



Turnier-Bridge-Regeln 2017

Deutsche Übersetzung

erlassen und veröffentlicht durch den
Weltbridgeverband (WBF)

herausgegeben durch den
Deutschen Bridge-Verband e.V.

übersetzt von Klaus Polap, Matthias Felmy
und Helmut Häusler

Erste Ausgabe

Vorwort zu den Turnierbridgeregeln 2017

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

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

Die mit der Überarbeitung in 2007 eingeschlagenen Entwicklungen wurden weiter verfolgt:

- der nochmals erweiterte Ermessensspielraum der Turnierleiter,
- das Bemühen, Situationen zu berichtigen, statt Strafen auszusprechen und
- der Erhalt der Stellung der verantwortlichen Verbände.

Es ist nicht zu erwarten, dass diese Regeln für immer Bestand haben werden (tatsächlich wurde bis zum Zeitpunkt der Veröffentlichung über einzelne Paragraphen debattiert). Aber sie stellen einen bewährten Rahmen für zukünftige Überarbeitungen dar.

Der Ausschuss bedankt sich für die maßgebliche Hilfe, die er von vielen Personen empfangen hat. Sie wurde sehr geschätzt.

Die Mitglieder des Regelausschusses der WBF waren:

Max Bavin

Maurizio Di Sacco

David Harris

Alvin Levy

Chip Martel

Howard Weinstein

John Wignall

Adam Wildavsky

Laurie Kelso (Schriftführer)

Ton Kooijman (Vorsitzender)

John R. Wignall, MNZM

Inhaltsverzeichnis

Vorwort zu den Turnierbridgeregeln 2017	3
Inhaltsverzeichnis	5
Einführung zu den Turnierbridgeregeln 2017	16
Vorwort des deutschen Übersetzers	18
Begriffsbestimmungen	19
§ 1 – Das Kartenpaket	25
A. Rangfolge der Karten und Farben	25
B. Die Bildseiten der Karten	25
C. Die Rückseiten der Karten	25
§ 2 – Die Turnierboards	25
§ 3 – Anordnung der Tische	26
§ 4 – Partnerschaften	26
§ 5 – Zuweisung der Plätze	26
A. Ausgangsplatz	26
B. Wechsel von Himmelsrichtung oder Tisch	26
§ 6 – Das Mischen und Austeilen	27
A. Das Mischen	27
B. Das Austeilen	27
C. Anwesenheit beider Paare	27
D. Erneutes Mischen und Austeilen	27
E. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters bezüglich des Mischens und Austeilens	27
F. Duplizieren der Boards	28
§ 7 – Kontrolle von Board und Karten	28
A. Platzierung des Boards	28
B. Entnahme der Karten aus Board	28
C. Zurückstecken der Karten in Board	28
D. Verantwortung für das Verfahren	29
§ 8 – Abfolge der Runden	29
A. Weitergabe der Boards und Wechseln der Spieler	29
B. Ende der Runde	29
C. Ende der letzten Runde und Ende des Durchgangs	29

§ 9 – Verfahren nach einer Regelwidrigkeit	29
A. Aufmerksam machen auf eine Regelwidrigkeit	29
B. Nachdem auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist	30
C. Vorzeitige Korrektur einer Regelwidrigkeit	30
§ 10 – Beurteilung von Berichtigungen	30
A. Recht, eine Berichtigung festzulegen	30
B. Aufhebung der Durchführung einer Berichtigung oder des Verzichts darauf	31
C. Wahlmöglichkeit nach einer Regelwidrigkeit	31
§ 11 – Verwirken des Rechts auf Berichtigung	31
A. Handlung der nichtschuldigen Partei	31
B. Strafe nach dem Verwirken des Rechts auf Berichtigung	31
§ 12 – Der Ermessensspielraum des Turnierleiters	32
A. Befugnis, einen berichtigten Score zuzuerkennen	32
B. Zielsetzung von berichtigten Scores	32
C. Zuerkennen eines berichtigten Scores	32
§ 13 – Falsche Kartenanzahl	34
A. Keine Ansage gemacht	34
B. Während der Reizung oder des Spiels bemerkt	34
C. Überzählige Karte	35
D. Spiel beendet	35
§ 14 – Fehlende Karte	35
A. Feststellung der Unvollständigkeit einer Hand vor Beginn des Spiels	35
B. Spätere Feststellung der Unvollständigkeit der Hand	36
C. Informationen durch das Hinzufügen einer Karte	36
§ 15 – Falsches Board oder falsche Hand	36
A. Karten aus falschem Board	36
B. Falsches Board während der Reiz- oder Spielphase bemerkt . .	37
§ 16 – Erlaubte und unerlaubte Informationen	37
A. Verwendung von Informationen durch Spieler	37
B. Nicht regelkonforme Informationen vom Partner	38
C. Informationen aus zurückgenommenen Ansagen und Spielen . .	39
D. Nicht regelkonforme Informationen aus anderen Quellen	39
§ 17 – Die Reizphase	40
A. Anfang der Reizphase	40
B. Die erste Ansage	40

C. Nachfolgende Ansagen	40
D. Ende der Reizphase	40
§ 18 – Gebote	41
A. Korrekte Form	41
B. Ein Gebot überbieten	41
C. Genügendes Gebot	41
D. Ungenügendes Gebot	41
E. Rangfolge der Denominationen	41
F. Andere Methoden	41
§ 19 – Kontras und Rekontras	41
A. Kontras	41
B. Rekontras	42
C. Kontra oder Rekontra aufgehoben	42
D. Scoren eines kontrierten oder rekontrierten Kontrakts	42
§ 20 – Wiederholung und Erklärung von Ansagen	42
A. Nicht deutlich verstandene Ansage	42
B. Wiederholung der Reizung während der Reizphase	42
C. Wiederholung nach abschließendem Pass	42
D. Wer darf die Reizung wiederholen	43
E. Korrektur von Fehlern bei der Wiederholung	43
F. Erklärungen von Ansagen	43
G. Inkorrektes Verhalten	44
§ 21 – Falsche Auskunft	45
A. Ansage oder Spielweise basiert auf eigenem Missverständnis	45
B. Ansage basiert auf falscher Auskunft eines Gegners	45
§ 22 – Ende der Reizung	45
§ 23 – Vergleichbare Ansage	46
A. Definition	46
B. Keine Berichtigung	46
C. Nichtschuldige Partei ist geschädigt	46
§ 24 – Während der Reizung sichtbar gewordene oder ausgespielte Karte	46
A. Kleine, nicht vorzeitig ausgespielte Karte	47
B. Einzelne Figur oder vorzeitig ausgespielte Karte	47
C. Zwei oder mehr Karten sind sichtbar	47
D. Alleinspielende Partei	47
E. Gegenspieler	47

§ 25 – Regelkonforme und regelwidrige Änderungen einer Ansage	47
A. Unbeabsichtigte Ansage	47
B. Beabsichtigte Ansage	48
§ 26 – Zurückgenommene Ansage; Ausspielbeschränkungen	48
A. Keine Ausspielbeschränkungen	48
B. Ausspielbeschränkungen	48
§ 27 – Ungenügendes Gebot	49
A. Annahme eines ungenügenden Gebots	49
B. Nicht angenommenes, ungenügendes Gebot	49
C. Vorzeitiges Ersetzen	50
D. Nichtschuldige Partei geschädigt	50
§ 28 – Ansagen, die als in Reihenfolge abgegeben gelten	50
A. Rechter Gegner muss passen	50
B. Ansage des richtigen Spielers hebt eine Ansage außer Reihenfolge auf	50
§ 29 – Verfahren nach einer Ansage außer Reihenfolge	51
A. Verwirken des Rechts auf Berichtigung	51
B. Aufhebung einer Ansage außer Reihenfolge	51
C. Künstliche Ansage außer Reihenfolge	51
§ 30 – Pass außer Reihenfolge	51
A. Rechter Gegner an der Reihe anzusagen	51
B. Partner oder linker Gegner an der Reihe anzusagen	51
C. Wenn Pass künstlich ist	52
§ 31 – Gebot außer Reihenfolge	52
A. Rechter Gegner an der Reihe anzusagen	52
B. Partner oder linker Gegner an der Reihe anzusagen	53
C. Spätere Gebote, als der linke Gegner an der Reihe ist anzusagen	53
§ 32 – Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge	53
A. Rechter Gegner an der Reihe anzusagen	53
B. Partner an der Reihe anzusagen	54
C. Spätere Ansagen, als der linke Gegner an der Reihe ist anzusagen	54
§ 33 – Gleichzeitige Ansagen	54
§ 34 – Bewahrung des Rechts anzusagen	54
§ 35 – Unzulässige Ansagen	54

§ 36 – Unzulässige Kontras und Rekontras	55
A. Linker Gegner des Schuldigen sagt vor Berichtigung an	55
B. Linker Gegner des Schuldigen sagt nicht vor Berichtigung an	55
C. Regelwidrigkeit nach der Reizphase bemerkt	55
§ 37 – Verletzung der Passpflicht	55
A. Linker Gegner des Schuldigen sagt vor Berichtigung an	55
B. Linker Gegner des Schuldigen sagt nicht vor Berichtigung an	56
§ 38 – Gebot von mehr als sieben	56
A. Kein Spiel zulässig	56
B. Gebot und darauf folgende Ansagen aufgehoben	56
C. Schuldige Partei muss passen	56
D. Möglicher Verlust der Rechte aus den § 26 B und § 72 C	56
§ 39 – Ansage nach dem abschließenden Pass	56
A. Aufgehobene Ansagen	56
B. Pass eines Gegenspielers oder Ansage der alleinspielenden Partei	56
C. Andere Aktion eines Gegenspielers	57
§ 40 – Partnerschaftsvereinbarungen	57
A. Systemvereinbarungen der Spieler	57
B. Ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarungen	57
C. Abweichung vom System und Bluff	60
§ 41 – Beginn des Spiels	60
A. Verdecktes erstes Ausspiel	60
B. Wiederholung der Reizung und Fragen	60
C. Erstes Ausspiel aufgedeckt	61
D. Dummys Hand	61
§ 42 – Rechte des Dummys	61
A. Unbedingte Rechte	61
B. Bedingte Rechte	61
§ 43 – Beschränkungen des Dummys	62
A. Beschränkungen des Dummys	62
B. Bei Verstößen hiergegen	62
§ 44 – Ablauf und Verfahren des Spiels	63
A. Ausspiel zu einem Stich	63
B. Nachfolgend gespielte Karten zu einem Stich	63
C. Verpflichtung, die ausgespielte Farbe zu bedienen	63
D. Unvermögen, die ausgespielte Farbe zu bedienen	63
E. Stiche mit Trumpfkarten	63
F. Stiche ohne Trumpfkarten	63

G. Ausspiel zu nachfolgenden Stichen	63
§ 45 – Gespielte Karte	64
A. Spiel einer Karte aus einer Hand	64
B. Spiel einer Karte vom Tisch	64
C. Karte, die als gespielt gilt	64
D. Dummy nimmt eine nicht bestimmte Karte	65
E. Fünfte Karte zu Stich zugegeben	65
F. Dummy deutet auf eine Karte	65
G. Den Stich umdrehen	66
§ 46 – Unvollständige oder ungültige Bezeichnung einer Karte des Tisches	66
A. Korrekte Bezeichnung einer Karte des Tisches	66
B. Unvollständige oder ungültige Bezeichnung	66
§ 47 – Zurücknahme einer gespielten Karte	67
A. Im Zuge einer Berichtigung	67
B. Um ein regelwidriges Spiel zu korrigieren	67
C. Um eine unbeabsichtigte Bezeichnung zu ändern	67
D. Im Anschluss an ein geändertes Spiel des Gegners	67
E. Änderung eines Spiels, das auf falscher Auskunft beruht	67
F. Andere Zurücknahme	68
§ 48 – Sichtbarmachen von Karten des Alleinspielers	68
A. Alleinspieler macht eine Karte sichtbar	68
B. Alleinspieler deckt Karten auf	68
§ 49 – Sichtbarmachen von Karten eines Gegenspielers	69
§ 50 – Behandlung einer Strafkarte	69
A. Strafkarte verbleibt sichtbar	69
B. Haupt- oder Nebenstrafkarte	69
C. Behandlung einer Nebenstrafkarte	69
D. Behandlung einer Hauptstrafkarte	69
E. Informationen aus einer Strafkarte	70
§ 51 – Zwei oder mehr Strafkarten	71
A. Schuldiger an der Reihe zu spielen	71
B. Partner des Schuldigen am Ausspiel	71
§ 52 – Versäumnis, eine Strafkarte auszuspielen oder zuzugeben	72
A. Gegenspieler versäumt es, eine Strafkarte zu spielen	72
B. Gegenspieler spielt eine andere Karte	72

