidrigkeit zurückgenommen werden (siehe § 47 E 2); die zurückgenommene Karte muss der Hand des Gegenspielers wieder zugeführt werden.

**B. Wiederholung der Reizung und Fragen**

Bevor das erste Ausspiel aufgedeckt wird, dürfen sowohl der Partner des Ausspielers als auch der vermeintliche Alleinspieler eine Wiederholung der Reizung oder eine Erklärung einer gegnerischen Ansage verlangen (siehe § 20). Der Alleinspieler oder jeder Gegenspieler darf, wenn er das erste Mal an der Reihe ist zu spielen, eine Wiederholung der Reizung verlangen; dieses Recht erlischt, sobald er eine Karte spielt. Die Gegenspieler (vorbehaltlich § 16) und der Alleinspieler behalten das Recht, Erklärungen zu verlangen während der gesamten Spielphase, jeweils wenn er an der Reihe ist zu spielen.

**C. Aufdecken des ersten Ausspiels**

Nach dieser Frageperiode wird das erste Ausspiel aufgedeckt, die Spielphase beginnt und der Tisch wird aufgelegt. Ist es für eine Wiederholung vorangegangener Ansagen zu spät (siehe vorstehend B), sind der Alleinspieler oder jeder Gegenspieler, jeweils wenn er an der Reihe ist zu spielen, berechtigt zu erfahren, wie der Kontrakt lautet, und ob - jedoch nicht von wem - dieser kontriert oder rekontriert worden ist.

**D. Dummy's Hand**

Nachdem das erste Ausspiel aufgedeckt wurde, breitet der Dummy seine Hand vor sich auf dem Tisch aus, und zwar mit der Bildseite nach oben, nach Farben geordnet, die Karten in Rangfolge, in der Länge nach zum Alleinspieler hin ausgerichteten Spalten, mit der Trumpffarbe vom Dummy aus gesehen rechts. Der Alleinspieler spielt sowohl seine eigenen Karten als auch die des Tisches.

---

\* Veranstalter Verbände dürfen bestimmen, dass das Ausspiel offen zu machen ist.

## **§ 42: Die Rechte des Dummy**

### **A. Unbedingte Rechte**

#### **1. Auskunft geben**

Der Dummy hat das Recht, in Gegenwart des Turnierleiters Auskunft über Tatsachen oder bezüglich der Regeln zu geben.

#### **2. Stiche mitzählen**

Er darf die gewonnenen und verlorenen Stiche mitzählen.

#### **3. Im Auftrag des Alleinspielers spielen**

Er spielt die Karten des Tisches als Beauftragter des Alleinspielers nach dessen Anordnungen (siehe § 45 F, wenn der Dummy eine Spielweise vorschlägt).

### **B. Bedingte Rechte**

Der Dummy darf andere Rechte vorbehaltlich der in § 43 aufgeführten Einschränkungen ausüben.

#### **1. Fragen nach Revoke**

Der Dummy darf den Alleinspieler (jedoch nicht einen Gegenspieler) fragen, ob er eine Karte der ausgespielten Farbe besitzt, wenn dieser bei einem Stich nicht Farbe bekannt hat.

#### **2. Versuchen, eine Regelwidrigkeit zu verhindern**

Er darf versuchen, jede Regelwidrigkeit seitens des Alleinspielers zu verhindern.

#### **3. Auf eine Regelwidrigkeit hinweisen**

Er darf auf jede Regelwidrigkeit aufmerksam machen, jedoch erst nach Beendigung des Spiels.

## **§ 43: Eingeschränkte Rechte des Dummy**

Ausgenommen diejenigen, welche in § 42 aufgeführt sind:

## **A. Einschränkungen, denen der Dummy unterliegt**

### **1. Generelle Einschränkungen**

#### **a. Rufen des Turnierleiters**

Sofern nicht durch einen anderen Spieler auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist, sollte der Dummy während des Spiels kein Rufen des Turnierleiters initiieren.

#### **b. Auf eine Regelwidrigkeit hinweisen**

Während des Spiels darf der Dummy nicht auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen.

#### **c. Am Spiel teilnehmen oder Kommentare zum Spiel abgeben**

Der Dummy darf keinesfalls am Spiel teilnehmen, noch darf er dem Alleinspieler irgend etwas übermitteln, das mit dem Spiel zusammenhängt.

### **2. Einschränkungen mit bestimmten Straffolgen**

#### **a. Hände austauschen**

Der Dummy darf nicht mit dem Alleinspieler die Hände austauschen.

#### **b. Seinen Platz verlassen, um dem Alleinspieler zuzuschauen**

Der Dummy darf nicht seinen Platz verlassen, um dem Alleinspieler beim Abspiel zuzusehen.

#### **c. Die Hand eines Gegenspielers ansehen**

Der Dummy darf nicht von sich aus die Bildseite einer Karte in der Hand eines der beiden Gegenspieler ansehen.

## **B. Strafen für Regelverletzungen**

### **1. Generelle Strafen**

Der Dummy unterliegt den Strafbestimmungen des § 90 für jede Nichteinhaltung der vorstehend in A 1 oder A 2 aufgeführten Einschränkungen.

### **2. Spezifische Strafen**

Hält der Dummy die vorstehend in A 2 aufgeführten Einschränkungen nicht ein, und:

#### **a. warnt den Alleinspieler vor falschem Ausspiel**

warnt er den Alleinspieler, nicht von der falschen Hand auszuspielen, darf (Strafe) jeder Gegenspieler die Hand bestimmen, von der der Alleinspieler ausspielen soll.

**b. befragt den Alleinspieler bezüglich möglicher Regelwidrigkeit**

Ist er der erste, der den Alleinspieler fragt, ob dieser ein Revoke begangen hat, muss der Alleinspieler eine den Regeln entsprechende Karte spielen, wenn sein Spiel regelwidrig war, und die Strafbestimmungen des § 64 kommen so zur Anwendung, als ob das Revoke vollendet worden wäre.

**3. Dummy weist als erster auf eine Regelwidrigkeit eines Gegenspielers hin**

Macht der Dummy nach Nichteinhaltung seiner sich aus vorstehend A 2 ergebenden Beschränkungen als erster auf eine Regelwidrigkeit eines Gegenspielers aufmerksam, soll keine Strafe verhängt werden. Wenn die Gegenspieler unmittelbar von ihrer Regelwidrigkeit profitieren, soll der Turnierleiter beiden Seiten zwecks Wiederherstellung der Billigkeit einen berechtigten Score zuerkennen.

**§ 44: Reihenfolge und Verfahren beim Spiel**

**A. Ausspiel zu einem Stich**

Der Spieler, der zu einem Stich ausspielt, darf jede beliebige Karte aus seiner Hand spielen (es sei denn, er ist infolge einer von seiner Seite begangenen Regelwidrigkeit einer Einschränkung unterworfen).

**B. Folgende Zugaben zu einem Stich**

Nach dem Ausspiel gibt jeder andere Spieler der Reihe nach eine Karte zu, und die vier so gespielten Karten ergeben einen Stich. (Bezüglich der Art und Weise, in der Karten gespielt und Stiche abgelegt werden, siehe § 65.)

**C. Pflicht, Farbe zu bekennen**

Beim Spielen zu einem Stich muss jeder Spieler, wenn möglich, Farbe bekennen. Diese Verpflichtung hat gegenüber allen anderen Regeln Vorrang.

**D. Unmöglichkeit, Farbe zu bekennen**

Kann ein Spieler nicht Farbe bekennen, darf er jede beliebige Karte spielen (es sei denn, er ist infolge einer von seiner Seite begangenen Regelwidrigkeit einer Einschränkung unterworfen).

**E. Stiche, die Trumpfkarten enthalten**

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

### **F. Stiche, die keine Trumpfkarten enthalten**

Ein Stich, der keine Trumpfkarten enthält, wird von dem Spieler gewonnen, der zu ihm die höchste Karte der ausgespielten Farbe zugegeben hat.

### **G. Ausspiel zu den dem ersten Stich nachfolgenden Stichen**

Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, spielt zum nächsten Stich aus.

## **§ 45: Gespielte Karten**

### **A. Spiel einer Karte aus einer Hand**

Jeder Spieler mit Ausnahme des Dummy spielt eine Karte, indem er sie aus seiner Hand nimmt und offen\* unmittelbar vor sich auf den Tisch legt.

### **B. Spiel einer Karte vom Tisch**

Der Alleinspieler spielt eine Karte vom Tisch, indem er sie benennt, woraufhin der Dummy die Karte aufnimmt und sie vor sich auf den Tisch legt. Beim Spielen vom Tisch darf der Alleinspieler, wenn erforderlich, die gewünschte Karte selbst aufnehmen.

### **C. Zwangsweises Spielen einer Karte**

#### **1. Karte eines Gegenspielers**

Eine Karte eines Gegenspielers, die so gehalten wird, dass es seinem Partner möglich ist, deren Bildseite zu sehen, muss zum laufenden Stich gespielt werden (wenn der Gegenspieler bereits eine gültige Karte zum laufenden Stich zugegeben hat, siehe § 45 E).

#### **2. Karte des Alleinspielers**

Der Alleinspieler muss eine mit der Bildseite nach oben gehaltene Karte aus seiner Hand spielen, die den Tisch berührt oder fast berührt, oder die in einer Art und Weise gehalten wird, die anzeigen soll, dass sie gespielt worden ist.

#### **3. Karte des Tisches**

Eine Karte des Tisches muss gespielt werden, wenn der Alleinspieler sie absichtlich berührt hat, außer er wollte die Karten des Tisches ordnen oder eine Karte über oder unter der oder den berührten Karten spielen.

---

\* Das erste Ausspiel erfolgt zunächst verdeckt (es sei denn, der veranstaltende Verband trifft eine andere Regelung).

#### 4. Genannte oder bezeichnete Karte

##### a. Spiel einer genannten Karte

Eine Karte muss gespielt werden, wenn ein Spieler sie als diejenige Karte nennt oder auf andere Weise bezeichnet, die er zu spielen beabsichtigt.

##### b. Berichtigung einer unbeabsichtigten Bezeichnung

Ein Spieler darf ohne Straffolge eine unbeabsichtigte Bezeichnung ändern, wenn er dies ohne Gedankenpause tut; hat jedoch ein Gegner, als er an der Reihe war, eine Karte gespielt, die vor der Änderung der Bezeichnung gültig war, darf dieser Gegner die so gespielte Karte straflos zurücknehmen und an ihrer Stelle eine andere spielen (siehe § 47 E).

#### 5. Strafkarte

Eine § 50 unterworfenen Haupt- oder Nebenstrafkarte muss möglicherweise gespielt werden.

#### D. Der Dummy spielt falsche Karte

Bringt der Dummy eine Karte, die der Alleinspieler nicht genannt hat, in die Position einer gespielten Karte, muss sie zurückgenommen werden, wenn darauf hingewiesen wird, bevor jede Seite zum nächsten Stich gespielt hat, und ein Gegenspieler darf (straflos) eine Karte zurücknehmen, die er nach dem Irrtum, aber vor dem Hinweis darauf gespielt hat; wenn der rechte Gegner des Alleinspielers seine Karte zurücknimmt, darf der Alleinspieler eine Karte, die er danach zu diesem Stich zugegeben hatte zurücknehmen (siehe § 16 C 2).

#### E. Fünfte Karte zu einem Stich gespielt

##### 1. Durch einen Gegenspieler

Eine fünfte Karte, die von einem Gegenspieler zu einem Stich zugegeben wird, wird zu einer § 50 unterworfenen Strafkarte, es sei denn, der Turnierleiter kommt zu der Auffassung, sie sei ausgespielt worden, in welchem Falle § 53 oder § 56 zur Anwendung kommen.

##### 2. Durch den Alleinspieler

Gibt der Alleinspieler eine fünfte Karte aus seiner Hand oder vom Tisch zu einem Stich zu, folgt keine Strafe, es sei denn, der Turnierleiter kommt zu der Auffassung, sie sei ausgespielt worden, in welchem Falle § 55 zur Anwendung kommt.

#### F. Dummy deutet Karte an

Nachdem der Tisch aufgedeckt ist, darf der Dummy ohne Anweisung des Alleinspielers keine Karte berühren oder andeuten (außer zum Ordnen der Karten). Falls er

dies tut, sollte unverzüglich der Turnierleiter gerufen werden. Der Turnierleiter soll entscheiden, ob die Handlungsweise des Dummy tatsächlich einen Vorschlag für den Alleinspieler beinhaltete. Entscheidet der Turnierleiter, dass dies der Fall war, lässt er das Spiel fortsetzen und behält sich das Recht vor, einen berechtigten Score zuzuweisen, wenn die Gegenspieler durch die so vorgeschlagene Spielweise geschädigt worden sind.

### **G. Umdrehen des Stiches**

Kein Spieler sollte seine Karten umdrehen, bevor alle vier Spieler zu dem Stich gespielt haben.

## **Abschnitt II – Regelwidrigkeit bei Verfahren**

### **§ 46: Phase 2 – Unvollständige oder irrtümliche Bezeichnungen einer Karte des Tisches**

#### **A. Richtige Form der Bezeichnung einer Karte des Tisches**

Bei der Benennung einer Karte, die vom Dummy gespielt werden soll, sollte der Alleinspieler deutlich sowohl die Farbe als auch den Rang der gewünschten Karte benennen.

#### **B. Unvollständige oder irrtümliche Benennung**

Im Falle einer unvollständigen oder irrtümlichen Benennung der vom Tisch zu spielenden Karte durch den Alleinspieler finden folgende Einschränkungen Anwendung (es sei denn, der Alleinspieler hatte zweifellos eine andere Absicht):

##### **1. Unvollständige Bezeichnung des Ranges**

Wenn der Alleinspieler beim Spielen vom Tisch "hoch" oder gleichbedeutende Worte gebraucht, wird angenommen, er habe die höchste Karte gefordert; in vierter Position darf angenommen werden, er habe die niedrigste gewinnende Karte der benannten Farbe verlangt; weist er den Dummy an, den Stich zu gewinnen, wird angenommen, er habe die niedrigste gewinnende Karte gefordert; wenn er "klein" oder gleichbedeutende Worte gebraucht, wird angenommen, er habe die niedrigste Karte verlangt.

##### **2. Bezeichnet die Farbe, aber nicht den Rang**

Bezeichnet der Alleinspieler eine Farbe, aber keinen Rang, wird angenommen, er habe die niedrigste Karte der benannten Farbe gefordert.

##### **3. Bezeichnet den Rang, aber nicht die Farbe**

Bezeichnet der Alleinspieler einen Rang, aber keine Farbe:

**a. Beim Ausspiel**

Es wird angenommen, dass der Alleinspieler die Farbe weiterspielt hat, in welcher der Tisch den vorhergehenden Stich gewonnen hat, vorausgesetzt eine Karte des bezeichneten Ranges ist in dieser Farbe vorhanden.

**b. Alle anderen Fälle**

In allen anderen Fällen muss der Alleinspieler eine Karte des bezeichneten Ranges vom Tisch spielen, wenn er dies nach den Regeln tun kann; gibt es jedoch zwei oder mehrere solcher Karten, die den Regeln entsprechend gespielt werden können, muss der Alleinspieler diejenige bezeichnen, welche er zu spielen beabsichtigt.

**4. Bezeichnet Karte, die nicht auf dem Tisch vorhanden ist**

Fordert der Alleinspieler eine nicht auf dem Tisch vorhandene Karte, ist diese Forderung ungültig und der Alleinspieler darf jede gültige Karte benennen.

**5. Weder Farbe noch Rang bezeichnet**

Deutet der Alleinspieler ein Spiel an, ohne eine Farbe oder einen Rang zu bezeichnen (indem er z.B. "Spielen Sie irgend etwas" oder gleichbedeutende Worte benutzt), darf jeder Gegenspieler bestimmen, was vom Tisch gespielt werden soll.

**§ 47: Zurücknahme einer gespielten Karte**

**A. Um einer Strafe nachzukommen**

Eine einmal gespielte Karte darf zurückgenommen werden, um einer Strafe nachzukommen (jedoch kann eine von einem Gegenspieler zurückgenommene Karte zur Strafkarte werden, siehe § 49).

**B. Um ein regelwidriges Spiel zu korrigieren**

Eine gespielte Karte darf zurückgenommen werden, um ein regelwidriges oder gleichzeitiges Spiel zu korrigieren (siehe § 58 wegen gleichzeitigen Spiels und § 49, Strafkarte bezüglich der Gegenspieler).

**C. Um eine versehentliche Bezeichnung zu ändern**

Eine gespielte Karte darf nach einer Änderung der Bezeichnung, wie sie von § 45 C 4 b gestattet wird, straflos zurückgenommen werden.

**D. Im Anschluss an ein geändertes Spiel eines Gegners**

Im Anschluss an ein geändertes Spiel eines Gegners darf eine gespielte Karte straflos zurückgenommen (siehe aber § 62 C 2) und durch eine andere ersetzt werden.

**E. Änderung eines Spiels aufgrund falscher Information****1. Ausspiel außer der Reihe**

Ein Ausspiel außer der Reihe darf straflos zurückgenommen werden, wenn der Ausspielende von einem Gegner irrtümlicherweise informiert wurde, dass er am Ausspiel sei (der linke Gegner sollte das Ausspiel nicht annehmen).

**2. Zurücknahme eines Spiels****a. Niemand hat anschließend gespielt**

Ein Spieler darf die Karte, die er aufgrund einer falschen Erklärung einer konventionellen Ansage oder Spielweise und vor deren Berichtigung gespielt hat, zurücknehmen, aber nur, wenn keine weitere Karte zu diesem Stich zugegeben worden ist. Ein erstes Ausspiel darf nicht zurückgenommen werden, nachdem der Tisch irgendeine Karte aufgedeckt hat.

**b. Eine oder mehrere anschließende Zugaben sind erfolgt**

Wenn es zu spät ist, ein Spiel gemäß vorstehend a zu ändern, kommt § 40 C zur Anwendung.

**F. Ungültige Zurücknahme**

Mit Ausnahme der in oben A bis E aufgeführten Tatbestände darf keine einmal gespielte Karte zurückgenommen werden.

**Teil II – Strafkarten****§ 48: Sichtbarmachen der Karten des Alleinspielers****A. Alleinspieler macht eine Karte sichtbar**

Der Alleinspieler unterliegt keiner Strafe, wenn er eine Karte sichtbar macht, und keine Karte des Alleinspielers oder des Dummy wird jemals zur Strafkarte. Der Alleinspieler ist nicht verpflichtet, eine von ihm unbeabsichtigt fallengelassene Karte zu spielen.

**B. Alleinspieler deckt seine Hand auf****1. Nach erstem Ausspiel außer der Reihe**

Deckt der Alleinspieler seine Karten nach einem ersten Ausspiel außer Reihenfolge auf, kommt § 54 zur Anwendung.

**2. Zu irgendeinem anderen Zeitpunkt**

Deckt der Alleinspieler seine Karten zu irgendeinem anderen Zeitpunkt als sofort nach einem ersten Ausspiel außer Reihenfolge auf, darf angenommen werden, er habe entweder Stiche beansprucht oder konzedierte, und § 68

kommt zur Anwendung.

### **§ 49: Sichtbarmachen der Karten eines Gegenspielers**

Wenn sich eine Karte eines Gegenspielers in einer Position befindet, in welcher sein Partner ihre Bildseite möglicherweise sehen könnte, wird (Strafe) jede solche Karte zur Strafkarte (§ 50), außer dies geschieht im normalen Spielverlauf oder bei der Anwendung der Regeln; aber siehe die Fußnote zu § 68, wenn ein Gegenspieler zu einem unvollständigen, gerade gespielten Stich Stellung nimmt.

### **§ 50: Behandlung einer Strafkarte**

Eine von einem Gegenspieler vorzeitig sichtbar gemachte (aber nicht ausgespielte, siehe § 57) Karte ist eine Strafkarte, es sei denn, der Turnierleiter entscheidet anders. Der Turnierleiter soll anstelle der nachfolgend aufgeführten Berichtigungsmöglichkeiten einen berichtigten Score zuerkennen, wenn er der Auffassung ist, dass § 72 B 1 Anwendung findet.

#### **A. Strafkarte bleibt aufgedeckt**

Eine Strafkarte muss mit der Bildseite nach oben unmittelbar vor dem Spieler, dem sie gehört, auf dem Tisch liegen bleiben, bis eine andere Strafe gewählt worden ist.

#### **B. Haupt- oder Nebenstrafkarte?**

Eine einzelne, versehentlich sichtbar gemachte Karte (wenn z.B. zwei Karten zu einem Stich gespielt werden oder wenn eine Karte unbeabsichtigt fallengelassen wird) unter dem Range einer Figur wird zur Nebenstrafkarte. Jede beliebige Karte im Range einer Figur oder jede beliebige durch absichtliches Spiel (z.B. durch Ausspiel außer Reihenfolge oder nach der Korrektur eines begangenen Revokes) sichtbar gemachte Karte wird zur Hauptstrafkarte; wenn ein Gegenspieler zwei oder mehrere Strafkarten hat, werden alle diese Karten zu Hauptstrafkarten.

#### **C. Behandlung einer Nebenstrafkarte**

Hat ein Gegenspieler eine Nebenstrafkarte, darf er keine andere Karte in der gleichen Farbe unter dem Range einer Figur spielen, bevor er die Strafkarte gespielt hat (er ist jedoch berechtigt, stattdessen eine Figur zu spielen). Der Partner des schuldigen Spielers unterliegt keiner Ausspielstrafe, jedoch ist eine durch das Sehen der Strafkarte erhaltene Information nicht regelkonform und unerlaubt (siehe § 16 A).

#### **D. Behandlung einer Hauptstrafkarte**

Hat ein Gegenspieler eine Hauptstrafkarte, können sowohl der schuldige Spieler als auch sein Partner Beschränkungen unterliegen, der schuldige Spieler, wenn er an der Reihe ist zu spielen, sein Partner, wenn er an der Reihe ist auszuspielen.

**1. Schuldiger Spieler ist an der Reihe zu spielen**

Eine Hauptstrafkarte muss bei der ersten legalen Gelegenheit gespielt werden, sei es durch Ausspiel, Farbe bekennen, Abwerfen oder Trumpfen (die Bedingung, dass der schuldige Spieler die Karte spielen muss, ist eine erlaubte Information für seinen Partner. Jedoch ist eine andere Information, die durch das Aufgedecktsein der Strafkarte übermittelt wird, für den Partner unerlaubt). Hat ein Gegenspieler zwei oder mehrere Strafkarten, die legal gespielt werden können, bezeichnet der Alleinspieler diejenige, welche zu spielen ist. Die Pflicht, Farbe zu bekennen oder einer Ausspiel- oder Spielstrafe Folge zu leisten, hat Vorrang vor der Pflicht, eine Hauptstrafkarte zu spielen, aber die Strafkarte muss weiterhin mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch liegen bleiben und bei der nächsten legalen Gelegenheit gespielt werden.

**2. Partner des schuldigen Spielers am Ausspiel**

Ist ein Gegenspieler an der Reihe auszuspielen, während sein Partner eine Hauptstrafkarte hat, darf er nicht ausspielen, bevor der Alleinspieler erklärt hat, für welche der untenstehenden Möglichkeiten er sich entscheidet (spielt der Gegenspieler vorzeitig aus, unterliegt er einer Strafe gemäß § 49). Der Alleinspieler darf wählen:

**a. Das Ausspiel der Farbe verlangen oder verbieten**

vom Gegenspieler zu verlangen\*, die Farbe der Strafkarte auszuspielen, oder ihm zu verbieten\*, diese Farbe auszuspielen, solange er bei Stich bleibt (wegen zwei oder mehrerer Strafkarten siehe § 51); wählt der Alleinspieler diese Möglichkeit, ist die Karte keine Strafkarte mehr und wird aufgenommen.

**b. Keine Ausspielbeschränkung**

kein Ausspiel zu verlangen oder zu verbieten, in welchem Fall der Gegenspieler jede beliebige Karte spielen darf; die Strafkarte bleibt eine Strafkarte.

**§ 51: Zwei oder mehrere Strafkarten****A. Schuldiger Spieler ist an der Reihe zu spielen**

Hat ein Gegenspieler zwei oder mehrere Strafkarten, die legal gespielt werden können, bezeichnet der Alleinspieler die Karte, die zu diesem Stich zu spielen ist.

---

\* Wenn der Spieler nicht in der Lage ist, wie verlangt auszuspielen, siehe § 59

## **B. Partner des schuldigen Spielers hat auszuspielen**

### **1. Strafkarten in derselben Farbe**

#### **a. Alleinspieler verlangt Ausspiel dieser Farbe**

Hat ein Gegenspieler zwei oder mehrere Strafkarten in einer Farbe, und verlangt der Alleinspieler vom Partner des Gegenspielers, diese Farbe auszuspielen, sind die Karten in dieser Farbe keine Strafkarten mehr und werden aufgenommen; der Gegenspieler darf jede legale Karte zu dem Stich zugeben.

#### **b. Alleinspieler verbietet Ausspiel dieser Farbe**

Verbietet der Alleinspieler das Ausspiel dieser Farbe, nimmt der Gegenspieler jede Strafkarte in dieser Farbe auf und darf jede legale Karte zu dem Stich zugeben.

### **2. Strafkarten in mehr als einer Farbe**

#### **a. Alleinspieler verlangt Ausspiel einer bestimmten Farbe**

Hat ein Gegenspieler Strafkarten in mehr als einer Farbe, darf der Alleinspieler vom Partner des Gegenspielers verlangen\*, eine der Farben auszuspielen, in denen der Gegenspieler eine Strafkarte hat (aber vorstehender Absatz B 1 a) findet Anwendung).