§ 53 – Ausspiel außer der Reihe angenommen	73
A. Ausspiel außer der Reihe als korrektes Ausspiel behandelt . . .	73
B. Korrektes Ausspiel im Anschluss an regelwidriges Ausspiel . . .	73
C. Falscher Gegenspieler spielt Karte zum regelwidrigen Ausspiel des Alleinspielers	73
§ 54 – Aufgedecktes erstes Ausspiel außer der Reihe	74
A. Alleinspieler deckt seine Hand auf	74
B. Alleinspieler nimmt Ausspiel an	74
C. Alleinspieler muss das Ausspiel annehmen	74
D. Alleinspieler lehnt erstes Ausspiel ab	74
E. Erstes Ausspiel von falscher Partei	74
§ 55 – Ausspiel des Alleinspielers außer der Reihe	75
A. Ausspiel des Alleinspielers angenommen	75
B. Alleinspieler verpflichtet, das Ausspiel zurückzunehmen	75
C. Alleinspieler könnte Informationen erhalten haben	75
§ 56 – Ausspiel eines Gegenspielers außer der Reihe	75
§ 57 – Vorzeitiges Ausspielen oder Zugeben	76
A. Vorzeitiges Ausspielen oder Zugeben zum nächsten Stich . . .	76
B. Partner des Schuldigen kann der Berichtigung nicht nachkommen	76
C. Alleinspieler oder Dummy hat gespielt	76
D. Vorzeitige Zugabe anstelle des rechten Gegners	76
§ 58 – Gleichzeitige Ausspiele oder Zugaben	77
A. Gleichzeitiges Spielen zweier Spieler	77
B. Gleichzeitige Karten aus einer Hand	77
§ 59 – Unvermögen, wie gefordert auszuspieren oder zuzugeben	77
§ 60 – Spiel nach einem regelwidrigen Spiel	78
A. Spiel einer Karte nach einer Regelwidrigkeit	78
B. Gegenspieler spielt, bevor Alleinspieler wie gefordert ausspielt	78
C. Spiel der schuldigen Partei vor Festlegung einer Berichtigung	78
§ 61 – Versäumnis, eine Farbe zu bedienen – Fragen zum Revoke	78
A. Definition von Revoke	78
B. Recht, nach einem möglichen Revoke zu fragen	78
C. Recht, Stiche anzusehen	79

§ 62 – Korrektur eines Revokes	79
A. Revoke muss korrigiert werden	79
B. Korrektur eines Revokes	79
C. Nachfolgend gespielte Karten	79
D. Revoke im zwölften Stich	80
§ 63 – Vollendung eines Revokes	80
A. Revoke wird vollendet	80
B. Revoke darf nicht korrigiert werden	80
§ 64 – Verfahren nach Vollendung eines Revokes	80
A. Automatische Stichkorrektur	80
B. Keine automatische Stichkorrektur	81
C. Ausgleich eines Schadens	81
§ 65 – Anordnung der Stiche	82
A. Vollständiger Stich	82
B. Stichbesitz verfolgen	82
C. Ordnung	82
D. Einigkeit über das Ergebnis des Spiels	82
§ 66 – Ansehen von Stichen	83
A. Laufender Stich	83
B. Eigene letzte Karte	83
C. Abgelegte Stiche	83
D. Nach Spielende	83
§ 67 – Fehlerhafter Stich	83
A. Bevor beide Parteien zum nächsten Stich spielen	83
B. Nachdem beide Parteien zum nächsten Stich gespielt haben	84
§ 68 – Claim oder Konzession von Stichen	85
A. Definition eines Claims	85
B. Definition einer Konzession	85
C. Erklärung erforderlich	86
D. Spielunterbrechung	86
§ 69 – Claim oder Konzession zugestimmt	86
A. Zustimmung etabliert	86
B. Rücknahme einer etablierten Zustimmung	87
§ 70 – Claim oder Konzession bestritten	87
A. Allgemeine Zielsetzung	87
B. Erklärung wiederholt	87
C. Es gibt einen ausstehenden Trumpf	87
D. Erwägungen des Turnierleiters	88

E. Nicht genannte Spielweise	88
§ 71 – Aufgehobene Konzession	88
§ 72 – Allgemeine Grundsätze	89
A. Einhaltung der Regeln	89
B. Regelverstoß	89
C. Bewusstsein für möglichen Schaden	89
§ 73 – Verständigung, Tempo und Täuschung	89
A. Angemessene Verständigung zwischen den Partnern	89
B. Unangemessene Verständigung zwischen den Partnern	90
C. Spieler erhält unerlaubte Information vom Partner	90
D. Abweichungen im Tempo oder Verhalten	90
E. Täuschung	91
§ 74 – Benehmen und Umgangsformen	91
A. Richtige Einstellung	91
B. Umgangsformen	91
C. Verfahrensverstöße	91
§ 75 – Falsche Auskunft oder falsche Ansage	92
A. Fehler erzeugt unerlaubte Information	92
B. Falsche Auskunft	92
C. Falsche Ansage	93
D. Ermittlungen des Turnierleiters	93
§ 76 – Zuschauer	94
A. Aufsicht	94
B. Am Tisch	94
C. Mitwirkung	94
D. Status	94
§ 77 – Scoretabelle für Turnierbridge	95
§ 78 – Scoreverfahren und Wettbewerbsbedingungen	97
A. Matchpunktverfahren	97
B. Internationales Matchpunktverfahren	97
C. Gesamtpunktverfahren	97
D. Wettbewerbsbedingungen	98
§ 79 – Gewonnene Stiche	98
A. Einigkeit über gewonnene Stiche	98
B. Uneinigkeit über gewonnene Stiche	98
C. Scorefehler	98

§ 80 – Durchführungsbestimmung und Organisation	99
A. Verantwortlicher Verband	99
B. Turnierveranstalter	99
§ 81 – Der Turnierleiter	101
A. Offizieller Status	101
B. Beschränkungen und Verantwortlichkeiten	101
C. Pflichten und Befugnisse des Turnierleiters	101
D. Delegation von Pflichten	101
§ 82 – Berichtigung von Verfahrensfehlern	102
A. Pflicht des Turnierleiters	102
B. Berichtigung eines Fehlers	102
C. Fehler des Turnierleiters	102
§ 83 – Hinweis auf das Protestrecht	102
§ 84 – Entscheidungen bei unstrittigem Sachverhalt	102
A. Keine Berichtigung	102
B. Regel sieht Berichtigung vor	103
C. Wahlmöglichkeit eines Spielers	103
D. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters	103
§ 85 – Entscheidungen bei strittigem Sachverhalt	103
A. Einschätzung des Turnierleiters	103
B. Sachverhalt nicht festgestellt	103
§ 86 – Teamturnier	104
A. Ersatzboard	104
B. Ergebnis am anderen Tisch erzielt	104
§ 87 – Verfälschtes Board	105
A. Definition	105
B. Scoren im Paar- und Individualturnier	105
C. Scoren im Teamturnier	105
§ 88 – Zuerkennen von Entschädigungspunkten	105
§ 89 – Berichtigung in Individualturnieren	105
§ 90 – Verfahrensstrafen	106
A. Befugnis des Turnierleiters	106
B. Verstöße, die einer Verfahrensstrafe unterliegen	106
§ 91 – Strafe oder Ausschluss	106
A. Befugnisse des Turnierleiters	106
B. Recht zur Disqualifikation	107

§ 92 – Recht zum Protest	107
A. Recht eines Teilnehmers	107
B. Protestfrist	107
C. Vorgehen bei einem Protest	107
D. Zustimmung der Beschwerdeführer	107
§ 93 – Protestverfahren	108
A. Kein Schiedsgericht	108
B. Schiedsgericht vorhanden	108
C. Weitergehende Rechtsmittel	108
Stichwortverzeichnis	110

Einführung zu den Turnierbridgeregeln 2017

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

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

Diese wurden gesammelt und anschließend vom Ausschuss gründlich geprüft. Im Ergebnis wurde dann die jeweilige Regel geändert oder belassen. Die Diskussionen fanden am Rande zahlreicher Weltmeisterschaften statt, und tausende E-Mails wurden in den vergangenen fünf Jahren gewechselt.

Der Zweck der Regeln bleibt aber unangetastet. Sie sind konzipiert, um korrekte Verfahrensweisen zu definieren und angemessene Abhilfe zu schaffen, wenn etwas schief geht. Sie sind nicht dazu da, Regelwidrigkeiten zu bestrafen, sondern sollen vielmehr dazu dienen, die Situation zu bereinigen, wenn die nichtschuldige Partei anderenfalls geschädigt sein könnte. Die Spieler sind aufgefordert, jede Berichtigung, Strafe oder sonstige Anweisung sportlich zu akzeptieren.

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

Die bereits eingeführte Sprachregelung wurde beibehalten:

- „Kann“ oder „darf“ (engl. „may“; es nicht zu tun, ist nicht falsch);
- „etwas tun“ (engl. „does“; beschreibt eine Vorgehensweise, ohne bei einem Abweichen bereits eine Strafe einzufordern);

- „sollte tun“ (engl. „should do“; es nicht zu tun ist ein Regelverstoß, der die Rechte des schuldigen Spielers gefährdet, der aber nicht oft bestraft wird);
- „hat zu tun“ (engl. „shall do“; ein Abweichen davon ist ein Regelverstoß, der eine Strafe in mehr als 50% der Fälle nach sich ziehen wird);
- „muss“ (engl. „must do“; die stärkste Formulierung, eine schwerwiegende Angelegenheit).
- „Darf keinesfalls“ (engl. „must not“) ist das stärkste Verbot.
- „Soll nicht“ (engl. „shall not“) ist stark, aber „darf nicht“ (engl. „may not“) ist stärker und fast so stark wie „darf keinesfalls“ („must not“).

Um Zweifel zu vermeiden, gelten diese Einführung und die nachfolgenden Begriffsbestimmungen als Teil der Regeln.

Schließlich ist zu beachten, dass ein Singularwortlaut auch den Plural umfasst, es sei denn, man kann aus dem Zusammenhang das Gegenteil schließen, und das Maskulinum schließt das Femininum mit ein (und umgekehrt).

Vorwort des deutschen Übersetzers

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

Modalverben, die Verbote ausdrücken, wurden wie folgt übersetzt:

- „should not do“ wurde mit „sollte nicht tun“ übersetzt. Dies entspricht einer Empfehlung.
- „shall not do“ wurde mit „soll nicht tun“ übersetzt. Dies entspricht einer Forderung.
- „may not do“ wurde mit „darf nicht tun“ übersetzt. Dies entspricht einem Verbot.
- „must not do“ wurde mit „darf keinesfalls tun“ übersetzt. Dies entspricht einem starken Verbot.

Modalverben, die Gebote ausdrücken, wurden wie folgt übersetzt:

- „may do“ wurde mit „kann oder darf tun“ übersetzt. Dies entspricht einer Möglichkeit.
- „should do“ wurde mit „sollte tun“ übersetzt. Dies entspricht einer Empfehlung.
- „shall do“ wurde mit „hat zu tun“ übersetzt. Dies entspricht einer Forderung.
- „must do“ wurde mit „muss tun“ übersetzt. Dies entspricht einer Notwendigkeit.

Begriffsbestimmungen

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

Alleinspieler (*Declarer*): Der Spieler, der für die Partei, die das letzte Gebot abgegeben hat, als erster die Denomination dieses Gebots genannt hat. Er wird Alleinspieler, sobald das erste Ausspiel aufgedeckt wird (siehe jedoch § 54 A, wenn außer der Reihe ausgespielt wird).

Ansagbarer Stich (*Odd Trick*): Jeder Stich, den die Partei des Alleinspielers zusätzlich zu ihren ersten sechs Stichen gewinnen muss.

Ansage (*Call*): Jedes Gebot, Kontra, Rekontra oder Pass.

Aufgehoben (*Cancelled*): Siehe „Zurückgenommen“

Ausspiel (*Lead*): Die erste Karte, die zu einem Stich gespielt wird.

Austeilung (*Deal*):

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

Berichtigter Score (*Adjusted Score*): Ein Score, der vom Turnierleiter zuerkannt wird (siehe § 12). Er kann „künstlich“ sein oder „zugewiesen“.

Berichtigung (*Rectification*): Die zu treffende Maßnahme, mit der die Folgen einer dem Turnierleiter bekannt gewordenen Regelwidrigkeit korrigiert werden sollen.

Bluff (*Psychic Call*): Eine absichtlich grob falsche Darstellung der Stärke und/oder der Farblängen.

Board (*Board*):

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

Denomination (*Denomination*): Die in einem Gebot genannte Farbe oder Sans Atout.

Dummy (*Dummy*):

1. Der Partner des Alleinspielers. Er wird Dummy, sobald das erste Ausspiel aufgedeckt wird. Nach Spielende ist er nicht mehr Dummy.
2. Die Karten des Partners des Alleinspielers, sobald sie nach dem

Aufdecken des ersten Ausspiels offen sichtbar auf dem Tisch liegen.¹

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

Erstes Ausspiel (*Opening Lead*): Die Karte, die zum ersten Stich ausgespielt wird.

Faller (*Undertrick*): Jeder Stich, welcher der Partei des Alleinspielers zum Erfüllen des Kontrakts fehlt (siehe § 77).

Falsche Auskunft (*Misinformation*): Das Versäumnis einer Partei, ihre Partnerschaftsvereinbarung² vollständig und zeitgerecht offenzulegen, wenn und soweit sie hierzu durch die Regeln oder sonstigen Bestimmungen verpflichtet ist.

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

Farbe bedienen (*Follow Suit*): Das Spiel einer Karte der ausgespielten Farbe.

Figur (*Honour*): Jede(r/s) Ass, König, Dame, Bube oder 10.

Gebot (*Bid*): Die Verpflichtung, mindestens eine bestimmte Anzahl von ansagbaren Stichen (zusätzlich zu sechs) in einer bestimmten Denomination zu gewinnen.

Gefahrenlage (*Vulnerability*): Die festgelegte Situation beider Parteien, nach der sich Prämien sowie Strafen für Faller richten (siehe § 77).

Gegenspieler (*Defender*): Ein Gegner des (voraussichtlichen) Alleinspielers.

Gegner (*Opponent*): Ein Spieler der anderen Partei; ein Mitglied der Partnerschaft, gegen die man spielt.

Hand (*Hand*): Die Karten, die ursprünglich an einen Spieler ausgeteilt wurden, oder der verbleibende Rest davon.

IMP (*International Matchpoint*): Eine Scoreeinheit, die gemäß der in § 78 B vorgegebenen Tabelle vergeben wird.

Kartenpaket (*Pack*): Die 52 Karten, mit denen Bridge gespielt wird.

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

¹In der deutschen Ausgabe der Regeln auch „Tisch“ genannt, Anm. d. Übers.

²Siehe § 40, Anm. d. Übers.

Kontrakt (*Contract*): Die Verpflichtung der alleinspielenden Partei, die Anzahl der ansagbaren Stiche³ in der Denomination zu gewinnen, die mit dem letzten Gebot dieser Partei festgelegt wurde, sei es unkontriert, kontriert oder rekontriert. (Siehe § 22).

Künstliche Ansage (*Artificial call*):

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

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

Matchpunkt (*Matchpoint*): Eine Scoreeinheit, die ein Teilnehmer als das Resultat eines Vergleiches seines Ergebnisses mit mindestens einem anderen erhält. Siehe § 78 A.

Nicht regelkonform; ungehörig⁴ (*Extraneous*): Nicht Bestandteil des regelgemäßen Ablaufs des Bridge-Spiels.

Partei (*Side*): Zwei Spieler am Tisch, die gegen die zwei anderen Spieler eine Partnerschaft bilden.

Partner (*Partner*): Der Spieler, mit dem man als eine Partei gegen die anderen beiden Spieler am Tisch spielt.

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

Prämien (*Premium Points*): Punkte, die keine Stichpunkte (siehe § 77) sind.

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

Regelverstoß (*Infraction*): Ein Verstoß eines Spielers gegen eine Regel oder eine verbandseigene Bestimmung.

Regelwidrigkeit (*Irregularity*): Eine Abweichung eines Spielers vom regelkonformen Verhalten, zu der unter anderem auch Regelverstöße gehören.

Reihe (*Turn*): Der richtige Zeitpunkt, zu dem ein Spieler ansagen oder spielen muss.

³Siehe die Definition zu „ansagbarer Stich“, Anm. d. Übers.

⁴Das englische Wort „extraneous“ ist je nach Bedeutung im Kontext unterschiedlich übersetzt worden, Anm. d. Übers.

Reihenfolge (*Rotation*): Die im Uhrzeigersinn verlaufende Reihenfolge, in der angesagt oder gespielt wird; ebenfalls die Reihenfolge im Uhrzeigersinn, in der die Karten empfehlungsgemäß einzeln ausgeteilt werden.

Reizung (*Auction*):

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

Rekontra (*Redouble*): Eine Ansage nach einem gegnerischen Kontra, die die Wertung eines erfüllten oder geschlagenen Kontraktes erhöht (siehe §§ 19 B und 77).

Runde (*Round*): Ein Teil eines Durchganges, der ohne Platzwechsel von Spielern gespielt wird.

Schlemm (*Slam*): Ein Kontrakt, bei dem man sechs ansagbare Stiche⁵ (Kleinschlemm genannt) oder sieben ansagbare Stiche (Großschlemm genannt) gewinnen muss.

Sichtbare Karte (*Visible Card*): Eine Karte, die so gehalten wird, dass der Partner oder einer der Gegner die Bildseite sehen kann.

Spiel (*Play*):

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

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

Stich (*Trick*): Die Einheit, durch die das Ergebnis eines Kontraktes bestimmt wird. Außer wenn er fehlerhaft ist, besteht ein Stich aus vier Karten, von denen jeder Spieler in Reihenfolge eine zugegeben hat, beginnend mit dem Ausspiel.

Stichpunkte (*Trick Points*): Punkte, die die alleinspielende Partei für das Erfüllen eines Kontraktes erhält.⁶ (siehe § 77).

⁵Siehe die Definition zu „ansagbarer Stich“, Anm. d. Übers.

⁶Prämien gehören nicht zu den Stichpunkten, Anm. d. Übers.

Strafe (*Penalty*): (siehe auch „Berichtigung“) – Strafen kommen in zwei Formen vor:

- Disziplinarstrafen – Diese werden verhängt, um gutes Benehmen und die Ordnung aufrechtzuerhalten (siehe § 91) und
- Verfahrensstrafen – Diese werden im Ermessen des Turnierleiters (zusätzlich zu einer Berichtigung) verhängt, um Regelwidrigkeiten im Turnierablauf zu ahnden (siehe § 90).

Strafkarte (*Penalty Card*): Eine Karte, deren Behandlung in § 50 geregelt ist.⁷

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

Teilnehmer (*Contestant*): In einem Individualturnier ein Spieler; in einem Paarturnier zwei Spieler, die während des gesamten Turniers eine Partnerschaft bilden; in einem Teamturnier vier oder mehr Spieler, die als Mannschaft spielen.

Teilspiel (*Partscore*): 90 oder weniger erzielte Stichpunkte in einer einzelnen Austeilung (siehe § 77).

Tisch (*Dummy*): Siehe Dummy.

Trumpf (*Trump*): Jede Karte der Denomination, die in einem Farbkontrakt als Trumpffarbe bestimmt worden ist.

Turnier (*Tournament und synonym Event*): Ein Wettbewerb bestehend aus einem oder mehreren Durchgängen.

Überstich (*Overtrick*): Jeder Stich, der von der alleinspielenden Partei zusätzlich zum Kontrakt gewonnen wird.

Unbeabsichtigt (*Unintended*): Versehentlich; nicht durch den Willen gesteuert; nicht die Absicht des Spielers zum Zeitpunkt seines Handelns.

Ungemischtes Kartenpaket (*Sorted Deck*): Ein Kartenpaket, dessen vorheriger Zustand nicht durch Mischen nach dem Zufallsprinzip aufgehoben worden ist.

Vollspiel (*Game*): 100 oder mehr erzielte Stichpunkte in einer einzelnen Austeilung (siehe § 77).

Voraussichtlicher Alleinspieler (*Presumed Declarer*): Der Spieler, der ohne Regelwidrigkeit Alleinspieler werden würde.

⁷Eine vorzeitig sichtbar gewordene (aber nicht gemäß § 57 ausgespielte) Karte eines Gegenspielers wird zu einer Strafkarte, es sei denn, der Turnierleiter bestimmt dies anders (siehe § 49), Anm. d. Übers.

Zurückgezogen (*Withdrawn oder Retracted*): „Zurückgenommene“ Aktionen schließen „aufgehobene“ Aktionen und „zurückgenommene“ Karten ein.

§ 1 – Das Kartenpaket

A. Rangfolge der Karten und Farben

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

B. Die Bildseiten der Karten

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

C. Die Rückseiten der Karten

Die Rückseiten aller 52 Karten eines Kartenpaketes sollten identisch sein. Sie können Wörter, ein Logo oder eine Illustration beinhalten, aber das Gesamtbild sollte ein Symmetriezentrum haben.

§ 2 – Die Turnierboards

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

Teiler:	Nord	Boards:	1	5	9	13
Teiler:	Ost	Boards:	2	6	10	14
Teiler:	Süd	Boards:	3	7	11	15
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 und ebenso für jede weitere Gruppe von 16 Boards. Kein Board sollte verwendet werden, das

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

diesen Anforderungen nicht entspricht. Wird ein solches Board dennoch verwendet, gelten jedoch in diesem Durchgang die auf dem Board angegebenen Bedingungen.

§ 3 – Anordnung der Tische

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

§ 4 – Partnerschaften

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

§ 5 – Zuweisung der Plätze

A. Ausgangsplatz

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

B. Wechsel von Himmelsrichtung oder Tisch

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

§ 6 – Das Mischen und Austeilen

A. Das Mischen

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

B. Das Austeilen

Die Karten müssen einzeln und verdeckt in vier Hände mit jeweils 13 Karten ausgeteilt werden; jede Hand wird dann verdeckt in eines der vier Kartenfächer des Boards gesteckt. Keine zwei in einem Kartenpaket aufeinanderfolgende Karten haben auf dieselbe Hand ausgeteilt zu werden. Es wird empfohlen, die Karten im Uhrzeigersinn auszuteilen.