#### **b. Alleinspieler verbietet Ausspiel bestimmter Farben**

Hat ein Gegenspieler Strafkarten in mehr als einer Farbe, darf der Alleinspieler dem Partner des Gegenspielers verbieten\*, eine oder mehrere dieser Farben auszuspielen; aber der Gegenspieler nimmt dann jede Strafkarte in jeder Farbe auf, deren Ausspiel der Alleinspieler verboten hat, und gibt irgendeine legale Karte zu dem Stich zu.

## **§ 52: Unterlassen des Ausspiels oder Zugebens einer Strafkarte**

### **A. Gegenspieler unterlässt, Strafkarte zu spielen**

Unterlässt ein Gegenspieler, eine Strafkarte gemäß § 50 auszuspielen oder zuzugeben, darf er von sich aus keine andere Karte zurücknehmen, die er gespielt hat.

---

\* Wenn der Spieler nicht in der Lage ist, wie verlangt auszuspielen, siehe § 59.

**B. Gegenspieler spielt eine andere Karte****1. Spiel der Karte wird angenommen****a. Alleinspieler darf Spiel annehmen**

Hat ein Gegenspieler eine andere Karte ausgespielt oder zugegeben, obwohl er aufgrund der Regeln verpflichtet war, eine Strafkarte zu spielen, darf der Alleinspieler ein solches Ausspiel oder Zugeben annehmen.

**b. Alleinspieler muss Spiel annehmen**

Der Alleinspieler muss ein solches Ausspiel oder Zugeben annehmen, wenn er danach aus seiner Hand oder vom Tisch gespielt hat.

**c. Strafkarte bleibt Strafkarte**

Wird die gespielte Karte gemäß vorstehend a) oder b) angenommen, bleibt die ungespielte Strafkarte eine Strafkarte.

**2. Spiel der Karte wird abgelehnt**

Der Alleinspieler darf vom Gegenspieler verlangen, dass er die regelwidrig zugegebene oder ausgespielte Karte durch die Strafkarte ersetzt. Jede von dem Gegenspieler im Verlauf des Regelverstößes ausgespielte oder zugegebene Karte wird zur Hauptstrafkarte.

**Teil III – Regelwidrige Ausspiele und Zugaben****Abschnitt I – Ausspiel außer Reihenfolge****§ 53: Ausspiel außer Reihenfolge angenommen****A. Ausspiel außer Reihenfolge wird als korrektes Ausspiel behandelt**

Jedes aufgedeckte Ausspiel außer Reihenfolge darf als korrektes Ausspiel behandelt werden. Es wird ein korrektes Ausspiel, wenn - je nachdem - der Alleinspieler oder einer der Gegenspieler es annimmt (indem er eine entsprechende Erklärung abgibt) oder, wenn der als nächster an der Reihe befindliche Spieler eine Karte zu dem regelwidrigen Ausspiel zugibt\*, siehe aber § 47 E 1. Erfolgt weder eine Erklärung noch ein Zugeben, das das Ausspiel annimmt, wird der Turnierleiter verlangen, dass das Ausspiel von der richtigen Hand gemacht wird.

---

\* aber siehe untenstehend C.

**B. Falscher Gegenspieler gibt Karte zu einem regelwidrigen Ausspiel des Alleinspielers zu**

Gibt der Gegenspieler zur Rechten der Hand, von der das Ausspiel außer Reihenfolge erfolgt ist, zu dem regelwidrigen Ausspiel eine Karte zu\*, bleibt das Ausspiel bestehen und § 57 findet Anwendung.

**C. Ordnungsgemäßes Ausspiel wird nach regelwidrigem Ausspiel gemacht**

War ordnungsgemäß ein Gegenspieler jenes Spielers am Ausspiel, der außer Reihenfolge ausgespielt hat, darf dieser Gegner sein ordnungsgemäßes Ausspiel zu dem Stich machen, in dem der Regelverstoß begangen wurde, ohne dass seine Karte als zu dem regelwidrigen Ausspiel zugegeben angesehen wird. Wenn dies geschieht, bleibt das ordnungsgemäße Ausspiel bestehen, und alle irrtümlich zu diesem Stich gespielten Karten dürfen straflos zurückgenommen werden (§ 16 C 2 findet auf einen Gegenspieler Anwendung.)

**§ 54: Aufgedecktes erstes Ausspiel außer Reihenfolge**

Wird ein erstes Ausspiel außer Reihenfolge aufgedeckt, und spielt der Partner des schuldigen Spielers verdeckt aus, verlangt der Turnierleiter, dass das verdeckte Ausspiel zurückgenommen wird, und die folgenden Absätze finden Anwendung.

**A. Alleinspieler deckt seine Hand auf**

Nach einem aufgedeckten ersten Ausspiel außer Reihenfolge darf der Alleinspieler seine Hand aufdecken; er wird zum Dummy und der Dummy wird zum Alleinspieler. Beginnt der Alleinspieler seine Hand aufzudecken und macht er dabei eine oder mehrere Karten sichtbar, muss er seine gesamte Hand aufdecken.

**B. Alleinspieler nimmt Ausspiel an**

Spielt ein Gegenspieler außer Reihenfolge offen aus, darf der Alleinspieler das regelwidrige Ausspiel gemäß § 53 annehmen, und der Dummy deckt seine Hand entsprechend § 41 auf.

**1. Alleinspieler spielt zweite Karte**

Die zweite Karte zu dem Stich wird von der Hand des Alleinspielers gespielt.

**2. Dummy hat zweite Karte gespielt**

Spielt der Alleinspieler die zweite Karte zu dem Stich vom Dummy, darf die Karte des Dummy nicht zurückgenommen werden, außer um ein Revoke zu berichtigen.

---

\* Aber siehe untenstehend C.

### **C. Alleinspieler muss Ausspiel annehmen**

Könnte der Alleinspieler irgendwelche Karten des Tisches gesehen haben (ausgenommen Karten, die der Tisch gegebenenfalls während der Reizung sichtbar gemacht hat und die § 24 unterworfen wurden), muss er das Ausspiel annehmen.

### **D. Alleinspieler lehnt erstes Ausspiel ab**

Verlangt der Alleinspieler vom Gegenspieler, dass dieser sein offenes erstes Ausspiel zurücknimmt, findet § 56 Anwendung.

## **§ 55: Ausspiel des Alleinspielers außer Reihenfolge**

### **A. Ausspiel des Alleinspielers wird angenommen**

Hat der Alleinspieler von seiner Hand oder vom Tisch außer Reihenfolge ausgespielt, darf jeder Gegenspieler das Ausspiel gemäß § 53 annehmen oder seine Rücknahme verlangen (nach falscher Auskunft siehe § 47 E 1).

### **B. Vom Alleinspieler wird die Rücknahme des Ausspiels gefordert**

#### **1. Gegenspieler hat das Ausspiel**

Hat der Alleinspieler von seiner Hand oder vom Tisch ausgespielt, obwohl ein Gegenspieler an der Reihe war auszuspielen, und verlangt einer der beiden Gegenspieler, dass er ein solches Ausspiel zurücknimmt, fügt der Alleinspieler die irrtümlich ausgespielte Karte straflos wieder der richtigen Hand zu.

#### **2. Alleinspieler oder Tisch hat das Ausspiel**

Hat der Alleinspieler von der falschen Seite ausgespielt, wenn er an der Reihe war, von seiner Hand oder vom Tisch auszuspielen, dann nimmt er die irrtümlich ausgespielte Karte zurück, falls einer der Gegenspieler dies verlangt. Er muss von der richtigen Seite ausspielen.

### **C. Alleinspieler könnte eine Information erhalten**

Wählt der Alleinspieler eine Spieldurchführung, die auf einer durch die Regelwidrigkeit erhaltenen Information beruht haben könnte, darf der Turnierleiter einen berichtigten Score zuerkennen.

## **§ 56: Ausspiel eines Gegenspielers außer Reihenfolge**

Verlangt der Alleinspieler von einem Gegenspieler, dass er sein offenes Ausspiel außer Reihenfolge zurücknimmt, wird die regelwidrig ausgespielte Karte zur Hauptstrafkarte und § 50 D findet Anwendung.

## **Abschnitt II – Andere regelwidrige Ausspiele oder Zugaben**

### **§ 57: Vorzeitiges Ausspiel oder Zugeben durch einen Gegenspieler**

#### **A. Vorzeitiges Zugeben oder Ausspiel zum nächsten Stich**

Spielt ein Gegenspieler zum nächsten Stich aus, bevor sein Partner zum laufenden Stich zugegeben hat, oder gibt er außer Reihenfolge zu, bevor sein Partner zugegeben hat, wird (Strafe) die so ausgespielte Karte zur Strafkarte und der Alleinspieler wählt eine der folgenden Möglichkeiten. Er darf:

##### **1. Höchste Karte**

vom Partner des schuldigen Spielers verlangen, seine höchste Karte in der ausgespielten Farbe zuzugeben.

##### **2. Kleinste Karte**

vom Partner des schuldigen Spielers verlangen, seine niedrigste Karte in der ausgespielten Farbe zuzugeben.

##### **3. Karte einer anderen Farbe**

dem Partner des schuldigen Spielers verbieten, eine Karte einer anderen Farbe, die der Alleinspieler benennt, zuzugeben.

#### **B. Partner des schuldigen Spielers kann der Strafe nicht nachkommen**

Ist der Partner des schuldigen Spielers nicht in der Lage, der vom Alleinspieler gewählten Strafe nachzukommen, darf er gemäß § 59 irgendeine Karte spielen.

#### **C. Alleinspieler hat vor der Regelwidrigkeit von beiden Händen gespielt**

Ein Gegenspieler unterliegt keiner Strafe für das Zugeben vor seinem Partner, wenn der Alleinspieler von beiden Händen gespielt hat, oder wenn der Dummy eine Karte gespielt hat oder regelwidrig vorgeschlagen hat, diese zu spielen. Ein Single am Tisch oder eine Karte einer Sequenz gilt nicht als automatisch gespielt.

### **§ 58: Gleichzeitige Ausspiel oder Zugaben**

#### **A. Zwei Spieler spielen gleichzeitig**

Ein gleichzeitig mit dem ordnungsgemäßen Ausspiel oder Zugeben erfolgtes Ausspiel oder Zugeben gilt als im Anschluß daran gemacht.

#### **B. Gleichzeitig gespielte Karten aus einer Hand**

Spielt ein Spieler gleichzeitig zwei oder mehrere Karten aus oder gibt er sie zu, gilt:

**1. Eine Karte sichtbar**

Ist nur eine Karte sichtbar, wird diese Karte gespielt; alle anderen Karten werden straflos aufgenommen.

**2. Mehrere Karten sichtbar**

Ist mehr als eine Karte sichtbar, benennt der Spieler die Karte, die er spielen will; ist er ein Gegenspieler, wird jede andere sichtbar gemachte Karte zur Strafkarte (siehe § 50).

**3. Nach Rücknahme einer sichtbaren Karte**

Nachdem ein Spieler eine sichtbare Karte zurückgenommen hat, darf ein Gegner, der anschließend zu diesem Stich gespielt hat, seine Karte zurücknehmen und sie straflos durch eine andere ersetzen (siehe § 16 C).

**4. Irrtum nicht entdeckt**

Bleibt das gleichzeitige Spielen unentdeckt, bis beide Seiten zum nächsten Stich gespielt haben, kommt § 67 zur Anwendung.

**§ 59: Unvermögen, wie verlangt auszuspielen oder zuzugeben**

Ein Spieler darf jede im übrigen ordnungsgemäße Karte spielen, wenn er nicht vermag, wie verlangt, einer Ausspiel- oder Zugabeverpflichtung in Erfüllung einer Strafe nachzukommen, egal, ob deshalb, weil er keine Karte in der verlangten Farbe hat oder weil er nur Karten in einer Farbe hat, die auszuspielen ihm verboten ist oder weil er verpflichtet ist, Farbe zu bekennen.

**§ 60: Spiel nach einem regelwidrigen Spiel**

**A. Spiel einer Karte nach Regelwidrigkeit**

**1. Verlust des Rechts, zu bestrafen**

Ein Spiel eines Mitglieds der nicht-schuldigen Seite, nachdem sein rechter Gegner außer Reihenfolge oder vorzeitig ausgespielt oder zugegeben hat und bevor eine Strafe verhängt worden ist, führt zum Verlust des Rechts auf Bestrafung dieses Regelverstoßes.

**2. Regelwidrigkeit legalisiert**

Ist das Recht auf Bestrafung einmal verwirkt, gilt das regelwidrige Spiel als in Reihenfolge gemacht (aber § 53 C kommt für den Spieler zur Anwendung, der an der Reihe war).

### **3. Andere Strafverpflichtungen bleiben bestehen**

Besteht für die schuldige Seite eine frühere Verpflichtung, eine Strafkarte zu spielen oder einer Ausspiel- oder Zugabeverpflichtung nachzukommen, bleibt die Verpflichtung für zukünftige Stiche bestehen.