C. Anwesenheit beider Paare

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

D. Erneutes Mischen und Austeilen

1. Wird vor Beginn der ersten Reizung in einem Board festgestellt, dass die Karten falsch ausgeteilt worden sind oder dass ein Spieler die Bildseite einer Karte eines anderen Spielers während des Mischens oder Austeilens erkannt haben könnte, hat das Board neu gemischt und ausgeteilt zu werden. Danach wird § 16 D angewandt, wenn eine Karte eines anderen Spielers vor Beendigung des Spiels versehentlich sichtbar wird (siehe jedoch § 24).
2. Kein Ergebnis darf bestehen bleiben, wenn die Karten aus einem ungemischtem Kartenpaket¹ stammen oder wenn die Austeilung aus einem anderen Durchgang stammt, es sei denn, der Zweck des Turniers ist das Nachspielen alter Austeilungen. (Diese Vorschriften sollen nicht die Anordnung zum Austausch von Boards zwischen Tischen verhindern, wenn dies erwünscht ist.)
3. Der Turnierleiter kann ein erneutes Mischen und Austeilen aus jedem Grund verlangen, der mit den Regeln im Einklang ist (siehe jedoch die §§ 22 B und 86 A).

E. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters bezüglich des Mischens und Austeilens

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

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

3. Der Turnierleiter kann das Mischen und Austeilen von seinen Hilfskräften oder anderen beauftragten Personen im Voraus durchführen lassen.
4. Der Turnierleiter kann eine andere Methode des Austeilens oder Vorausteilens anordnen, solange hierdurch die völlige Zufälligkeit der Austeilungen genauso gewährleistet ist, wie dies bei einer Vorgehensweise nach den Absätzen A und B der Fall wäre.

F. Duplizieren der Boards

Falls es die Turnierendurchführung erfordert, können eine oder mehrere exakte Kopien jeder Austeilung nach den Vorgaben des Turnierleiters erstellt werden. Ordnet er dies an, hat es grundsätzlich keine Neuausteilung eines Boards zu geben (obwohl der Turnierleiter die Befugnis hat, sie anzuordnen).

§ 7 – Kontrolle von Board und Karten

A. Platzierung des Boards

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

B. Entnahme der Karten aus Board

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

C. Zurückstecken der Karten in Board

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

D. Verantwortung für das Verfahren

Jeder Teilnehmer, der während eines Durchgangs dauerhaft an einem Tisch verbleibt, ist vorrangig für die Aufrechterhaltung korrekter Spielbedingungen an diesem Tisch verantwortlich.

§ 8 – Abfolge der Runden

A. Weitergabe der Boards und Wechseln der Spieler

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

B. Ende der Runde

1. Grundsätzlich endet eine Runde, wenn der Turnierleiter das Zeichen für den Anfang der nächsten Runde gibt; ist jedoch an einem Tisch zu diesem Zeitpunkt das Spiel noch nicht beendet, dauert an diesem Tisch die Runde so lange, bis die Spieler zum nächsten Tisch wechseln.
2. Übt der Turnierleiter seine Befugnis aus, das Spielen eines Boards zu verschieben, endet für dieses Board die Runde für die betreffenden Spieler so lange nicht, bis sie das Board gespielt, Einigkeit über den Score erzielt und diesen erfasst haben oder bis der Turnierleiter das Spielen des Boards aufgehoben hat.

C. Ende der letzten Runde und Ende des Durchgangs

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

§ 9 – Verfahren nach einer Regelwidrigkeit

A. Aufmerksam machen auf eine Regelwidrigkeit

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

2. Sofern die Regeln es nicht untersagen, können sowohl der Alleinspieler als auch beide Gegenspieler auf eine Regelwidrigkeit während der Spielphase aufmerksam machen. Siehe § 65 B 3 bezüglich einer falsch abgelegten Karte.
3. Jeder Spieler – einschließlich des Dummys – kann versuchen, eine Regelwidrigkeit zu verhindern (für den Dummy gelten jedoch die §§ 42 und 43).
4. Bis das Spiel einer Austeilung beendet ist, darf der Dummy nicht auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen (siehe jedoch § 20 F 5 zur Korrektur einer offenbar falschen Auskunft des Alleinspielers).
5. Es gibt keine Verpflichtung, auf einen Regelverstoß der eigenen Partei aufmerksam zu machen (siehe jedoch § 20 F 5 zur Korrektur einer offenbar falschen Auskunft des Partners).

B. Nachdem auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist

1. (a) Der Turnierleiter sollte unverzüglich gerufen werden, nachdem auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist.
(b) Jeder Spieler – einschließlich des Dummys – kann den Turnierleiter rufen, nachdem auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist.
(c) Durch den Ruf nach dem Turnierleiter verwirkt ein Spieler keine Rechte, die er sonst gehabt hätte.
(d) Die Rechte der Gegner werden nicht dadurch berührt, dass ein Spieler auf eine Regelwidrigkeit der eigenen Partei aufmerksam macht.
2. Kein Spieler soll etwas unternehmen, bis der Turnierleiter alle Erklärungen hinsichtlich einer Berichtigung abgegeben hat.

C. Vorzeitige Korrektur einer Regelwidrigkeit

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

§ 10 – Beurteilung von Berichtigungen

A. Recht, eine Berichtigung festzulegen

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

B. Aufhebung der Durchführung einer Berichtigung oder des Verzichts darauf

Der Turnierleiter darf jede Durchführung einer Berichtigung und jeden Verzicht darauf, die Spieler ohne seine Anweisung vorgenommen haben, sowohl zulassen als auch aufheben.

C. Wahlmöglichkeit nach einer Regelwidrigkeit

1. Sehen diese Regeln eine Wahlmöglichkeit nach einer Regelwidrigkeit vor, hat der Turnierleiter alle verfügbaren Möglichkeiten zu erklären.
2. Hat ein Spieler nach einer Regelwidrigkeit eine Wahlmöglichkeit, muss er seine Wahl treffen, ohne seinen Partner zur Entscheidung hinzuzuziehen.
3. Geben diese Regeln der nichtschuldigen Partei nach einer Regelwidrigkeit der Gegner mehrere Wahlmöglichkeiten, ist es angemessen, die vorteilhafteste Aktion zu wählen.
4. Vorbehaltlich § 16 C 2 ist es für die schuldige Partei nach einer Berichtigung eines Regelverstößes angemessen, die für sie vorteilhafteste Ansage oder Spielweise zu wählen, auch wenn sie dadurch von ihrem Regelverstoß zu profitieren scheint (siehe jedoch §§ 27 und 72 C).

§ 11 – Verwirken des Rechts auf Berichtigung

A. Handlung der nichtschuldigen Partei

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

B. Strafe nach dem Verwirken des Rechts auf Berichtigung

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

§ 12 – Der Ermessensspielraum des Turnierleiters

A. Befugnis, einen berichtigten Score zuzuerkennen

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

1. Der Turnierleiter darf einen berichtigten Score zugunsten eines nichtschuldigen Teilnehmers zuerkennen, wenn seiner Meinung nach diese Regeln keine Berichtigung für diesen spezifischen Verstoß vorsehen.
2. Der Turnierleiter erkennt einen künstlichen berichtigten Score zu, wenn keine Berichtigung vorgenommen werden kann, die das normale Spielen des Boards erlaubt (siehe Absatz C 2).
3. Der Turnierleiter darf einen berichtigten Score zuerkennen, wenn es eine falsche Berichtigung einer Regelwidrigkeit gegeben hat.

B. Zielsetzung von berichtigten Scores

1. Die Zielsetzung von berichtigten Scores ist es, eine nichtschuldige Partei für den ihr entstandenen Schaden zu entschädigen und einer schuldigen Partei jeden Vorteil zu entziehen, den sie durch ihren Regelverstoß erlangt hat. Ein Schaden liegt dann vor, wenn aufgrund eines Regelverstoßes eine nichtschuldige Partei ein schlechteres Tischergebnis erzielt, als ohne diesen Regelverstoß zu erwarten gewesen wäre.
2. Der Turnierleiter darf keinen berichtigten Score mit der Begründung zuerkennen, dass die laut dieser Regeln vorgesehene Berichtigung entweder unangemessen streng oder zu vorteilhaft für eine der beiden Parteien sei.

C. Zuerkennen eines berichtigten Scores

1. (a) Ist nach einer Regelwidrigkeit der Turnierleiter durch diese Regeln befugt, einen Score zu berichtigen und ist er in der Lage, einen zugewiesenen berichtigten Score zuzuerkennen, so tut er dies. Ein derartiger Score ersetzt den im Spiel erzielten Score.
(b) Bei der Zuerkennung eines zugewiesenen berichtigten Scores sollte der Turnierleiter versuchen, so nahe wie möglich an das Ergebnis heranzukommen, das ohne den Regelverstoß wahrscheinlich herausgekommen wäre.
(c) Ein zugewiesener berichtigter Score kann gewichtet werden, um die Wahrscheinlichkeiten verschiedener möglicher Ergebnis-

- se widerzuspiegeln; dabei dürfen nur Ergebnisse berücksichtigt werden, die regelkonform hätten erreicht werden können.
- (d) Sind die möglichen Ergebnisse zu zahlreich oder nicht offensichtlich bestimmbar, kann der Turnierleiter einen künstlichen berichtigten Score zuerkennen (siehe unten Absatz C 2).
 - (e) Trägt die nichtschuldige Partei nach einer Regelwidrigkeit mit zu ihrem Schaden bei, indem sie einen extrem schweren Fehler begeht (in keiner Beziehung zum Regelverstoß stehend) oder eine extrem spekulative Aktion wählt, weil sie hofft, im Falle des Misserfolges von der Berichtigung aufgefangen zu werden, gilt:
 - (i) Der schuldigen Partei wird der Score zuerkannt, den sie als Konsequenz durch die Berichtigung des Regelverstoßes erhalten hätte.
 - (ii) Die nichtschuldige Partei wird für den selbst verschuldeten Teil des Schadens nicht entschädigt.
2. (a) Kann aufgrund einer Regelwidrigkeit kein Ergebnis erzielt werden [siehe auch Absatz C 1 (d)], erkennt der Turnierleiter einen künstlichen berichtigten Score gemäß den Verantwortlichkeiten für die Regelwidrigkeit zu: Minusdurchschnitt für einen schuldigen Teilnehmer (höchstens 40 % im Paarturnier), Durchschnitt für einen teilweise schuldigen Teilnehmer (50 % im Paarturnier) und Plusdurchschnitt für einen nichtschuldigen Teilnehmer (mindestens 60 % im Paarturnier).
- (b) Entscheidet sich der Turnierleiter, in einem Turnier mit IMP-Abrechnung einen künstlichen berichtigten Score zuzuerkennen, sind +3 IMPs Plusdurchschnitt und -3 IMPs Minusdurchschnitt. Mit Zustimmung des verantwortlichen Verbands kann der Turnierveranstalter andere Regelungen treffen, wie in den §§ 12 C 2 (d), 78 D, 86 B 3 vorgesehen.^B
- (c) Die vorangehende Regelung wird modifiziert, wenn ein nichtschuldiger Teilnehmer in einem Durchgang mehr als 60 % oder weniger als 40 % der erzielbaren Matchpunkte erspielt (oder das jeweilige Äquivalent bei IMP-Abrechnung). Solche Teilnehmer erhalten den Prozentsatz, den sie in den anderen Boards dieses Durchganges erspielt haben (oder dessen Äquivalent bei IMP-Abrechnung).

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

- (d) Der verantwortliche Verband kann für den Fall Regelungen treffen, dass ein Teilnehmer in mehreren Boards eines Durchgangs kein Ergebnis erzielt hat. Die zugewiesenen Scores für alle weiteren Boards dürfen von den obigen Regelungen [§ 12 C 2 (a) und (b)] abweichen.^C
3. Bei Individualturnieren gelten die Berichtigungen und die durch den Turnierleiter zuerkannten Scores für beide Spieler der schuldigen Partei, auch wenn nur ein Spieler für die Regelwidrigkeit verantwortlich ist. Der Turnierleiter soll jedoch keine Verfahrensstrafe gegen den Partner eines schuldigen Spielers verhängen, wenn er zu der Auffassung gelangt, dass diesen Spieler keinerlei Schuld trifft.
 4. Erkennt der Turnierleiter sich nicht ausgleichende Scores in einem KO-Kampf zu, so wird zunächst der Score jedes Teilnehmers getrennt ermittelt und anschließend wird beiden der Mittelwert zugewiesen.

§ 13 – Falsche Kartenanzahl²

A. Keine Ansage gemacht

Hat kein Spieler mit falscher Kartenanzahl angesagt, gilt:

1. Der Turnierleiter hat die Unstimmigkeit zu korrigieren und das normale Spielen des Boards anzuordnen, falls noch kein Spieler eine Karte eines anderen gesehen hat.
2. Stellt der Turnierleiter fest, dass in einem oder mehreren Kartenfächern des Boards eine falsche Anzahl Karten war und hat ein Spieler eine oder mehrere Karten eines anderen Spielers gesehen, lässt er das Board spielen und scoren. Kommt er anschließend zu der Auffassung, dass die nicht regelkonforme Information das Ergebnis des Boards beeinflusst hat, hat er einen berichtigten Score zuzuerkennen [siehe § 12 C 1 (b)] und kann einen Schuldigen bestrafen.

B. Während der Reizung oder des Spiels bemerkt

Stellt der Turnierleiter fest, dass ein Spieler ursprünglich mehr und ein anderer weniger als 13 Karten hielt, und hat ein Spieler mit einer falschen

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

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

Hand bereits angesagt, gilt:

1. Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass eine Austeilung korrigiert und gespielt werden kann, dann kann die Austeilung so ohne Änderung einer Ansage gespielt werden. Am Ende des Spiels kann der Turnierleiter einen berechtigten Score zuerkennen.
2. Ansonsten hat der Turnierleiter, wenn eine Ansage von einem Spieler mit falscher Kartenanzahl gemacht worden ist, einen berechtigten Score zuzuerkennen [siehe § 12 C 1 (b)] und kann einen Schuldigen bestrafen.

C. Überzählige Karte

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

D. Spiel beendet

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

§ 14 – Fehlende Karte

A. Feststellung der Unvollständigkeit einer Hand vor Beginn des Spiels

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

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

B. Spätere Feststellung der Unvollständigkeit der Hand

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

1. Wird die Karte unter den schon gespielten Karten gefunden, wird § 67 angewandt.
2. Wird die Karte anderswo gefunden, wird sie der unvollständigen Hand wieder zugeführt. Eine Berichtigung und/oder Strafen können angebracht sein (siehe Absatz B 4).
3. Wird die Karte nicht gefunden, wird die Austeilung mit einem anderen Kartenpaket rekonstruiert. Eine Berichtigung und/oder Strafen können angebracht sein (siehe Absatz B 4).
4. Eine Karte, die der Hand gemäß dieses Absatzes B zugeführt worden ist, gilt als von vornherein in dieser unvollständigen Hand befindlich. Sie kann zur Strafkarte werden, und das Versäumnis, die Karte zugegeben zu haben, kann ein Revoke darstellen.

C. Informationen durch das Hinzufügen einer Karte

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

§ 15 – Falsches Board oder falsche Hand

A. Karten aus falschem Board

1. Wenn ein Spieler seine Karten aus einem falschen Board genommen und eine Ansage gemacht hat, so wird diese aufgehoben (zusammen mit allen nachfolgenden Ansagen).
2. (a) Hat der Partner des schuldigen Spielers anschließend angesagt, hat der Turnierleiter einen berichtigten Score zuzuerkennen.
(b) Anderenfalls sagt der schuldige Spieler nach Ansicht der richtigen Hand an, und die Reizung geht normal weiter.
(c) Auf jede zurückgenommene oder aufgehobene Ansage wird § 16 C angewandt.
3. Wenn der schuldige Spieler anschließend seine Ansage in dem Board wiederholt, aus dem er fälschlicherweise seine Karten genommen hat, kann der Turnierleiter erlauben, dass das Board normal gespielt wird; der Turnierleiter hat aber einen berichtigten Score zuzuer-

kennen, wenn sich die Ansage des Schuldigen von der ursprünglich aufgehobenen Ansage unterscheidet³.

4. Eine Verfahrensstrafe (§ 90) kann zusätzlich zu den oben aufgeführten Berichtigungen verhängt werden.

B. Falsches Board während der Reiz- oder Spielphase⁴ bemerkt

Entdeckt der Turnierleiter nach Beginn der Reizphase, dass ein Teilnehmer ein Board spielt, das für ihn in dieser Runde nicht vorgesehen ist, gilt:

1. Haben ein oder mehrere Spieler am Tisch das Board bereits gespielt, egal ob gegen die richtigen Gegner oder nicht, wird das Board für beide Parteien gestrichen.
2. Hat keiner der vier Spieler das Board bereits gespielt, hat der Turnierleiter das Board zu Ende reizen und spielen zu lassen. Er lässt den Score bestehen und kann verlangen, dass die beiden Paare das richtige Board zu einem späteren Zeitpunkt gegeneinander spielen.
3. Der Turnierleiter hat jedem Teilnehmer, dem die Möglichkeit genommen wurde, einen normalen Score zu erzielen, einen künstlichen berichtigten Score zuzuerkennen [siehe § 12 C 2 (a)].

§ 16 – Erlaubte und unerlaubte Informationen

A. Verwendung von Informationen durch Spieler

1. Ein Spieler darf Informationen in der Reizung und im Spiel verwenden,
 - (a) wenn sie sich aus regelkonformen Ansagen und Spielweisen des aktuellen Boards ableiten (einschließlich regelwidriger Ansagen und Spielweisen, die angenommen worden sind) und sie nicht durch unerlaubte Informationen aus einer anderen Quelle beeinflusst worden sind, oder
 - (b) wenn es sich um erlaubte Informationen aus einer zurückgenommenen Aktion handelt (siehe Absatz C), oder
 - (c) wenn es sich um Informationen handelt, die aufgrund der Regeln oder einer sonstigen Bestimmung als erlaubt gelten, oder wenn sie – sofern es keine andere Bestimmung gibt – sich aus

³Eine Ersatzansage unterscheidet sich dann, wenn ihre Bedeutung sehr abweicht oder wenn sie ein Bluff ist.

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

dem regelkonformen Verfahren ergeben, wie es in diesen Regeln und den sonstigen Bestimmungen geregelt ist (beachte jedoch Absatz B 1), oder

- (d) wenn es sich um Informationen handelt, die der Spieler bereits besaß, bevor er die Hand aus dem Board nahm (§ 7 B), sofern die Regeln den Gebrauch dieser Information nicht ausschließen.
2. Spieler dürfen auch ihre Einschätzung des Spielstandes und der Eigenschaften der Gegner sowie jede Anforderung der Turnierdurchführungsbestimmungen berücksichtigen.

B. Nicht regelkonforme Informationen vom Partner

1. Jede nicht regelkonforme Information vom Partner, die eine Ansage oder Spielweise nahelegen könnte, ist unerlaubt. Dies beinhaltet Bemerkungen, Fragen, Antworten auf Fragen, unerwartete Alerts oder das Fehlen eines Alerts, unverkennbares Zögern, ungewöhnliches Tempo, Besonderheiten in Betonung, Tonfall, Gebärde, Bewegung oder auffälliges Verhalten.
 - (a) Ein Spieler darf keine Ansage oder Spielweise wählen, die ihm nachweislich durch eine unerlaubte Information nahegelegt worden ist als eine andere, wenn diese andere Ansage oder Spielweise eine logische Alternative darstellt.
 - (b) Eine logische Alternative ist eine Aktion, die eine signifikante Anzahl von Spielern der gleichen Spielstärke unter Zugrundelegung der Absprachen der fraglichen Partnerschaft ernsthaft in Erwägung zöge und einige von ihnen möglicherweise wählen könnten.
2. Meint ein Spieler, dass ein Gegner eine derartige Information zugänglich gemacht hat und dass hieraus durchaus ein Schaden entstehen könnte, kann er ankündigen, sofern der verantwortliche Verband dies nicht verbietet (der kann verlangen, dass der Turnierleiter sofort gerufen wird^D), sein Recht zu wahren und den Turnierleiter gegebenenfalls später zu rufen (die Gegner sollten den Turnierleiter unverzüglich rufen, wenn sie die Tatsache bestreiten, dass eine unerlaubte Information übermittelt worden sein könnte).
3. Wenn ein Spieler berechtigte Gründe zur Annahme hat, dass ein Gegner trotz Vorliegens einer logischen Alternative eine Aktion gewählt hat, die ihm durch eine derartige Information nahegelegt worden ist, sollte er nach Spielende den Turnierleiter rufen⁵. Der Tur-

^DDer DBV verbietet nicht, die Rechte zu wahren und den Turnierleiter später zu rufen.

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

Turnierleiter hat einen berechtigten Score zuzuerkennen (siehe § 12 C 1), wenn er der Auffassung ist, dass ein Regelverstoß zu einem Vorteil für die schuldige Partei geführt hat.

C. Informationen aus zurückgenommenen Ansagen und Spielen

Wurde eine Ansage oder ein Spiel im Einklang mit diesen Regeln zurückgenommen, gilt:

1. Für eine nichtschuldige Partei sind alle Informationen erlaubt, die sich aus der Zurücknahme ergeben, ungeachtet dessen, ob es sich um eine eigene Aktion oder eine ihrer Gegner handelt.
2. Für eine schuldige Partei sind Informationen unerlaubt, die sich aus der Zurücknahme einer eigenen oder einer Aktion der nichtschuldigen Partei ergeben. Ein Spieler einer schuldigen Partei darf keine Ansage oder Spielweise wählen, die ihm nachweislich durch eine unerlaubte Information nahegelegt worden ist als eine andere, wenn diese andere Ansage oder Spielweise eine logische Alternative darstellt.
3. Der Turnierleiter hat einen berechtigten Score zuzuerkennen (siehe § 12 C 1), wenn er der Auffassung ist, dass ein Verstoß gegen Absatz C 2 zu einem Schaden der nichtschuldigen Partei geführt hat.

D. Nicht regelkonforme Informationen aus anderen Quellen

1. Erhält ein Spieler zufällig eine nicht regelkonforme Information über ein Board, das er spielt oder noch zu spielen hat, z.B. durch das Anschauen einer falschen Hand, das Mithören von Ansagen, Ergebnissen oder Bemerkungen, durch das Sehen von Karten an einem Nebentisch, oder das Sehen der Karten eines anderen Spielers vor Beginn der Reizung am eigenen Tisch (siehe auch § 13 A), sollte dies dem Turnierleiter unverzüglich mitgeteilt werden, vorzugsweise durch den Empfänger der Information selbst.
2. Ist der Turnierleiter der Auffassung, dass die Information wahrscheinlich einen Einfluss auf das normale Spiel haben wird, kann er vor der ersten Ansage folgende Maßnahmen ergreifen:
 - (a) Er kann die Himmelsrichtungen der Spieler am Tisch anpassen, falls die Turnierform und Scoremethode dies erlauben, sodass der Spieler mit Informationen über eine Hand genau diese Hand hält.
 - (b) Er kann anordnen, dass das betreffende Board für diese Teilnehmer erneut ausgeteilt wird, falls die Turnierform dies erlaubt.

- (c) Er kann erlauben, dass das Board zu Ende gespielt wird. Kommt er dann zu der Auffassung, dass die nicht regelkonforme Information das Ergebnis beeinträchtigt hat, erkennt er einen berichtigten Score zu.
 - (d) Er kann einen berichtigten Score zuerkennen (im Teamturnier siehe § 86 B).
3. Erhält ein Spieler eine solche nicht regelkonforme Information, nachdem die erste Ansage in dem Board gemacht worden ist, aber vor Beendigung des Spiels, verfährt der Turnierleiter wie in Absatz 2 (c) oder 2 (d).