#### **B. Gegenspieler spielt, bevor Alleinspieler einer Ausspielverpflichtung nachgekommen ist**

Spielt ein Gegenspieler eine Karte, nachdem vom Alleinspieler verlangt worden ist, sein Ausspiel außer Reihenfolge von einer der beiden Hände zurückzunehmen, aber bevor der Alleinspieler von der richtigen Hand ausgespielt hat, wird die Karte des Gegenspielers zur Strafkarte (§ 50).

#### **C. Spiel der schuldigen Seite vor Verhängung der Strafe**

Ein Spiel eines Mitglieds der schuldigen Seite, bevor eine Strafe verhängt worden ist, berührt nicht die Rechte der Gegner und kann seinerseits einer Strafe unterworfen sein.

## **Abschnitt III – Das Revoke**

### **§ 61: Nichtbekennen einer Farbe – Fragen bezüglich eines Revokes**

#### **A. Definition des Revokes**

Das Nichtbekennen einer Farbe gemäß § 44 oder das Nichtausspielen oder Nichtzugeben, obwohl möglich, einer Karte oder Farbe, die aufgrund einer Regel verlangt oder von einem Gegner in Übereinstimmung mit einer verhängten Strafe benannt worden ist, stellt ein Revoke dar (aber siehe § 59, wenn die Verpflichtung nicht eingehalten werden kann).

#### **B. Recht, bezüglich eines möglichen Revokes nachzufragen**

Der Alleinspieler darf einen Gegenspieler, der nicht Farbe bekannt hat, fragen, ob er eine Karte der ausgespielten Farbe hat (aber eine Behauptung eines Revokes gewährt nicht automatisch das Recht auf Einsichtnahme in bereits abgelegte Stiche – siehe § 66 C). Der Dummy darf den Alleinspieler fragen (aber siehe § 43 B 2 b). Die Gegenspieler dürfen den Alleinspieler, aber, sofern nicht die zonale Organisation dies gestattet, nicht sich gegenseitig befragen.

### **§ 62: Berichtigung eines Revokes**

#### **A. Revoke muss berichtigt werden**

Ein Spieler muss sein Revoke berichtigen, wenn er die Regelwidrigkeit bemerkt, bevor es vollendet ist.

**B. Berichtigung eines Revokes**

Um ein Revoke zu berichtigen, nimmt der schuldige Spieler die Karte zurück, die er zum Revokestich gespielt hat und bekennt mit irgendeiner Karte Farbe.

**1. Karte eines Gegenspielers**

Eine so zurückgenommene Karte wird zur Strafkarte (§ 50), wenn sie von der verdeckten Hand eines Gegenspielers gespielt wurde.

**2. Karte des Alleinspielers oder des Tisches, offene Karte eines Gegenspielers**

Die Karte darf straflos ersetzt werden, wenn sie von der Hand des Alleinspielers oder vom Tisch\* gespielt wurde, oder wenn sie eine bereits aufgedeckte Karte eines Gegenspielers war.

**C. Nachfolgend zum Stich zugegebene Karten****1. Von nicht-schuldiger Seite**

Jedes Mitglied der nicht-schuldigen Seite darf straflos jede Karte zurücknehmen, die es nach dem Revoke, aber bevor darauf aufmerksam gemacht wurde, gespielt hat (siehe § 16 C).

**2. Vom Partner des schuldigen Spielers**

Nachdem ein nicht-schuldiger Spieler eine Karte so zurückgenommen hat, darf der danach an der Reihe befindliche Spieler der schuldigen Seite seine gespielte Karte zurücknehmen, welche zur Strafkarte wird, wenn der Spieler ein Gegenspieler ist (siehe § 16 C).

**D. Revoke im zwölften Stich****1. Muss berichtigt werden**

Ein Revoke im zwölften Stich muss, auch wenn es vollendet ist, berichtigt werden, wenn es entdeckt wird, bevor alle vier Hände in das Board zurückgesteckt worden sind.

**2. Partner des schuldigen Spielers hatte noch nicht zum zwölften Stich gespielt**

Wurde ein Revoke von einem Gegenspieler begangen, bevor sein Partner an der Reihe war, zum zwölften Stich zuzugeben, und hat der Partner des schuldigen Spielers Karten in zwei Farben, darf (Strafe) der Partner des schuldigen Spielers keine Spielweise wählen, die möglicherweise durch das Sehen der Revokekarte nahegelegt worden sein könnte.

---

\* Vorbehaltlich § 43 B 2 b, wenn der Dummy seine Rechte verwirkt hat. Die Behauptung eines Revokes gewährt kein Recht auf Einsichtnahme in abgelegte Stiche, außer § 66 C erlaubt dies.

### **§ 63: Vollendung eines Revokes**

#### **A. Revoke wird vollendet**

Ein Revoke wird vollendet:

1. **Schuldige Seite spielt zum nächsten Stich aus oder gibt zu**

wenn der schuldige Spieler oder sein Partner zum nächsten Stich ausspielt oder zugibt (jedes solche Spiel, ob ordnungsgemäß oder regelwidrig, vollendet das Revoke);

2. **Ein Mitglied der schuldigen Seite deutet ein Ausspiel oder Zugeben an**

wenn der schuldige Spieler oder sein Partner eine Karte benennt oder auf andere Weise als die Karte bezeichnet, die zum nächsten Stich gespielt werden soll;

3. **Mitglied der schuldigen Seite beansprucht oder konzidiert Stiche**

ein Mitglied der schuldigen Seite mündlich oder durch Aufdecken seiner Hand (oder in jeder anderen Weise) Stiche beansprucht oder konzidiert bzw. einem Anspruch oder einer Konzession von Stichen zustimmt.

#### **B. Auf das Revoke wird illegal aufmerksam gemacht**

Wurde § 61 B verletzt, muss der Spieler, der das Revoke begangen hat, die Karte, die zum Revokestich gespielt wurde, durch eine ordnungsgemäße Karte ersetzen und die Strafvorschriften des § 64 finden Anwendung, als ob das Revoke vollendet worden wäre.

#### **C. Revoke darf nicht berichtigt werden**

Ist ein Revoke einmal vollendet worden, darf es nicht mehr berichtigt werden (außer gemäß § 62 D bei einem Revoke im zwölften Stich), und der Stich, in dem das Revoke begangen wurde, bleibt wie gespielt bestehen (siehe aber § 43 B 2 b).

### **§ 64: Verfahren nach Vollendung eines Revokes**

#### **A. Strafe verhängt**

Wenn ein Revoke vollendet wurde:

1. **Schuldiger Spieler gewann Revokestich**

und der Stich, in dem das Revoke stattfand, vom schuldigen Spieler gewonnen wurde, werden (Strafe) nach Beendigung des Spiels der Revokestich und ein weiterer der von der schuldigen Seite anschließend gewonnenen Stiche der nichtschuldigen Seite zugesprochen;

## 2. **Schuldiger Spieler gewann Revokestich nicht**

und der Stich, in dem das Revoke stattfand, nicht vom schuldigen Spieler gewonnen wurde, dann wird (Strafe), wenn die schuldige Seite diesen oder irgendeinen nachfolgenden Stich gewinnt, nach Beendigung des Spiels ein Stich der nicht-schuldigen Seite zugesprochen; ebenso wird, wenn nachfolgend ein weiterer Stich vom schuldigen Spieler mit einer Karte gewonnen wurde, die er ordnungsgemäß zum Revokestich hätte zugeben können, ein solcher Stich der nicht-schuldigen Seite zugesprochen.

## **B. Keine Strafe verhängt**

Die Strafvorschriften für ein vollendetes Revoke finden keine Anwendung:

### 1. **Schuldige Seite gewinnt weder Revokestich noch einen nachfolgenden Stich**

wenn die schuldige Seite weder den Revokestich noch einen nachfolgenden Stich gewonnen hat;

### 2. **Zweites Revoke in derselben Farbe durch den schuldigen Spieler**

auf ein weiteres Revoke in derselben Farbe durch denselben Spieler;

### 3. **Revoke durch Versäumnis, eine aufgedeckte Karte zu spielen**

wenn das Revoke durch das Versäumnis begangen wurde, eine offen auf dem Tisch liegende oder einer aufgedeckten Hand zugehörige Karte zu spielen, einschließlich einer Karte des Tisches;

### 4. **Nach Ansage der nicht-schuldigen Seite zur nächsten Teilung**

wenn auf das Revoke aufmerksam gemacht wurde, nachdem ein Mitglied der nicht-schuldigen Seite in der folgenden Teilung angesagt hat;

### 5. **Nach dem Rundenende**

wenn auf das Revoke aufmerksam gemacht wurde, nachdem die Runde beendet ist;

### 6. **Revoke im zwölften Stich**

auf ein Revoke im zwölften Stich.

## **C. Turnierleiter für Billigkeit verantwortlich**

Kommt der Turnierleiter nach einem beliebigen vollendetem Revoke, einschließlich der nicht strafbedrohten, zu der Auffassung, dass die nicht-schuldige Seite durch diese Regel für den verursachten Schaden ungenügend entschädigt worden ist, soll er einen berechtigten Score zuweisen.

## Teil IV - Stiche

### § 65: Anordnung des Stiche

#### A. Vervollständigter Stich

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

#### B. Mitverfolgen der Besitzverhältnisse an Stichen

##### 1. Gewonnene Stiche

Hat die Seite eines Spielers den Stich gewonnen, wird die Karte der Länge nach in Richtung seines Partners abgelegt.

##### 2. Verlorene Stiche

Haben die Gegner den Stich gewonnen, wird die Karte der Länge nach in Richtung der Gegner abgelegt.

#### C. Anordnung der abgelegten Karten

Jeder Spieler legt seine eigenen Karten so ab, dass sie eine wohlgeordnete Reihe bilden, in der jede Karte die vorher gespielte überlappt, so dass es möglich ist, das Spiel nach seiner Beendigung nachzuspielen, sofern dies notwendig ist, um die Anzahl der von jeder Seite gewonnenen Stiche oder die Reihenfolge, in der die Karten gespielt worden sind, festzustellen.

#### D. Einvernehmen über das Ergebnis des Spiels

Ein Spieler sollte die Anordnung seiner gespielten Karten nicht durcheinander bringen, bevor Einvernehmen über die Anzahl der gewonnenen Stiche erzielt worden ist. Ein Spieler, der die Bestimmungen dieser Regel nicht einhält, gefährdet sein Recht, den Besitz zweifelhafter Stiche zu beanspruchen oder zu behaupten, es sei ein Revoke begangen worden.

### § 66: Einsichtnahme in Stiche

#### A. Laufender Stich

Solange eine Seite nicht zum nächsten Stich ausgespielt oder zugegeben hat, darf der Alleinspieler oder jeder Gegenspieler, sofern er seine eigene Karte noch nicht verdeckt abgelegt hat, verlangen, dass alle soeben zu dem Stich gespielten Karten aufgedeckt werden.

**B. Eigene letzte Karte**

Bis eine Karte zum nächsten Stich ausgespielt wird, darf der Alleinspieler oder jeder Gegenspieler seine eigene zuletzt gespielte Karte ansehen, sie aber nicht aufdecken.

**C. Abgelegte Stiche**

Danach dürfen abgelegte Stiche bis zum Spielende nicht mehr angesehen werden (außer nach besonderer Anordnung des Turnierleiters, z.B. um die Berechtigung der Behauptung eines Revokes zu überprüfen).

**D. Nach Spielende**

Nach Spielende dürfen die gespielten und ungespielten Karten angesehen werden, um die Berechtigung der Behauptung eines Revokes zu überprüfen oder um die Anzahl der gewonnenen oder verlorenen Stiche zu ermitteln; aber kein Spieler sollte andere Karten als seine eigenen anfassen. Vermischt ein Spieler, nachdem eine solche Behauptung aufgestellt worden ist, seine Karten derartig, dass der Turnierleiter den Sachverhalt nicht mehr ermitteln kann, soll der Turnierleiter zugunsten der anderen Seite entscheiden.

**§ 67: Fehlerhafter Stich****A. Bevor beide Seiten zum nächsten Stich gespielt haben**

Hat ein Spieler unterlassen, zu einem Stich zu spielen oder hat er zu viele Karten zu einem Stich gespielt, muss der Fehler berichtigt werden, wenn auf die Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht wird, bevor ein Spieler jeder Seite zum nächsten Stich gespielt hat.

**1. Spieler hat unterlassen, Karte zu spielen**

Um das unterlassene Zugeben zu einem Stich zu berichtigen, gibt der Spieler eine Karte zu, die er ordnungsgemäß spielen kann.

**2. Spieler hat zu viele Karten zugegeben**

Um das Zugeben zu vieler Karten zu einem Stich zu berichtigen, sollen § 45 E (Fünfte Karte zu einem Stich gespielt) oder § 58 B (Gleichzeitig gespielte Karten aus einer Hand) angewandt werden.

**B. Nach Spiel beider Seiten zum nächsten Stich**

Wird auf einen fehlerhaften Stich aufmerksam gemacht oder stellt der Turnierleiter fest, dass ein fehlerhafter Stich vorgelegen hat (weil ein Spieler zu wenige oder zu viele Karten in seiner Hand und dementsprechend eine unrichtige Anzahl abgelegter Karten hat), nachdem beide Seiten zum nächsten Stich gespielt haben, ermittelt der

Turnierleiter, welcher Stich fehlerhaft war. Um die Kartenanzahl zu berichtigen, sollte er wie folgt vorgehen:

### 1. Schuldiger Spieler hat zu viele Karten

Hat der schuldige Spieler versäumt, zu dem fehlerhaften Stich eine Karte zuzugeben, soll der Turnierleiter von ihm verlangen, sofort eine Karte hinzulegen und sie an passender Stelle seinen abgelegten Karten hinzuzufügen (diese Karte berührt die Besitzverhältnisse an diesem Stich nicht); wenn:

#### a. Schuldiger Spieler hat Karte der ausgespielten Farbe

der schuldige Spieler eine Karte der zum fehlerhaften Stich ausgespielten Farbe hat, muss er eine solche ablegen, und es folgt keine Strafe;

#### b. Hat keine Karte der ausgespielten Farbe

der schuldige Spieler keine Karte der ausgespielten Farbe hat, legt er eine beliebige Karte ab, und (Strafe) es wird angenommen, dass er in dem fehlerhaften Stich ein Revoke begangen hat - er kann der Ein-Stich-Strafe des § 64 unterliegen.

### 2. Schuldiger Spieler hat zu wenige Karten

Hat der Spieler mehr als eine Karte zum fehlerhaften Stich gespielt, nimmt der Turnierleiter Einsicht in die gespielten Karten und verlangt vom schuldigen Spieler, alle überzähligen Karten wieder aufzunehmen\* und unter den abgelegten Karten diejenige zu belassen, die er offen zu dem fehlerhaften Stich zugegeben hat (ist der Turnierleiter nicht in der Lage festzustellen, welche Karte offen gespielt wurde, belässt der schuldige Spieler die höchste der Karten, die er ordnungsgemäß zu dem Stich hätte spielen können, unter seinen abgelegten Karten). Es wird angenommen, dass eine wiederaufgenommene Karte der Hand des schuldigen Spielers dauerhaft zugehörig war und das Unterlassen, sie zu einem früheren Stich zugegeben zu haben, kann den Tatbestand eines Revoke erfüllen.

## § 68: Beanspruchung oder Konzession von Stichen

Damit eine Erklärung oder Handlung eine Beanspruchung oder Konzession von Stichen im Sinne dieser Regeln darstellt, muss sie sich auf andere als den laufenden Stich beziehen.\*\* Nimmt sie Bezug auf nachfolgende Stiche, gilt:

---

\* Der Turnierleiter sollte möglichst vermeiden, die abgelegten Karten eines Gegenspielers aufzudecken; aber wenn eine überzählige Karte, die wieder der Hand des Gegenspielers hinzugefügt werden muss, sichtbar gemacht wurde, wird sie zur Strafkarte (siehe § 50).

\*\* Bezieht sich eine Erklärung oder Handlung nur auf den Gewinn oder Verlust eines laufenden, unvollständigen Stiches, geht das Spiel normal weiter; Karten, die von einem Gegenspieler sichtbar oder anders bekannt gemacht werden, werden nicht zu Strafkarten, aber § 16, Unerlaubte Information, könnte zur Anwendung kommen, und siehe § 57 A, Vorzeitiges Spiel.

**A. Definition des Anspruchs**

Jede Erklärung des Inhalts, dass ein Teilnehmer eine bestimmte Anzahl von Stichen gewinnen wird, ist die Erhebung eines Anspruchs auf diese Stiche. Ein Teilnehmer erhebt auch dann einen Anspruch, wenn er vorschlägt, das Spiel abzukürzen oder wenn er seine Karten zeigt (außer wenn er nachweislich nicht beabsichtigte, einen Anspruch zu erheben).

**B. Definition der Konzession**

Jede Erklärung des Inhalts, dass ein Teilnehmer eine bestimmte Anzahl von Stichen verlieren wird, ist eine Konzession dieser Stiche; eine Erhebung eines Anspruchs auf eine bestimmte Anzahl von Stichen ist eine Konzession der restlichen Stiche, sofern solche übrigbleiben. Ein Spieler konzediert alle restlichen Stiche, wenn er seine Hand aufgibt. Ungeachtet des Vorstehenden hat keine Konzession stattgefunden, wenn ein Gegenspieler versucht, einen oder mehrere Stiche zu konzedieren und sein Partner unverzüglich widerspricht; § 16, Unerlaubte Information, kann zur Anwendung kommen, weshalb der Turnierleiter sofort gerufen werden sollte.

**C. Klarstellung für die Erhebung eines Anspruchs erforderlich**

Eine Erhebung eines Anspruchs sollte sofort von einer Erklärung oder Klarstellung bezüglich der Reihenfolge, in der die Karten gespielt werden und des Spielplans oder Gegenspiels mittels dessen der Beanspruchende die beanspruchten Stiche zu gewinnen vorschlägt, begleitet sein.

**D. Spiel endet**

Nach jeder Erhebung eines Anspruchs oder jeder Konzession endet das Spiel. Jegliches Weiterspielen nach der Erhebung eines Anspruchs oder einer Konzession soll vom Turnierleiter für ungültig erklärt werden. Wird dem Anspruch oder der Konzession zugestimmt, findet § 69 Anwendung; wird ihm/ihr durch irgendeinen Spieler (einschließlich des Dummy) widersprochen, muss der Turnierleiter sofort gerufen werden, um § 70 oder § 71 anzuwenden, und bis zum Erscheinen des Turnierleiters darf nichts unternommen werden.

**§ 69: Einwilligung in Anspruch oder Konzession****A. Wenn eine Einwilligung vorliegt**

Eine Einwilligung liegt vor, wenn ein Teilnehmer einem von einem Gegner erhobenen Anspruch oder einer gegnerischen Konzession zustimmt und keinen Einwand erhebt, bevor seine Seite in einem nachfolgenden Board ansagt oder bevor die Runde endet. Das Board wird so gescort, als ob die beanspruchten oder konzedierten Stiche während des Spiels gewonnen oder verloren worden wären.

**B. Einwilligung in erhobenen Anspruch wird widerrufen**

Innerhalb des gemäß § 79 C festgelegten Berichtigungszeitraums darf ein Teilnehmer die Einwilligung in einen von einem Gegner erhobenen Anspruch widerrufen, aber nur, wenn er in den Verlust eines Stiches, den seine Seite in Wirklichkeit gewonnen hat oder in den Verlust eines Stiches, der nach Meinung des Turnierleiters durch keine normale\* Spielweise der restlichen Karten hätte verloren gehen können, eingewilligt hat. Das Board wird neu gescort, indem ein solcher Stich der zuvor einwilligenden Seite zugesprochen wird.

**§ 70: Bestrittene Ansprüche****A. Generelle Zielsetzung**

Bei seiner Entscheidung über einen bestrittenen Anspruch beurteilt der Turnierleiter das Ergebnis einer Teilung für beide Seiten so gerecht wie möglich, aber jeder zweifelhafte Punkt soll zu Lasten des Anspruchstellers gehen. Der Turnierleiter geht wie folgt vor:

**B. Klarstellende Erklärung wird wiederholt****1. Wiederholung der Erklärung des Anspruchstellers verlangen**

Der Turnierleiter verlangt vom Anspruchsteller, dass er die klarstellende Erklärung, die er bei der Erhebung seines Anspruchs abgegeben hat, wiederholt.

**2. Aufdecken aller Hände verlangen**

Als nächstes verlangt der Turnierleiter von allen Spielern, dass sie ihre restlichen Karten offen auf den Tisch legen.

**3. Einwände hören**

Dann hört sich der Turnierleiter die gegnerischen Einwände gegen den Anspruch an.

**C. Es gibt einen ausstehenden Trumpf**

Gibt es in einer der Gegnerhände noch eine Trumpfkarte, soll der Turnierleiter den Gegnern einen oder mehrere Stiche zusprechen, wenn:

**1. Trumpf wurde nicht erwähnt**

der Anspruchsteller keine Erklärung bezüglich dieser Trumpfkarte abgegeben hat und

---

\* Für die Zielsetzung der §§ 69, 70 und 71 umfasst der Begriff "normal" sowohl eine sorglose als auch eine Spielweise, die unter dem Niveau des betroffenen Spielers liegt, aber keine vernunftwidrige.

**2. War sich wahrscheinlich des Trumpfes nicht bewusst**

es gerade noch im Rahmen des Wahrscheinlichen liegt, dass sich der Anspruchsteller zum Zeitpunkt der Erhebung seines Anspruchs nicht bewusst war, dass eine Trumpfkarte in der Hand eines Gegners verblieben ist und

**3. Könnte einen Stich an diese Trumpfkarte verlieren**

ein Stich an diese Trumpfkarte infolge irgendeiner normalen\* Spielweise verloren gehen könnte.

**D. Anspruchsteller schlägt neue Spieldurchführung vor**

Der Turnierleiter soll keine erfolgreiche Spieldurchführung des Anspruchstellers gelten lassen, die nicht von der ursprünglichen klarstellenden Erklärung umfasst ist, wenn es eine andere normale\* Spieldurchführung gibt, die weniger erfolgreich sein würde.

**E. Unerwähnte Spieldurchführung (Schnitt oder Schlagen)**

Der Turnierleiter soll keine vom Anspruchsteller unerwähnte Spieldurchführung gelten lassen, deren Erfolg davon abhängt, dass eher ein Gegner als der andere eine bestimmte Karte hält, es sei denn, ein Gegner hat schon vor der Ansprucherhebung nicht in der Farbe dieser Karte bedient oder würde anschließend im Verlaufe jeder normalen\* Spieldurchführung nicht Farbe bekennen oder sofern es vernunftwidrig wäre, diese Spieldurchführung nicht zu wählen.

**§ 71: Aufgehobene Konzession**

Eine einmal gemachte Konzession muss bestehen bleiben mit der Ausnahme, dass der Turnierleiter innerhalb des gemäß § 79 C festgelegten Berichtigungszeitraumes eine Konzession aufheben soll, wenn:

**A. Stich kann nicht verloren gehen**

ein Spieler einen Stich konzediert hat, den seine Seite in Wirklichkeit gewonnen hatte, oder einen Stich, den seine Seite durch keine ordnungsgemäße Spielweise der restlichen Karten hätte verlieren können;

**B. Kontrakt bereits erfüllt oder geschlagen**

der Alleinspieler den Verlust eines Kontraktes, den er bereits erfüllt hatte, oder ein Gegenspieler die Erfüllung eines Kontraktes, den seine Seite bereits geschlagen hatte, konzediert hat;

---

\* Für die Zielsetzung der §§ 69, 70 und 71 umfasst der Begriff "normal" sowohl eine sorglose als auch eine Spielweise, die unter dem Niveau des betroffenen Spielers liegt, aber keine vernunftwidrige.

### **C. Nicht einleuchtende Konzession**

ein Spieler einen Stich konzidiert hat, der durch keine normale\* Spielweise der restlichen Karten hätte verloren gehen können.

---

\* Für die Zielsetzung der §§ 69, 70 und 71 umfasst der Begriff "normal" sowohl eine sorglose als auch eine Spielweise, die unter dem Niveau des betroffenen Spielers liegt, aber keine vernunftwidrige.

## Kapitel VII - Die Verhaltensregeln

### § 72: Allgemeine Grundsätze

#### A. Einhaltung der Regeln

##### 1. Allgemeine Verpflichtung der Teilnehmer

Bridgeturniere sollten in strikter Übereinstimmung mit den Regeln gespielt werden.

##### 2. Scoren von gewonnenen Stichen

Ein Spieler darf wissentlich weder den Score für einen Stich, den seine Seite nicht gewonnen hat, noch die Konzession eines Stiches, den seine Gegner nicht verlieren konnten, annehmen.

##### 3. Verzicht auf Strafen

Im Turnierbridge darf ein Spieler nicht aus eigener Initiative auf eine Strafe für einen gegnerischen Regelverstoß verzichten, selbst wenn er der Meinung ist, er sei nicht geschädigt worden (aber er darf den Turnierleiter darum ersuchen – siehe § 81 C 8).

##### 4. Ausübung legaler Wahlmöglichkeiten durch die nicht-schuldige Seite

Geben diese Regeln der nicht-schuldigen Seite eine Wahlmöglichkeit nach einem gegnerischen Regelverstoß, so ist es nicht zu beanstanden, wenn sie die vorteilhafteste Wahl trifft.

##### 5. Optionen des schuldigen Spielers

Vorbehaltlich § 16 C 2 und nachdem die schuldige Seite für einen versehentlich begangenen Regelverstoß bestraft worden ist, ist es aus der Sicht der schuldigen Spieler nicht zu beanstanden, wenn sie eine für ihre Seite vorteilhafte Ansage oder Spielweise wählen, selbst wenn sie dadurch von ihrem Regelverstoß zu profitieren scheinen.

##### 6. Verantwortung für die Durchsetzung der Regeln

Die Verantwortung, Regelwidrigkeiten zu ahnden und Schäden wieder gutzumachen, obliegt ausschließlich dem Turnierleiter und diesen Regeln, nicht den Spielern selbst.