§ 17 – Die Reizphase

A. Anfang der Reizphase

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

B. Die erste Ansage

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

C. Nachfolgende Ansagen

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

D. Ende der Reizphase

1. Die Reizphase endet, wenn nach dem Ende der Reizung gemäß § 22 A einer der Gegenspieler sein erstes Ausspiel aufdeckt. (Siehe § 54, falls das Ausspiel außer der Reihe ist.) Die Phase zwischen dem Ende der Reizung und dem Ende der Reizphase wird als Klärungsphase bezeichnet.
2. Gibt kein Spieler ein Gebot ab (siehe § 22 B), endet die Reizphase, wenn alle vier Hände in das Board zurückgesteckt worden sind.
3. Sind einer Ansage drei Pass gefolgt, endet die Reizung dann nicht, wenn eines dieser Pass außer Reihenfolge abgegeben und so einem der Spieler das Recht zu einer Ansage verwehrt worden ist. Tritt dieser Fall ein, geht die Reizung an den übergangenen Spieler zurück, alle folgenden Pass werden aufgehoben, und die Reizung geht normal weiter. § 16 C findet für alle aufgehobenen Ansagen Anwendung, wobei jeder Spieler als Schuldiger gilt, der außer Reihenfolge gepasst hat.

§ 18 – Gebote

A. Korrekte Form

Ein Gebot bezeichnet eine Anzahl ansagbarer Stiche (d. h. Stiche zusätzlich zu den ersten sechs) und eine Denomination. (Pass, Kontra und Rekontra sind Ansagen, aber keine Gebote.)

B. Ein Gebot überbieten

Ein Gebot überbietet ein vorheriges Gebot, wenn es entweder die gleiche Anzahl von ansagbaren Stichen in einer höherrangigen Denomination bezeichnet oder eine größere Anzahl von ansagbaren Stichen in irgendeiner Denomination.

C. Genügendes Gebot

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

D. Ungenügendes Gebot

Ein Gebot, das das letzte vorangegangene Gebot nicht überbietet, ist ein ungenügendes Gebot. Es ist ein Regelverstoß, ein ungenügendes Gebot abzugeben (für die Berichtigung siehe § 27).

E. Rangfolge der Denominationen

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

F. Andere Methoden

Verantwortliche Verbände können andere Methoden erlauben, wie Ansagen gemacht werden.^E

§ 19 – Kontras und Rekontras

A. Kontras

1. Ein Spieler darf nur das letzte vorangegangene Gebot kontrieren. Dieses Gebot muss von einem Gegner abgegeben worden sein; dazwischen dürfen keinesfalls andere Ansagen als Pass liegen.
2. Beim Kontrieren sollte ein Spieler weder die Anzahl der ansagbaren Stiche noch die Denomination nennen. Die einzig korrekte Form ist das alleinige Wort „Kontra“.

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

3. Benennt ein Spieler beim Kontrieren Gebot, Anzahl ansagbarer Stiche oder Denomination inkorrekt, wird angenommen, er habe das tatsächlich abgegebene Gebot kontriert. (§ 16 – unerlaubte Information – kann zur Anwendung kommen.)

B. Rekontras

1. Ein Spieler darf nur das letzte vorangegangene Kontra rekontrieren. Das Kontra muss von einem Gegner abgegeben worden sein; dazwischen dürfen keinesfalls andere Ansagen als Pass liegen.
2. Beim Rekontrieren sollte ein Spieler weder die Anzahl der ansagbaren Stiche noch die Denomination nennen. Die einzig korrekte Form ist das alleinige Wort „Rekontra“.
3. Benennt ein Spieler beim Rekontrieren Gebot, Anzahl ansagbarer Stiche oder Denomination inkorrekt, wird angenommen, er habe das tatsächlich abgegebene Gebot rekontriert. (§ 16 – unerlaubte Information – kann zur Anwendung kommen.)

C. Kontra oder Rekontra aufgehoben

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

D. Scoren eines kontrierten oder rekontrierten Kontrakts

Folgt einem Kontra oder Rekontra kein regelkonformes Gebot, erhöht sich die Wertung gemäß § 77.

§ 20 – Wiederholung und Erklärung von Ansagen

A. Nicht deutlich verstandene Ansage

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

B. Wiederholung der Reizung während der Reizphase

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

C. Wiederholung nach abschließendem Pass

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

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

D. Wer darf die Reizung wiederholen

Die Wiederholung von Ansagen auf Verlangen eines Spielers hat ausschließlich durch einen Gegner zu erfolgen.

E. Korrektur von Fehlern bei der Wiederholung

Alle Spieler – einschließlich des Dummys und der zum Passen verpflichteten Spieler – sind für die sofortige Korrektur von Irrtümern bei der Wiederholung verantwortlich (siehe § 12 C 1, falls eine fehlerhafte Wiederholung zu einem Schaden führt).

F. Erklärungen von Ansagen

1. Während der Reizung und vor dem letzten Pass kann jeder Spieler eine Erklärung der gegnerischen Reizung verlangen, wenn er an der Reihe anzusagen ist⁷. Er ist berechtigt, eine Auskunft über tatsächlich abgegebene Ansagen zu erhalten, über relevante alternativ mögliche Ansagen, die nicht gewählt wurden, und über Rückschlüsse, die sich aus der Wahl der Aktion ergeben, sofern sie auf einer Partnerschaftsvereinbarung beruhen. Ordnet der Turnierleiter nichts anderes an, sollte der Partner des Spielers antworten, der die betreffende Ansage gemacht hat. Der Partner des fragenden Spielers darf keine Zusatzfrage stellen, bis er an der Reihe anzusagen oder zu spielen ist. § 16 kann zur Anwendung kommen, und der verantwortliche Verband kann eigene Richtlinien für schriftliche Erklärungen erlassen.^F
2. Nach dem abschließenden Pass und während der gesamten Spielphase kann jeder Gegenspieler eine Erklärung der gegnerischen Reizung verlangen, wenn er an der Reihe zu spielen ist. Der Alleinspieler kann eine Erklärung einer Ansage oder Spielvereinbarung der Gegenspieler verlangen, wenn er oder der Dummy an der Reihe zu spielen ist. Erklärungen sollten gegeben werden, wie in Absatz F 1 beschrieben, und zwar vom Partner des Spielers, dessen Aktion erklärt wird.

⁶Der Alleinspieler ist zum ersten Mal mit der Zugabe vom Dummy an der Reihe, es sei denn, er hat ein Ausspiel außer der Reihe akzeptiert.

⁷Außer dieser Spieler ist nach den Regeln zum Passen verpflichtet.

^FDer DBV hat Bestimmungen bezüglich schriftlicher Erklärungen erlassen, wenn Screens verwendet werden (siehe § 19 TO).

3. Wie in den Absätzen F 1 und F 2 geregelt, darf ein Spieler auch nach einer einzelnen Ansage fragen, aber § 16 B 1 kann zur Anwendung kommen.
4. (a) Bemerkt ein Spieler während der Reizung, dass seine eigene Auskunft fehlerhaft oder unvollständig war, muss er vor dem Ende der Klärungsphase den Turnierleiter rufen und die falsche Auskunft richtig stellen. Er kann den Turnierleiter auch eher rufen, ist dazu aber nicht verpflichtet. (Siehe § 75 B 2 für eine Richtigstellung während der Spielphase).
(b) Wird der Turnierleiter gerufen, wendet er § 21 B oder § 40 B 3 an.
5. (a) Ein Spieler, dessen Partner eine falsche Auskunft gegeben hat, darf weder den Fehler während der Reizung richtig stellen, noch auf andere Weise deutlich machen, dass ein Fehler gemacht worden ist. Eine „falsche Auskunft“ beinhaltet hier auch das Unterlassen von Alerts oder Sofortauskünften, wie sie in sonstigen Bestimmungen vorgeschrieben sind, sowie abgegebene Alerts oder Sofortauskünfte, die nicht vorgeschrieben sind.
(b) Ist ein Spieler der Meinung, dass die Auskunft seines Partners fehlerhaft war (siehe § 75 B), muss er den Turnierleiter rufen und seine Gegner darüber informieren. Er muss dies bei der ersten regelkonformen Gelegenheit tun; diese ist gegeben:
 - (i) für einen Gegenspieler am Ende des Spiels.
 - (ii) für den Alleinspieler oder den Dummy nach dem letzten Pass der Reizung.
6. Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass eine Aktion eines Spielers auf einer falschen Auskunft eines Gegners beruhte, wendet er je nach Situation die §§ 21 oder 47 E an.

G. Inkorrektes Verhalten

1. Ein Spieler darf keine Frage stellen, deren einziger Zweck es ist, dem eigenen Partner zu helfen.
2. Ein Spieler darf keine Frage stellen, deren einziger Zweck es ist, den Gegner zu einer falschen Antwort zu verleiten.
3. Während der Reizphase und des Spiels darf ein Spieler seine eigene Konventionskarte oder Systemaufzeichnungen nicht zu Rate ziehen, es sei denn, der verantwortliche Verband erlaubt dies^G [aber siehe § 40 B 2 (b)].

^GDer DBV erlaubt die Einsicht in die eigene Konventionskarte oder anderweitige schriftliche Aufzeichnungen, sofern das gegnerische Paar ein Hochkünstliches System gemäß Anhang B der TO einsetzt.

§ 21 – Falsche Auskunft

A. Ansage oder Spielweise basiert auf eigenem Missverständnis

Einem Spieler, der aufgrund eines eigenen Missverständnisses handelt, steht keine Berichtigung oder Entschädigung zu.

B. Ansage basiert auf falscher Auskunft eines Gegners

1. (a) Sofern sein Partner danach noch nicht angesagt hat, kann ein Spieler bis zum Ende der Reizphase (siehe § 17 D) eine Ansage ohne weitere Berichtigung für seine Partei ändern, wenn der Turnierleiter der Auffassung ist, dass die Entscheidung, diese Ansage abzugeben, durchaus durch eine falsche Auskunft eines Gegners beeinflusst gewesen sein könnte. Das Versäumnis, unverzüglich zu alertieren, wo es vom verantwortlichen Verband verlangt wird^H, gilt als falsche Auskunft.
(b) Der Turnierleiter hat „falsche Auskunft“ und nicht „falsche Ansage“ anzunehmen, wenn kein Beweis des Gegenteils vorliegt.
2. Ändert ein Spieler seine Ansage wegen einer falschen Auskunft (wie es Absatz B 1 vorsieht), kann sein linker Gegner eine anschließend gemachte Ansage ändern, aber § 16 C ist anwendbar.
3. Ist es zu spät, eine Ansage zu ändern, und kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass die schuldige Partei einen Vorteil durch die Regelwidrigkeit erlangt hat, erkennt er einen berechtigten Score zu.

§ 22 – Ende der Reizung

Die Reizung endet, wenn:

- A. nachdem ein oder mehrere Spieler ein Gebot abgegeben haben, drei in der richtigen Reihenfolge abgegebene Pass-Ansagen dem letzten Gebot folgen. Das letzte Gebot wird der Kontrakt (siehe jedoch § 19 D).
- B. alle vier Spieler passen (siehe jedoch § 25). Die Hände werden ungespielt ins Board zurückgesteckt. Es soll nicht neu ausgeteilt werden.

Turnierveranstalter können darüber hinaus dies auch in besonderen Fällen gestatten – wie z. B. wenig geübten Spielern (siehe § 11 Abs. 6 TO).

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

§ 23 – Vergleichbare Ansage

A. Definition

Eine Ansage, die eine zurückgenommene Ansage ersetzt, ist eine vergleichbare Ansage, wenn sie:

1. die gleiche oder eine ähnliche Bedeutung wie die zurückgenommene Ansage hat, oder
2. eine präzisere Bedeutung als die zurückgenommene Ansage hat, oder
3. den gleichen Zweck (z. B. ein Fragegebot oder ein Relais) wie die zurückgenommene Ansage erfüllt.

B. Keine Berichtigung

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

C. Nichtschuldige Partei ist geschädigt

Wenn der Turnierleiter nach dem Ersatz durch eine vergleichbare Ansage [siehe die §§ 27 B 1 (b), 30 B 1 (b) (i), 31 A 2 (a) und 32 A 2 (a)] nach Beendigung des Spiels zu der Auffassung kommt, dass das Ergebnis in diesem Board ohne Hilfe durch den Regelverstoß sehr wohl anders hätte ausfallen können und die nichtschuldige Partei dadurch geschädigt worden ist, hat er einen berichtigten Score zuzuerkennen [siehe § 12 C 1 (b)].

§ 24 – Während der Reizung sichtbar gewordene oder ausgespielte Karte

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

A. Kleine, nicht vorzeitig ausgespielte Karte

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

B. Einzelne Figur oder vorzeitig ausgespielte Karte

Handelt es sich um eine einzelne Figur oder eine beliebige vorzeitig ausgespielte Karte, muss der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (siehe § 72 C, wenn ein Pass die nichtschuldige Partei schädigt).

C. Zwei oder mehr Karten sind sichtbar

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

D. Alleinspielende Partei

Wird der Schuldige zum Alleinspieler oder Dummy, werden die Karten aufgenommen und der jeweiligen Hand wieder zugeführt.

E. Gegenspieler

Wird der Schuldige nach Abschluss der Reizung zu einem Gegenspieler, wird jede dieser Karten eine Strafkarte (siehe die §§ 50 und 51).

§ 25 – Regelkonforme und regelwidrige Änderungen einer Ansage

A. Unbeabsichtigte Ansage

1. Merkt ein Spieler, dass er nicht die Ansage gemacht hat, die er machen wollte, darf er seine unbeabsichtigte Ansage so lange durch die beabsichtigte Ansage ersetzen, bis sein Partner eine Ansage gemacht hat. Die zweite (beabsichtigte) Ansage bleibt bestehen und unterliegt der entsprechenden Regel. Die Ausspielbeschränkungen gemäß § 26 werden jedoch nicht angewandt.
2. War es die ursprüngliche Absicht des Spielers, die gewählte Ansage abzugeben, bleibt diese Ansage bestehen. Eine Änderung der Ansage kann nur wegen eines mechanischen Fehlers oder Versprechers erlaubt werden, aber nicht bei einem Konzentrationsfehler bezüglich der Absicht der Aktion.

3. Es ist einem Spieler erlaubt, eine unbeabsichtigte Ansage zu ersetzen, wenn die Bedingungen von Absatz A 1 erfüllt sind, unabhängig davon, wie er auf seinen Fehler aufmerksam geworden sein mag.
4. Eine Ansage darf nicht ersetzt werden, wenn der Partner danach bereits angesagt hat.
5. Endet die Reizung, bevor sie den Partner des Spielers erreicht, darf nach dem Ende der Reizphase (siehe § 17 D) keine Ersetzung erfolgen.
6. Wird eine Ersetzung erlaubt, kann der linke Gegner jegliche Ansage zurücknehmen, die er nach der ersten Ansage gemacht hat. Informationen aus der zurückgenommenen Ansage sind für seine Partei erlaubt und für seine Gegner nicht erlaubt.

B. Beabsichtigte Ansage

1. Eine Ersatzsage, die nicht nach Absatz A zulässig ist, kann vom linken Gegner des Schuldigen angenommen werden. (Sie ist angenommen, wenn der linke Gegner beabsichtigt darüber eine Ansage macht.) Die erste Ansage ist dann aufgehoben, die zweite Ansage bleibt bestehen und die Reizung wird fortgesetzt (§ 26 kann zur Anwendung kommen).
2. Mit Ausnahme von Absatz B 1 wird eine Ersetzung aufgehoben, die nicht gemäß Absatz A zulässig ist. Die ursprüngliche Ansage bleibt bestehen, und die Reizung geht weiter (§ 26 kann zur Anwendung kommen).
3. Bei jeder aufgehobenen oder zurückgenommenen Ansage kommt § 16 C zur Anwendung.

§ 26 – Zurückgenommene Ansage; Ausspielbeschränkungen

A. Keine Ausspielbeschränkungen

Wird die Ansage eines schuldigen Spielers zurückgenommen und durch eine vergleichbare Ansage (siehe § 23 A) ersetzt und wird er zu einem Gegenspieler, gibt es keine Ausspielbeschränkungen für seine Partei. § 16 C wird nicht angewandt, siehe jedoch § 23 C.

B. Ausspielbeschränkungen

Wird die Ansage eines schuldigen Spielers zurückgenommen und nicht durch eine vergleichbare Ansage ersetzt und wird er zu einem Gegenspieler, kann der Alleinspieler dem Partner des Schuldigen bei dessen

erster Gelegenheit zum Ausspiel (was auch das erste Ausspiel sein kann) verbieten, eine (einzelne) beliebige Farbe zu spielen, die der Schuldige nicht im regelkonformen Teil der Reizung gezeigt hat. Ein solches Verbot gilt, solange der Partner des Schuldigen am Ausspiel bleibt.

§ 27 – Ungenügendes Gebot

A. Annahme eines ungenügenden Gebots

1. Jedes ungenügende Gebot kann vom linken Gegner des Schuldigen angenommen (als regelkonform behandelt) werden. Es ist angenommen, wenn dieser Spieler ansagt.
2. Gibt ein Spieler ein ungenügendes Gebot außer Reihenfolge ab, wird § 31 angewandt.

B. Nicht angenommenes, ungenügendes Gebot

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

1. (a) Wird das ungenügende Gebot durch das niedrigste genügende Gebot ersetzt, das die gleiche(n) Denomination(en) wie das zurückgenommene Gebot zeigt, wird die Reizung ohne weitere Berichtigung fortgesetzt. Die §§ 26 B und 16 C werden nicht angewandt, siehe jedoch den folgenden Absatz D.
(b) Wird das ungenügende Gebot durch eine vergleichbare Ansage (siehe § 23 A) ersetzt, die nicht unter Absatz B 1 (a) fällt, wird die Reizung ohne weitere Berichtigung fortgesetzt. § 16 C wird nicht angewandt, siehe jedoch den folgenden Absatz D.
2. Wird das ungenügende Gebot - außer wie oben in Absatz B 1 vorgesehen - durch ein genügendes Gebot oder ein Pass ersetzt, muss der Partner des Schuldigen jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 B können zur Anwendung kommen; siehe auch § 72 C.
3. Versucht der Schuldige, sein ungenügendes Gebot - außer wie oben in Absatz B 1 (b) vorgesehen - durch ein Kontra oder ein Rekontra zu ersetzen, wird die versuchte Ansage aufgehoben. Der Schuldige muss eine nach den vorstehenden Vorschriften erlaubte Ersatzansage wählen, und sein Partner muss jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 B können zur Anwendung kommen; siehe auch § 72 C.

4. Versucht der Schuldige, sein ungenügendes Gebot durch ein anderes ungenügendes Gebot zu ersetzen, entscheidet der Turnierleiter wie in Absatz B 3, falls nicht der linke Gegner das ungenügende Ersatzgebot annimmt, was gemäß Absatz A 1 erlaubt ist.

C. Vorzeitiges Ersetzen

Ersetzt der Schuldige sein ungenügendes Gebot, bevor der Turnierleiter über eine Berichtigung entschieden hat, bleibt die Ersatzansage bestehen, wenn sie regelkonform ist und das ungenügende Gebot nicht angenommen wird, wie es gemäß Absatz A 1 erlaubt ist (siehe jedoch oben Absatz B 3). Der Turnierleiter wendet die entsprechende Bestimmung dieser Regel auf die Ersatzansage an.

D. Nichtschuldige Partei geschädigt

Wendet der Turnierleiter den Absatz B 1 an und kommt er am Ende des Spiels zu der Auffassung, dass das Ergebnis in diesem Board ohne Hilfe durch den Regelverstoß sehr wohl anders hätte ausfallen können und die nichtschuldige Partei dadurch geschädigt worden ist (siehe § 12 B 1), hat er einen berichtigten Score zuzuerkennen. Bei der Zuerkennung des berichtigten Scores sollte er versuchen, so nahe wie möglich an das Ergebnis heranzukommen, das ohne das ungenügende Gebot wahrscheinlich herausgekommen wäre.

§ 28 – Ansagen, die als in Reihenfolge abgegeben gelten

A. Rechter Gegner muss passen

Eine Ansage gilt als in Reihenfolge abgegeben, wenn sie von einem Spieler gemacht wird, dessen rechter Gegner an der Reihe ist anzusagen, aber durch eine Regel zum Passen verpflichtet ist.

B. Ansage des richtigen Spielers hebt eine Ansage außer Reihenfolge auf

Eine Ansage gilt als in Reihenfolge abgegeben, wenn sie vom an der Reihe befindlichen Spieler gemacht wurde, bevor eine Berichtigung für eine Ansage eines Gegners außer Reihenfolge erfolgt ist. Eine solche Ansage zu machen, verwirkt das Recht auf Berichtigung der Ansage außer Reihenfolge. Die Reizung wird fortgesetzt, als hätte der Gegner die Ansage außer Reihenfolge nicht abgegeben. § 26 wird nicht angewandt; siehe jedoch § 16 C 2.

§ 29 – Verfahren nach einer Ansage außer Reihenfolge

A. Verwirken des Rechts auf Berichtigung

Nach einer Ansage außer Reihenfolge kann der linke Gegner des Schuldigen sich dafür entscheiden anzusagen und dadurch das Recht auf Berichtigung verwirken.

B. Aufhebung einer Ansage außer Reihenfolge

Sofern Absatz A nicht zur Anwendung kommt, wird eine Ansage außer Reihenfolge aufgehoben, und die Reizung geht an den Spieler zurück, der an der Reihe war anzusagen. Die schuldige Partei unterliegt den Vorschriften der §§ 30, 31 und 32.

C. Künstliche Ansage außer Reihenfolge

Ist eine Ansage außer Reihenfolge künstlich, werden die Vorschriften der §§ 30, 31 und 32 auf die gemeinte(n) Denomination(en), nicht aber auf die genannte Denomination angewandt.

§ 30 – Pass außer Reihenfolge

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

A. Rechter Gegner an der Reihe anzusagen

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

B. Partner oder linker Gegner an der Reihe anzusagen

1. Hat der Schuldige gepasst, als sein Partner an der Reihe war anzusagen,
oder als sein linker Gegner an der Reihe war anzusagen, falls der Schuldige zuvor noch nicht angesagt hat, gilt:
 - (a) Der Partner des Schuldigen kann, wenn er an der Reihe ist, jede regelkonforme Ansage machen, aber § 16 C 2 wird angewandt.

- (b) Der Schuldige kann jede regelkonforme Ansage machen, wenn er dann an der Reihe ist, und:
 - (i) wenn die Ansage eine vergleichbare Ansage (siehe § 23 A) ist, gibt es keine weitere Berichtigung. § 26 B wird nicht angewandt, aber siehe § 23 C.
 - (ii) wenn die Ansage keine vergleichbare Ansage (siehe § 23 A) ist, muss der Partner des Schuldigen passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen. Die §§ 16 C, 26 B und 72 C können zur Anwendung kommen.
- 2. Hat der Schuldige bereits zuvor angesagt, wird ein Pass außer Reihenfolge, als sein linker Gegner an der Reihe ist anzusagen, als eine Änderung der Ansage behandelt. § 25 wird angewandt.