**B. Regelverstoß****1. Berichtigter Score**

Wann immer der Turnierleiter meint, dass ein Spieler zum Zeitpunkt seines Regelverstoßes gewusst haben könnte, dass der Regelverstoß wahrscheinlich die nicht-schuldige Seite schädigen würde, soll er die Reizung und das Spiel fortsetzen lassen und nachfolgend einen berichtigten Score zuerkennen, wenn er der Auffassung ist, dass die schuldige Seite durch den Regelverstoß einen Vorteil erlangt hat.

**2. Absichtlicher Regelverstoß**

Ein Spieler darf keinesfalls absichtlich gegen die Regeln verstoßen, selbst wenn dafür eine Strafe vorgesehen ist, die auf sich zu nehmen er bereit ist.

**3. Versehentlicher Regelverstoß**

Es besteht keine Verpflichtung, auf einen von der eigenen Seite begangenen versehentlichen Regelverstoß aufmerksam zu machen (aber siehe die Fußnote zu § 75 wegen einer falschen Erklärung).

**4. Verbergen eines Regelverstoßes**

Ein Spieler darf nicht versuchen, einen versehentlichen Regelverstoß zu verbergen, indem er z.B. ein zweites Revoke begeht, eine in ein Revoke verstrickte Karte verbirgt oder vorzeitig die Karten vermischt.

**§ 73: Verständigung****A. Korrekte Verständigung zwischen Partnern****1. Wie bewirkt**

Die Verständigung zwischen Partnern während der Reizung und des Spiels soll nur durch die Ansagen und Spiele selbst erfolgen.

**2. Korrekte Art und Weise, Ansagen und Spiele zu machen**

Ansagen und Spiele sollten ohne besonderen Nachdruck, Gehabe oder Modulation der Stimme gemacht werden, und ohne übertriebenes Zögern oder übermäßige Hast (veranstaltende Verbände dürfen aber Zwangspausen anordnen, etwa während der ersten Bietrunde oder nach einem angekündigten Sprunggebot oder im ersten Stich).

## **B. Ungehörige Verständigung zwischen Partnern**

### **1. Überflüssige Information**

Die Partner sollen sich nicht durch die Art und Weise, in der Ansagen oder Spiele gemacht werden, durch überflüssige Bemerkungen oder Gesten oder durch an die Gegner gestellte oder nicht gestellte Fragen, durch Alerts und den Gegnern gegebene oder nicht gegebene Erklärungen verständigen.

### **2. Vorher abgesprochene Verständigung**

Der schwerstmögliche Verstoß besteht für eine Partnerschaft darin, Informationen durch vorher abgemachte Verständigungsmethoden, die von diesen Regeln nicht gebilligt werden, auszutauschen. Eine schuldige Partnerschaft riskiert den Ausschluss.

## **C. Spieler erhält vom Partner unerlaubte Information**

Verfügt ein Spieler über eine unerlaubte Information, die er durch seines Partners Bemerkung, Frage, Erklärung, Geste, Gehabe, besonderen Nachdruck, Modulation der Stimme, Hast oder Zögern erhalten hat, muss er sorgfältig vermeiden, dies zum Vorteil für seine Seite auszunutzen.

## **D. Abweichungen im Tempo oder in der Verhaltensweise**

### **1. Versehentliche Abweichungen**

Es ist wünschenswert, wenn auch nicht immer gefordert, dass die Spieler ein gleichbleibendes Tempo und eine unveränderte Verhaltensweise beibehalten. Jedoch sollten die Spieler in Situationen, in denen sich Abweichungen zu Gunsten ihrer Seite auswirken können, besonders vorsichtig sein. Ansonsten verletzt eine versehentliche Abweichung im Tempo oder in der Art, in welcher eine Ansage oder ein Spiel gemacht wird als solche nicht die Anstandsregeln, aber Rückschlüsse aus solchen Abweichungen dürfen korrekterweise nur von einem Gegner und auf dessen eigenes Risiko gezogen werden.

### **2. Absichtliche Abweichungen**

Ein Spieler darf nicht versuchen, einen Gegner durch Bemerkungen oder Gesten, durch Hast oder Zögern bei einer Ansage oder einem Spiel (z.B. Zögern, bevor man ein Singleton spielt), oder durch die Art und Weise, in welcher die Ansage oder das Spiel gemacht wird, irrezuführen.

## **E. Täuschung**

Ein Spieler darf korrekterweise versuchen, einen Gegner durch eine Ansage oder ein Spiel zu täuschen (solange die Täuschung nicht durch eine geheime Partnerschaftsübereinkunft oder durch Erfahrung abgesichert ist). Es ist völlig korrekt, zu vermeiden, den Gegnern Informationen zugänglich zu machen, indem man alle Ansagen und Spielweisen in gleichbleibendem Tempo und gleichbleibender Art und Weise macht.

## **F. Verletzung der Anstandsregeln**

Führt eine Verletzung der in dieser Regel beschriebenen Anstandsregeln zu einem Schaden für einen unschuldigen Gegner, so gilt:

### **1. Spieler agiert aufgrund unerlaubter Information**

Stellt der Turnierleiter fest, dass ein Spieler zwischen logischen alternativen Aktionen eine gewählt hat, die nachweislich durch seines Partners Bemerkung, Verhaltensweise, Tempo oder ähnliches näher als eine andere gelegt worden sein könnte, soll er einen berechtigten Score zuerkennen (siehe § 16).

### **2. Spieler durch eine regelwidrige Täuschung benachteiligt**

Stellt der Turnierleiter fest, dass ein unschuldiger Spieler einen falschen Rückschluss aus eines Gegners Bemerkung, Verhaltensweise, Tempo oder dergleichen gezogen hat, der keinen nachweisbaren Bridge-Grund für die Aktion besitzt und der zum Zeitpunkt der Aktion gewusst haben könnte, dass die Aktion zu seinem Vorteil gedeihen könnte, soll der Turnierleiter einen berechtigten Score zuerkennen (siehe § 12 C).

## **§ 74: Benehmen und Umgangsformen**

### **A. Korrekte Einstellung**

#### **1. Höflichkeit**

Ein Spieler sollte jederzeit eine höfliche Einstellung beibehalten.

#### **2. Gute Umgangsformen in Wort und Tat**

Ein Spieler sollte sorgfältig jede Bemerkung oder Handlung vermeiden, die bei einem anderen Spieler Verärgerung oder Verlegenheit hervorrufen oder seine Freude am Spiel beeinträchtigen könnte.

#### **3. Befolgung des korrekten Verfahrens**

Jeder Spieler sollte beim Ansagen und Spielen gleichmäßig und korrekt verfahren.

### **B. Umgangsformen**

Aus Höflichkeit sollte ein Spieler es unterlassen:

1. dem Spiel nicht genügend Aufmerksamkeit zu widmen;
2. überflüssige Kommentare während der Reizung und des Spiels abzugeben;
3. eine Karte zu ziehen, bevor er an der Reihe ist zu spielen;

4. das Spiel unnötig zu verlängern (etwa weiterzuspielen, obwohl er weiß, dass er sicher alle Stiche gewinnen wird), zu dem Zweck, einen Gegner aus der Fassung zu bringen;
5. den Turnierleiter in einer Art und Weise zu rufen oder anzusprechen, die ihm oder anderen Teilnehmern gegenüber unhöflich ist.

### **C. Verfahrensverstöße**

Folgende Verhaltensweisen gelten als Verfahrensverstöße:

1. verschiedene Bezeichnungen für dieselbe Ansage zu verwenden;
2. Billigung oder Missbilligung einer Ansage oder eines Spiels anzudeuten;
3. die Erwartung oder Absicht anzudeuten, einen Stich, der noch nicht vollständig ist, zu gewinnen oder zu verlieren;
4. einen Kommentar abzugeben oder eine Aktion zu unternehmen, wodurch auf einen bedeutsamen Vorfall oder auf die Anzahl der für den Erfolg noch benötigten Stiche aufmerksam gemacht wird;
5. absichtlich einen anderen Spieler während der Reizung oder des Spiels anzuschauen, um seine Karten zu sehen oder um zu beobachten, von welcher Stelle er eine Karte zieht (jedoch ist es korrekt, aufgrund einer Information zu handeln, die man durch versehentliches Sehen einer Karte des Gegners erhalten hat<sup>\*</sup>);
6. einen offensichtlichen Mangel weiteren Interesses an einer Teilung zu bekunden (indem man etwa seine Karten zusammenschiebt);
7. die normale Biet- oder Spielgeschwindigkeit unterschiedlich zu gestalten, um einen Gegner aus der Fassung zu bringen;
8. unnötig den Tisch vor Aufruf der nächsten Runde zu verlassen.

## **§ 75: Partnerschaftvereinbarungen**

### **A. Besondere Partnerschaftvereinbarungen**

Besondere Partnerschaftvereinbarungen, seien sie ausdrücklich oder stillschweigend, müssen vollständig und uneingeschränkt den Gegnern zur Verfügung stehen (siehe § 40). Eine dem Partner aufgrund solcher Vereinbarungen übermittelte Information muss sich aus Ansagen, Spielen und den für das laufende Board geltenden Bedingungen ergeben.

---

<sup>\*</sup> Siehe § 73 D 2, wenn ein Spieler seine Karten absichtlich gezeigt haben könnte.

## B. Bruch von Partnerschaftsvereinbarungen

Ein Spieler darf eine angekündigte Partnerschaftsvereinbarung brechen, solange sein Partner sich des Bruches nicht bewusst ist (aber gewohnheitsmäßige Brüche innerhalb einer Partnerschaft können stillschweigende Vereinbarungen begründen, die offengelegt werden müssen). Kein Spieler hat die Pflicht, den Gegnern zu offenbaren, dass er eine angekündigte Vereinbarung gebrochen hat; werden die Gegner anschließend geschädigt, etwa, weil sie einen falschen Rückschluss aus einem solchen Bruch gezogen haben, haben sie keinen Anspruch auf Entschädigung.

## C. Beantwortung von Fragen über Partnerschaftsvereinbarungen

Erklärt ein Spieler die Bedeutung einer Ansage oder Spielweise des Partners in Beantwortung einer Frage des Gegners (siehe § 20), soll er alle besonderen Informationen offen legen, die ihm aufgrund Partnerschaftsvereinbarung oder -erfahrung übermittelt worden sind; er braucht aber Rückschlüsse, die er aus seiner allgemeinen Bridgekenntnis und Erfahrung gezogen hat, nicht zu offenbaren.

## D. Berichtigung falscher Erklärungen

### 1. Erklärender bemerkt eigenen Fehler

Bemerkt ein Spieler anschließend, dass seine eigene Erklärung falsch oder unvollständig war, muss er sofort den Turnierleiter rufen (der § 21 oder § 40 C anwenden wird).

### 2. Partner des Erklärenden bemerkt Fehler

Ein Spieler, dessen Partner eine falsche Erklärung abgegeben hat, darf weder den Fehler vor dem abschließenden Pass berichtigen noch darf er in irgendeiner Weise zu erkennen geben, dass ein Fehler begangen worden ist; ein Gegenspieler darf den Fehler nicht berichtigen, bevor das Spiel endet. Nachdem er den Turnierleiter bei der ersten legalen Gelegenheit (nach dem abschließenden Pass, wenn er Alleinspieler oder Dummy ist; nach Spielende, wenn er Gegenspieler ist) gerufen hat, muss der Spieler den Gegnern mitteilen, dass seiner Meinung nach die Erklärung seines Partners falsch war.\*

### Beispiel 1 - Falsche Erklärung

Die tatsächliche Partnerschaftsvereinbarung ist die, dass 2 K ein natürliches Abschlussgebot ist; der Fehler lag in Nords Erklärung. Diese Erklärung ist ein Regelverstoß, da Ost-West einen Anspruch darauf haben, eine zutreffende Beschreibung der Nord-Süd-Vereinbarungen zu erhalten (führt dieser Verstoß zu einem Schaden für Ost-West, soll der

---

\* Zwei Beispiele mögen die Pflichten der Spieler (und des Turnierleiters) verdeutlichen, nachdem den Gegnern eine irreführende Erklärung gegeben worden ist. In beiden folgenden Beispielen hat Nord 1 SA eröffnet und Süd, der eine schwache Hand mit langen Karos hält, hat 2 K in der Absicht geboten, damit abzuschließen; Nord erklärt aber in Beantwortung der Nachfrage von West, dass Süds Gebot stark und künstlich sei und nach Oberfarben frage.

Turnierleiter einen berechtigten Score zuerkennen). Bemerkt Nord anschließend seinen Fehler, muss er sofort den Turnierleiter benachrichtigen. Süd darf keinesfalls etwas unternehmen, um die falsche Erklärung zu berichtigen, solange die Reizung im Gange ist; nach dem abschließenden Pass sollte Süd, wenn er Alleinspieler oder Dummy ist, den Turnierleiter rufen und muss freiwillig eine Berichtigung der Erklärung abgeben. Wird Süd ein Gegenspieler, ruft er den Turnierleiter nach Spielende und berichtigt die Erklärung dann.

### **Beispiel 2 - Falsches Gebot**

Die Partnerschaftvereinbarung ist wie erklärt - 2 K ist stark und künstlich; der Fehler lag in Süds Gebot. Hier liegt kein Regelverstoß vor, da Ost-West eine zutreffende Beschreibung der Nord-Süd-Vereinbarung erhalten haben; sie haben keinen Anspruch auf eine zutreffende Beschreibung der Nord-Süd-Hände.

(Ungeachtet eines Schadens soll der Turnierleiter das Resultat aufrechterhalten; der Turnierleiter hat jedoch "Falsche Erklärung" eher als "Falsches Gebot" anzunehmen, falls das Gegenteil nicht bewiesen wird.) Süd darf auf keinen Fall Nord's Erklärung sofort berichtigen (oder den Turnierleiter benachrichtigen) und ihn trifft keine Pflicht, dies anschließend zu tun.

In beiden Beispielen weiß Süd, nachdem er Nord's Erklärung gehört hat, dass sein eigenes Zwei-Karo-Gebot missverstanden worden ist. Diese Kenntnis ist eine "Unerlaubte Information" (siehe § 16 A), so dass Süd sorgfältig vermeiden muss, nachfolgende Aktionen auf diese Information zu gründen (tut er dies, soll der Turnierleiter einen berechtigten Score zuerkennen). Gibt z.B. Nord ein Rückgebot von zwei Sans-Atout ab, verfügt Süd über die unerlaubte Information, dass dieses Gebot nur eine Vierer-Oberfarbe verneint; aber Süds Pflicht besteht darin, so zu handeln, als habe Nord Maximum gezeigt und damit einen starken Partiever such gegenüber einer schwachen Antwort gemacht.

## **§ 76: Zuschauer**

### **A. Benehmen während Reizung oder Spiel**

#### **1. Nur eine Hand**

Ein Zuschauer sollte ohne Erlaubnis nicht in die Hände von mehr als einem Spieler sehen.

#### **2. Persönliche Reaktion**

Ein Zuschauer darf während einer laufenden Teilung keine Reaktion bezüglich der Reizung oder des Spiels zeigen.

**3. Gehabe oder Bemerkungen**

Während der Runde muss sich ein Zuschauer jeglichen Gehabes oder irgendwelcher Bemerkungen enthalten (einschließlich Unterhaltung mit einem Spieler).

**4. Rücksichtnahme auf Spieler**

Ein Zuschauer darf in keiner Weise einen Spieler stören.

**B. Beteiligung eines Zuschauers**

Ein Zuschauer darf weder die Aufmerksamkeit auf eine Regelwidrigkeit lenken, noch zu irgendeiner Frage bezüglich Tatsachen oder Regeln Stellung nehmen, außer auf Aufforderung des Turnierleiters.

## Kapitel VIII - Der Score

### § 77: Score-Tabelle für Turnierbridge

#### Stich Score

Der Seite des Alleinspielers gutzuschreibende Stich-Wertungspunkte, wenn der Kontrakt erfüllt wird

und die Trumpffarbe ist	♣	♦	♥	♠
für jeden gebotenen und gemachten Stich über dem Buch, sofern der Kontrakt				
unkontriert gespielt wurde	20	20	30	30
kontriert wurde	40	40	60	60
rekontriert wurde	80	80	120	120

in einem Sans-Atout-Kontrakt	unkontriert	kontriert	rekontriert
Für den ersten gebotenen und gemachten Stich über dem Buch	40	80	160
Für jeden weiteren Stich	30	60	120

Ein in einem Board erreichtes Stich-Wertungspunkt-Ergebnis von 100 oder mehr Punkten ergibt ein Vollspiel, ein erzielttes Stich-Wertungspunkt-Ergebnis von weniger als 100 Punkten ist ein Teilkontrakt.

#### Prämien

Für die Erfüllung eines Schlemms	In Nichtgefahr	In Gefahr
Kleinschlemm (12 Stiche) geboten und erfüllt	500	750
Großschlemm (13 Stiche) geboten und erfüllt	1000	1500

### Überstiche

Für jeden Überstich In Nichtgefahr In Gefahr (über den Kontrakt hinausgehend gemachte Stiche)	In Nichtgefahr	In Gefahr
Unkontriert	Stichwert	Stichwert
Kontriert	100	200
Rekontriert	200	400

### Prämien für Vollspiel, Teilkontrakt und erfüllten Kontrakt

Für Gewinn eines Vollspiels, in Gefahr	500
Für Gewinn eines Vollspiels, in Nichtgefahr	300
Für Gewinn irgendeines Teilkontrakts	50
Für Gewinn irgendeines kontrierten, aber nicht rekontrierten Kontrakts	50
Für Gewinn irgendeines rekontrierten Kontrakts	100

### Strafen für Faller

(Stiche, um die der Alleinspieler die Erfüllung des Kontraktes verfehlt)

	In Nichtgefahr			In Gefahr		
	Unkontriert	Kontriert	Rekontriert	Unkontriert	Kontriert	Rekontriert
Für ersten Faller	50	100	200	100	200	400
Jeder weitere Faller	50	200	400	100	300	600
Bonus für den vierten und jeden weiteren Faller	0	100	200	0	0	0

## § 78: Score-Verfahren

### A. Matchpunkt-Verfahren

Im Matchpunkt-Verfahren erhält jeder Teilnehmer für die von anderen Teilnehmern im gleichen Board erzielten Ergebnisse, die mit seinem Ergebnis verglichen werden, folgende Gutschriften: zwei Score-Einheiten (Matchpunkte oder halbe Matchpunkte) für jedes Ergebnis, das schlechter als seines ist, eine Score-Einheit für jedes Ergebnis, das gleich seinem eigenen ist und null Score-Einheiten für jedes Ergebnis, das besser als sein eigenes ist.

### B. Internationales Matchpunkt-Verfahren

Im Internationalen Matchpunkt-Verfahren wird in jedem Board die Differenz der Gesamtpunkte zwischen zwei Ergebnissen verglichen und nach folgender Tabelle in IMP umgewandelt:

Punktdifferenz	IMP	Punktdifferenz	IMP
20 - 40	1	750 - 890	13
50 - 80	2	900 - 1090	14
90 - 120	3	1100 - 1290	15
130 - 160	4	1300 - 1490	16
170 - 210	5	1500 - 1740	17
220 - 260	6	1750 - 1990	18
270 - 310	7	2000 - 2240	19
320 - 360	8	2250 - 2490	20
370 - 420	9	2500 - 2990	21
430 - 490	10	3000 - 3490	22
500 - 590	11	3500 - 4000	23
600 - 740	12	4000 und mehr	24

### C. Gesamtpunkt-Verfahren

Im Gesamtpunkt-Verfahren ist der in allen gespielten Boards insgesamt erzielte Netto-Score der Score für jeden Teilnehmer.

### D. Besondere Score-Methoden

Besondere Score-Methoden sind zulässig, wenn sie vom veranstaltenden Verband genehmigt sind. Vor jedem Wettbewerb sollte der veranstaltende Verband die Wettbewerbsbedingungen veröffentlichen, die die Teilnahmebedingungen, Score-Verfahren, Ermittlung der Sieger, Entscheidung bei Punktgleichheit und ähnliches beinhalten.

## § 79: Gewonnene Stiche

### A. Einigung über gewonnene Stiche

Über die Anzahl der gewonnenen Stiche soll Einigung erzielt werden, bevor alle vier Hände in das Board zurückgesteckt werden.

### B. Uneinigkeit über gewonnene Stiche

Entsteht anschließend eine Uneinigkeit, muss der Turnierleiter gerufen werden. Eine Erhöhung des Scores braucht nicht gewährt zu werden, wenn nicht der Turnierleiter gerufen wird, bevor gemäß § 8 die Runde endet (aber § 69 oder § 71 können diese Bestimmung verdrängen, wenn eine Einwilligung erfolgt oder eine Konzession gemacht worden ist).

### C. Irrtum beim Scoren

Ein Irrtum bei der Berechnung oder beim Eintragen des Scores, über den Einigung erzielt worden war, gleichgültig, ob er von einem Spieler oder einem Scorer begangen worden ist, darf bis zum Ablauf des vom veranstaltenden Verband festgelegten Zeitraums berichtigt werden. Wenn der veranstaltende Verband keinen späteren\* Zeitpunkt bestimmt, läuft dieser Berichtigungszeitraum 30 Minuten, nachdem das offizielle Ergebnis zur Einsichtnahme zugänglich gemacht worden ist, aus.

---

\* Ein früherer Zeitpunkt darf festgelegt werden, wenn dies aufgrund der besonderen Bedingungen eines Wettbewerbs notwendig ist.

## Kapitel IX - Veranstaltung von Turnieren

### § 80: Veranstalterer Verband

Ein veranstaltender Verband, der ein Turnier nach diesen Regeln durchführt, hat die folgenden Pflichten und Rechte:

#### **A. Turnierleiter**

den Turnierleiter zu bestellen. Gibt es keinen Turnierleiter, sollten die Spieler einen unter ihnen mit der Wahrnehmung seiner Aufgaben betrauen.

#### **B. Vorbereitungen**

die Vorbereitungen für das Turnier zu treffen, einschließlich des Spiellokals, der Versorgung der Teilnehmer und der Bereitstellung des Spielmaterials.

#### **C. Spielzeiten für jeden Durchgang**

Datum und Zeit für jeden Durchgang festzulegen.

#### **D. Teilnahmebedingungen**

die Teilnahmebedingungen festzulegen.

#### **E. Besondere Bedingungen**

besondere Bedingungen für Reizung und Spiel festzulegen (wie z.B. schriftliche Reizung, Bidding-Boxes, Screens - Strafvorschriften für Aktionen, die nicht mittels Benutzung eines Screens unternommen werden, dürfen außer Kraft gesetzt werden).

#### **F. Zusätzliche Durchführungsbestimmungen**

Durchführungsbestimmungen zu veröffentlichen oder anzukündigen, die diese Regeln ergänzen, aber nicht im Widerspruch zu ihnen stehen.

#### **G. Proteste**

geeignete Vorkehrungen zu treffen, damit Proteste verhandelt werden können.

## Kapitel X - Turnierleiter

### Abschnitt I - Verantwortlichkeiten

#### § 81: Pflichten und Rechten

##### A. Offizieller Status

Der Turnierleiter ist der offizielle Vertreter des veranstaltenden Verbandes.

##### B. Einschränkungen und Verantwortlichkeiten

###### 1. Technische Leitung

Der Turnierleiter ist für die technische Leitung des Turniers verantwortlich.

###### 2. Einhaltung der Regeln und Durchführungsbestimmungen

Der Turnierleiter ist diesen Regeln und den zusätzlichen Durchführungsbestimmungen, die der veranstaltende Verband angekündigt hat, unterworfen.

##### C. Pflichten und Rechte des Turnierleiters

Die Pflichten und Rechte des Turnierleiters schließen üblicherweise die folgenden ein:

###### 1. Hilfskräfte

nach Bedarf Hilfskräfte zu ernennen, um seine Pflichten zu erfüllen;

###### 2. Anmeldungen

Anmeldungen anzunehmen und aufzulisten;

###### 3. Spielbedingungen

geeignete Spielbedingungen zu schaffen und diese den Teilnehmern bekannt zugeben;

###### 4. Disziplin

die Disziplin aufrechtzuerhalten und den ordnungsgemäßen Verlauf des Spiels sicherzustellen;

###### 5. Regeln

diese Regeln anzuwenden und auszulegen und die Spieler über ihre sich hieraus ergebenden Rechte und Pflichten zu belehren;

**6. Irrtümer**

einen Irrtum oder eine Regelwidrigkeit innerhalb des gemäß § 79 C festgelegten Berichtigungszeitraumes zu korrigieren, egal, auf welche Weise er darauf aufmerksam wird;

**7. Strafen**

Strafen zu verhängen, wenn diese verwirkt sind;

**8. Erlass von Strafen**

Strafen nach seinem Ermessen auf Antrag der nicht-schuldigen Seite zu erlassen, wenn hierfür ein Grund besteht;

**9. Streitigkeiten**

Streitigkeiten zu schlichten; dem zuständigen Gremium eine Streitfrage zur Entscheidung vorzulegen.

**10. Scores**

Scores einzusammeln und Ergebnisse zu veröffentlichen;

**11. Meldungen**

dem veranstaltenden Verband Ergebnisse zu melden, damit sie offiziell registriert werden können.

**D. Delegation von Pflichten**

Der Turnierleiter darf jede der unter C aufgeführten Pflichten an Hilfskräfte delegieren, dies entbindet in jedoch nicht von seiner Verantwortung für ihre korrekte Erfüllung.

**§ 82: Berichtigung von Verfahrensfehlern**

**A. Pflicht des Turnierleiters**

Es ist die Pflicht des Turnierleiters, Verfahrensfehler zu berichtigen und den Fortlauf des Spiels in einer Weise sicherzustellen, die nicht im Widerspruch zu diesen Regeln steht.

**B. Berichtigung von Fehlern**

Um einen Verfahrensfehler zu berichtigen, darf der Turnierleiter:

**1. Zuerkennen eines berichtigten Scores**

nach Maßgabe dieser Regeln einen berichtigten Score zuerkennen;

**2. Spielzeit festsetzen**

das Spielen oder Nachspielen eines Boards anordnen.

**C. Fehler des Turnierleiters**

Hat der Turnierleiter eine Entscheidung getroffen, die er selbst oder der Hauptturnierleiter anschließend für falsch hält und erlaubt keine Berichtigungsmethode, das Board normal zu scoren, soll er einen berechtigten Score zuerkennen, wobei er zu diesem Zweck beide Seiten als nicht-schuldig ansieht.

**§ 83: Hinweis auf das Protestrecht**

Glaubt der Turnierleiter, dass eine Überprüfung seiner betreffend einer im Tatsächlichen angesiedelten Frage oder einer Ausübung seines Ermessens getroffenen Entscheidung angebracht sein könnte (etwa wenn er einen berechtigten Score gemäß § 12 zuerkennt), soll er einen Teilnehmer auf sein Recht hinweisen, Protest zu erheben. Er darf die Streitfrage auch von sich aus einem zuständigen Gremium zur Entscheidung vorlegen.

**Abschnitt II - Entscheidungen****§ 84: Entscheidungen bei unstreitigem Sachverhalt**

Wird der Turnierleiter gerufen, um eine die Regeln oder die zusätzlichen Durchführungsbestimmungen betreffende Frage zu entscheiden, bei der über die Tatsachen Einigkeit herrscht, soll er wie folgt entscheiden:

**A. Keine Strafe**

Ist in den Regeln keine Strafe vorgesehen und besteht keine Veranlassung für die Ausübung seines Ermessens, weist er die Spieler an, mit der Reizung oder dem Spiel fortzufahren.

**B. Regeln sehen Strafe vor**

Erfüllt ein Sachverhalt klar den Tatbestand einer Regel, die für die Regelwidrigkeit eine Strafe vorsieht, verhängt er diese Strafe und sorgt dafür, dass sie vollzogen wird.

**C. Wahlrecht eines Spielers**

Gibt eine Regel einem Spieler ein Wahlrecht zwischen mehreren Strafen, erklärt der Turnierleiter die Wahlmöglichkeiten und sorgt dafür, dass eine Strafe gewählt und vollzogen wird.

**D. Wahlrecht des Turnierleiters**

Gibt eine Regel dem Turnierleiter ein Wahlrecht zwischen einer bestimmten Strafe und der Zuerkennung eines berichtigten Scores, versucht er, Billigkeit herzustellen, entscheidet aber jeden zweifelhaften Punkt zu Gunsten der nicht-schuldigen Seite.

**E. Strafe aufgrund Ermessensentscheidung**

Ist eine Regelwidrigkeit vorgekommen, für die in den Regeln keine Strafe vorgesehen ist, erkennt der Turnierleiter einen berichtigten Score zu, wenn eine auch nur vernünftige Möglichkeit besteht, dass die nicht-schuldige Seite geschädigt worden ist, und weist die schuldige Seite auf ihr Recht zum Protest hin (siehe § 81 C 9).

**§ 85: Entscheidungen bei streitigem Sachverhalt**

Wird der Turnierleiter gerufen, um eine die Regeln oder die zusätzlichen Durchführungsbestimmungen betreffende Frage zu entscheiden, bei der über die Tatsachen keine Einigkeit herrscht, soll er wie folgt vorgehen:

**A. Einschätzung des Turnierleiters**

Ist der Turnierleiter davon überzeugt, dass er den Sachverhalt festgestellt hat, entscheidet er gemäß § 84.

**B. Sachverhalt nicht festgestellt**

Ist der Turnierleiter nicht in der Lage, den Sachverhalt zu seiner Überzeugung festzustellen, soll er eine Entscheidung treffen, die den Fortgang des Spiels ermöglicht, und die Spieler auf ihr Recht zum Protest hinweisen.

**Abschnitt III – Berichtigung von Regelwidrigkeiten****§ 86: Im Team-Turnier****A. Durchschnitt im Team-Turnier**

Entschließt sich der Turnierleiter dazu, im Team-Turnier einen künstlichen berichtigten Score in Form eines Plus- oder Minusdurchschnitts zuzuerkennen, so sind das entweder + 3 IMP oder - 3 IMP.

**B. Sich nicht ausgleichende Scores, K.O.-Wettbewerb**

Weist der Turnierleiter in einem Knock-out-Wettbewerb sich nicht ausgleichende Scores (siehe § 12 C) zu, wird der Score jedes Teilnehmers für das Board gesondert berechnet. Der Durchschnitt der beiden Scores wird dann beiden Teilnehmern zugewiesen.

### **C. Ersatzboard**

Der Turnierleiter soll seine Befugnis nach § 6, ein Ersatzboard spielen zu lassen, nicht ausüben, wenn das Endergebnis eines Kampfes ohne dieses Board einem Teilnehmer bekannt sein könnte. Statt dessen erkennt er einen berechtigten Score zu.

## **§ 87: Verfälschtes Board**

### **A. Definition**

Ein Board gilt als verfälscht, wenn der Turnierleiter feststellt, dass eine oder mehrere Karten so vertauscht worden sind, dass Teilnehmer, die einen direkten Scorevergleich in dem Board gehabt haben sollten, das Board nicht in identischer Form gespielt haben.

### **B. Scoren des verfälschten Boards**

Beim Scoren eines verfälschten Boards stellt der Turnierleiter so genau wie möglich fest, welche Scores mit dem Board in seiner ursprünglichen Form und welche Scores in der geänderten Form erzielt worden sind. Er teilt auf dieser Grundlage die Ergebnisse in zwei Gruppen und scort jede Gruppe getrennt entsprechend den Bestimmungen des veranstaltenden Verbandes.

In manchen Arten von Team-Turnieren darf der veranstaltende Verband eine Neuteilung anordnen (siehe § 6).

## **Abschnitt IV - Strafen**

### **§ 88: Zuerkennung von Entschädigungspunkten**

Muss sich in einem Paar- oder Individualturnier ein nicht-schuldiger Teilnehmer mit einem künstlichen berechtigten Score zufrieden geben, obwohl er weder einen Fehler begangen noch eine entsprechende Wahl getroffen hat, sollen einem solchen Teilnehmer mindestens 60% der Matchpunkte, die er in diesem Board erzielen konnte, oder der Prozentsatz der Matchpunkte, die er in den während des Durchgangs tatsächlich gespielten Boards erzielt hat, zuerkannt werden, wenn dieser Prozentsatz größer als 60% war.

### **§ 89: Strafen im Individualturnier**

In einem Individualturnier soll der Turnierleiter die in diesen Regeln vorgesehenen Strafbestimmungen und die Bestimmungen, die die Zuerkennung eines berechtigten Scores anordnen, gleichermaßen auf beide Mitglieder der schuldigen Seite anwenden, auch wenn nur einer von ihnen für die Regelwidrigkeit verantwortlich sein mag. Der Turnierleiter soll aber bei der Zuerkennung berechtigter Scores gegen den Partner des schuldigen Spielers keine Verfahrens-Strafpunkte verhängen, wenn jener

nach Ansicht des Turnierleiters in keiner Weise für den Regelverstoß verantwortlich war.

## **§ 90: Verfahrensstrafen**

### **A. Befugnis des Turnierleiters**

Der Turnierleiter darf zusätzlich zur Anwendung der in diesen Regeln vorgesehenen Strafvorschriften auch Strafen für jeden Verstoß verhängen, der das Spiel über Gebühr verzögert oder stört, anderen Teilnehmern Unannehmlichkeiten bereitet, dem korrekten Ablauf zuwiderläuft oder die Zuerkennung eines berechtigten Scores an einem anderen Tisch erforderlich macht.

### **B. Verstöße, die einer Strafe unterliegen**

Strafbewehrte Verstöße sind unter anderem:

#### **1. Verspätung**

Ankunft eines Teilnehmers nach der festgelegten Startzeit;

#### **2. Langsames Spiel**

über Gebühr langsames Spiel eines Teilnehmers;

#### **3. Laute Diskussion**

Unterhaltung über die Reizung, das Spiel oder Ergebnis eines Boards, die an einem anderen Tisch mitgehört werden könnten;

#### **4. Vergleichen von Scores**

unerlaubtes Vergleichen von Scores mit einem anderen Teilnehmer;

#### **5. Berühren der Karten eines anderen Spielers**

Karten, die einem anderen Spieler gehören, zu berühren oder aufzunehmen (§ 7);

#### **6. Falsches Stecken in das Board**

eine oder mehrere Karten in ein falsches Fach des Boards zu stecken;

#### **7. Verfahrensverstöße**

Verfahrensfehler (wie etwa das Versäumnis, seine Karten zu zählen, das falsche Board zu spielen usw.), die die Zuerkennung eines berechtigten Scores für irgendeinen Teilnehmer zur Folge haben;

## **8. Nichtbefolgung von Anweisungen**

nicht unverzüglich die für das Turnier geltenden Durchführungsbestimmungen oder die Anweisungen des Turnierleiters zu befolgen.

### **§ 91: Disziplinarstrafen oder Ausschluss**

#### **A. Befugnis des Turnierleiters**

In Ausübung seiner Pflicht, Ordnung und Disziplin aufrechtzuerhalten, ist der Turnierleiter insbesondere ermächtigt, Disziplinarstrafen in Form von Punktabzügen aufzuerlegen oder einen Teilnehmer vom laufenden Durchgang oder von irgendeinem Teil desselben auszuschließen (die gemäß dieser Bestimmung vom Turnierleiter getroffene Entscheidung ist unanfechtbar).

#### **B. Recht zu disqualifizieren**

Der Turnierleiter ist insbesondere ermächtigt, einen Teilnehmer, wenn hierfür ein Grund besteht, zu disqualifizieren, vorbehaltlich der Einwilligung des Schiedsgerichts oder des veranstaltenden Verbandes.

## Kapitel XI - Proteste

### § 92: Recht zum Protest

#### A. Recht eines Teilnehmers

Ein Teilnehmer oder sein Kapitän darf gegen jede an seinem Tisch getroffene Entscheidung des Turnierleiters zwecks Überprüfung derselben Protest einlegen.\*

#### B. Protestfrist

Das Recht, eine Entscheidung des Turnierleiters zu verlangen oder gegen eine solche Entscheidung Protest einzulegen, erlischt 30 Minuten, nachdem das offizielle Ergebnis zur Einsichtnahme zugänglich gemacht worden ist, sofern nicht der veranstaltende Verband eine abweichende Zeitspanne festgelegt hat.

#### C. Form des Protestes

Alle Proteste sollen über den Turnierleiter eingelegt werden.

#### D. Übereinstimmung der Protestierenden

Ein Protest soll nicht verhandelt werden, wenn nicht beide Mitglieder eines Paares (außer in einem Individualturnier) oder der Kapitän eines Teams mit der Einlegung des Protestes einverstanden sind. Ein abwesendes Mitglied soll als einverstanden gelten.

### § 93: Protestverfahren

#### A. Kein Schiedsgericht

Der Hauptturnierleiter soll alle Proteste verhandeln und entscheiden, wenn es kein Turnier- oder übergeordnetes Schiedsgericht gibt oder wenn ein Schiedsgericht nicht zusammentreten kann, ohne den geordneten Verlauf des Turniers zu stören.

#### B. Schiedsgericht vorhanden

Ist ein Schiedsgericht vorhanden,

##### 1. Protest betrifft Regeln

soll der Hauptturnierleiter den Teil des Protestes verhandeln und entscheiden, der ausschließlich die Regeln oder Durchführungsbestimmungen betrifft. Gegen seine Entscheidung darf beim Schiedsgericht\* Protest eingelegt werden.

---

\* Veranstalter Verbände dürfen Strafvorschriften für unbegründete Proteste erlassen.

## 2. Alle anderen Proteste

Der Hauptturnierleiter soll alle anderen Proteste an das Schiedsgericht\* zur Entscheidung verweisen.

## 3. Entscheidung von Protesten

Bei der Entscheidung von Protesten darf das Schiedsgericht\*\* alle Rechte ausüben, die dem Turnierleiter aufgrund dieser Regeln zustehen, mit der Ausnahme, dass das Schiedsgericht den Turnierleiter nicht in einer die Regeln oder die Zusatzbestimmungen betreffenden Frage oder in der Ausübung seiner Disziplinargewalt überstimmen darf. Das Schiedsgericht darf dem Turnierleiter empfehlen, seine Entscheidung zu ändern.

## C. Protest bei der nationalen Instanz

Wurden die oben aufgeführten Rechtsmittel erschöpft, darf bei der durch den nationalen Verband bestimmten Instanz Berufung eingelegt werden.

---

\* Veranstaltende Verbände dürfen Strafvorschriften für unbegründete Proteste erlassen.

\*\* Zonale Organisationen dürfen abweichende Protestbedingungen für besondere Turniere aufstellen.