C. Wenn Pass künstlich ist

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

§ 31 – Gebot außer Reihenfolge

Hat ein Spieler außer Reihenfolge geboten, künstlich gepasst oder eine künstliche Ansage seines Partners gepasst (siehe § 31 C), und wird die Ansage aufgehoben, weil die Option aus § 29 A nicht gewählt worden ist, werden folgende Vorschriften angewandt:

A. Rechter Gegner an der Reihe anzusagen

Hat der Schuldige angesagt, als sein rechter Gegner an der Reihe war anzusagen, gilt:

1. Passt der rechte Gegner, muss der Schuldige seine Ansage wiederholen, und es gibt keine Berichtigung, wenn diese Ansage regelkonform ist.
2. Gibt der rechte Gegner ein regelkonformes⁸ Gebot, Kontra oder Rekontra ab, kann der Schuldige jede regelkonforme Ansage machen, und es gilt:
 - (a) Ist die Ansage eine vergleichbare Ansage (siehe § 23 A), gibt es keine weitere Berichtigung. § 26 B wird nicht angewandt, siehe jedoch § 23 C.
 - (b) Ist die Ansage keine vergleichbare Ansage (siehe § 23 A), muss der Partner des Schuldigen passen, wenn er das nächste Mal an

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

der Reihe ist anzusagen. Die §§ 16 C, 26 B und 72 C können zur Anwendung kommen.

B. Partner oder linker Gegner an der Reihe anzusagen

Hat der Schuldige angesagt, als sein Partner an der Reihe war anzusagen,
oder als sein linker Gegner an der Reihe war anzusagen, falls der Schuldige zuvor noch nicht angesagt hat, gilt:

1. Der Partner des Schuldigen kann jede regelkonforme Ansage machen, wenn er an der Reihe ist, aber § 16 C 2 wird angewandt.
2. Der Schuldige kann jede regelkonforme Ansage machen, wenn er dann an der Reihe ist, und der Turnierleiter entscheidet wie oben in Absatz A 2 (a) oder A 2 (b).

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

Spätere Gebote, als der linke Gegner an der Reihe ist anzusagen, werden als Änderungen von Ansagen behandelt, und § 25 wird angewandt.

§ 32 – Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge

Ein Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge kann wahlweise vom nächsten Gegner in Reihenfolge angenommen werden (siehe § 29 A), wobei ein unzulässiges Kontra oder Rekontra (siehe § 36) niemals angenommen werden darf. Wird die Ansage außer Reihenfolge nicht angenommen, wird sie aufgehoben, und es gilt:

A. Rechter Gegner an der Reihe anzusagen

Ist ein Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge abgegeben worden, als der rechte Gegner des Schuldigen an der Reihe war anzusagen, gilt:

1. Falls sein rechter Gegner passt, muss der Schuldige sein außer Reihenfolge abgegebenes Kontra oder Rekontra wiederholen, und es gibt keine Berichtigung, es sei denn, das Kontra oder Rekontra ist unzulässig, in welchem Fall § 36 anzuwenden ist.
2. Falls sein rechter Gegner bietet, kontriert oder rekontriert, kann der Schuldige jede regelkonforme Ansage machen, wenn er an der Reihe ist:
 - (a) Ist die Ansage eine vergleichbare Ansage (siehe § 23 A), gibt es keine weitere Berichtigung. § 26 B wird nicht angewandt, siehe aber § 23 C.

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

B. Partner an der Reihe anzusagen

Ist ein Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge abgegeben worden, als der Partner des Schuldigen an der Reihe war anzusagen, gilt:

1. Der Partner des Schuldigen kann jede regelkonforme Ansage machen, aber § 16 C 2 wird angewandt.
2. Der Schuldige kann jede regelkonforme Ansage machen, wenn er dann an der Reihe ist, und der Turnierleiter entscheidet wie in Absatz A 2 (a) oder A 2 (b) oben.

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

Spätere Ansagen, als der linke Gegner an der Reihe ist anzusagen, werden als Änderungen von Ansagen behandelt, und § 25 wird angewandt.

§ 33 – Gleichzeitige Ansagen

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

§ 34 – Bewahrung des Rechts anzusagen

Folgen einer Ansage drei aufeinanderfolgende Pass-Ansagen, wovon mindestens eine außer Reihenfolge abgegeben worden ist, wird § 17 D 3 angewandt.

§ 35 – Unzulässige Ansagen

Die folgenden Ansagen sind unzulässig:

- A. Ein Kontra oder Rekontra, das nicht nach § 19 erlaubt ist. § 36 wird angewandt.
- B. Ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Spielers, der zum Passen verpflichtet ist. § 37 wird angewandt.
- C. Ein Gebot von mehr als sieben. § 38 wird angewandt.
- D. Eine Ansage nach dem abschließenden Pass der Reizung. § 39 wird angewandt.

§ 36 – Unzulässige Kontras und Rekontras

A. Linker Gegner des Schuldigen sagt vor Berichtigung an

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

B. Linker Gegner des Schuldigen sagt nicht vor Berichtigung an

Sofern Absatz A nicht zur Anwendung kommt, gilt:

1. Jedes Kontra oder Rekontra, das nicht gemäß § 19 erlaubt ist, wird aufgehoben.
2. Der Schuldige muss es durch eine regelkonforme Ansage ersetzen, die Reizung wird fortgesetzt, und der Partner des Schuldigen muss jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen.
3. § 72 C kann zur Anwendung kommen. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 B können zur Anwendung kommen.
4. Ist die Ansage außer der Reihe erfolgt, geht die Reizung an den Spieler zurück, der an der Reihe war anzusagen, und der Schuldige kann jede regelkonforme Ansage machen, wenn er an der Reihe ist, sein Partner muss jedoch immer passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen. § 72 C kann zur Anwendung kommen. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 B können zur Anwendung kommen.

C. Regelwidrigkeit nach der Reizphase bemerkt

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

§ 37 – Verletzung der Passpflicht

A. Linker Gegner des Schuldigen sagt vor Berichtigung an

War die unzulässige Ansage ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Spielers, der zum Passen verpflichtet ist (aber kein Verstoß gegen die §§ 19 A 1 oder 19 B 1), und sagt der linke Gegner des Schuldigen an, bevor der Turnierleiter über eine Berichtigung befunden hat, bleiben diese Ansage und alle folgenden Ansagen bestehen. War der Schuldige verpflichtet, für den Rest der Reizung zu passen, muss er weiterhin jedes

Mal passen, wenn er an die Reihe ist. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 B werden nicht angewandt.

B. Linker Gegner des Schuldigen sagt nicht vor Berichtigung an

Sofern Absatz A nicht zur Anwendung kommt, gilt:

1. Jedes Gebot, Kontra oder Rekontra eines gemäß der Regeln zum Passen verpflichteten Spielers wird aufgehoben.
2. Es wird durch Pass ersetzt, die Reizung wird fortgesetzt, und jeder Spieler der schuldigen Partei muss immer passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen. § 72 C kann zur Anwendung kommen. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 B können zur Anwendung kommen.

§ 38 – Gebot von mehr als sieben

A. Kein Spiel zulässig

Es ist niemals zulässig, einen Kontrakt von mehr als sieben zu spielen.

B. Gebot und darauf folgende Ansagen aufgehoben

Ein Gebot von mehr als sieben wird wie auch alle darauf folgenden Ansagen aufgehoben.

C. Schuldige Partei muss passen

Es muss durch Pass ersetzt werden. Die Reizung wird fortgesetzt, sofern sie nicht bereits beendet ist, und jeder Spieler der schuldigen Partei muss jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen.

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

§ 72 C und die Ausspielbeschränkungen des § 26 B können zur Anwendung kommen, nicht jedoch, wenn der linke Gegner des Schuldigen nach dem Regelverstoß und vor einer Berichtigung angesagt hat.

§ 39 – Ansage nach dem abschließenden Pass

A. Aufgehobene Ansagen

Alle Ansagen nach dem abschließenden Pass der Reizung werden aufgehoben.

B. Pass eines Gegenspielers oder Ansage der alleinspielenden Partei

Hat der linke Gegner des Schuldigen vor einer Berichtigung angesagt oder handelt es sich bei dem Regelverstoß um ein Pass eines Gegenspielers oder um irgendeine Ansage des zukünftigen Dummys oder Alleinspielers, gibt es keine weitere Berichtigung.

C. Andere Aktion eines Gegenspielers

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

§ 40 – Partnerschaftsvereinbarungen

A. Systemvereinbarungen der Spieler

1. (a) Partnerschaftsvereinbarungen über benutzte Methoden können explizite Absprachen oder implizite Übereinkünfte sein, die auf gemeinsamer Erfahrung und deren Bewusstsein beruhen.
(b) Jede Partnerschaft ist verpflichtet, ihre Partnerschaftsvereinbarungen den Gegnern offenzulegen. Der verantwortliche Verband bestimmt die Art und Weise, in der das erfolgt.¹
2. Jede Information, die dem Partner durch derartige Vereinbarungen übermittelt wird, muss sich aus den Ansagen, Spielweisen und Bedingungen der aktuellen Austeilung ergeben. Jeder Spieler ist berechtigt, die regelkonforme Reizung und, soweit diese Regeln es nicht verbieten, alle Karten zu berücksichtigen, die er gesehen hat. Er darf auch Informationen verwenden, die an anderer Stelle in diesen Regeln als erlaubt bezeichnet werden. (Siehe § 73 C.)
3. Ein Spieler kann ohne vorherige Ankündigung jede Ansage oder Spielweise wählen, sofern sie nicht auf einer geheim gehaltenen Partnerschaftsvereinbarung (siehe § 40 C 1) beruht.
4. Die vereinbarte Bedeutung einer Ansage oder Spielweise soll innerhalb der Partnerschaft nicht spielerbezogen unterschiedlich sein (diese Bestimmung betrifft nicht den Stil der Spieler oder ihr Urteilsvermögen, sondern lediglich die Methode).

B. Ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarungen

1. (a) Sowohl explizite als auch implizite Absprachen zwischen den Partnern sind Partnerschaftsvereinbarungen.
(b) Der verantwortliche Verband kann bestimmte Partnerschaftsvereinbarungen nach eigenem Ermessen als „ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarungen“ einstufen. Eine ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarung ist eine, deren Bedeutung – nach

¹Die Offenlegung der Partnerschaftsvereinbarungen im Bereich des DBV ist in den §§ 14, 15 und ggf. 19 TO geregelt.

Auffassung des verantwortlichen Verbandes – von einer signifikanten Zahl von Spielern des Turniers nicht leicht verstanden und erwartet werden kann.^J

- (c) Sofern der verantwortliche Verband es nicht anderweitig bestimmt, ist jede künstliche Ansage eine ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarung.^K
2. (a) Der verantwortliche Verband
- (i) ist ohne Einschränkung befugt, jede ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarung zu erlauben, nicht zu erlauben oder bedingt zu erlauben;^L
 - (ii) kann eine Konventionskarte – mit oder ohne Zusatzseiten – vorschreiben, auf der die Partnerschaftsvereinbarungen im Voraus aufgeführt werden, und ihre Verwendung regeln;^M
 - (iii) kann Verfahren für das Alertieren und/oder eine andere Art und Weise der Offenlegung von Partnerschaftsvereinbarungen vorschreiben;^N
 - (iv) kann einer Partnerschaft verbieten, dass sich ihre vorab getroffenen Vereinbarungen während Reizung und Spiel abhängig von Regelwidrigkeiten der Gegner ändern;^O
 - (v) kann Bluffs von künstlichen Ansagen einschränken.^P
- (b) Sofern es der verantwortliche Verband nicht anders regelt, darf ein Spieler seine eigene Konventionskarte zwischen dem Anfang der Reizphase und dem Ende des Spiels nicht einsehen^Q; abweichend davon dürfen die Spieler der alleinspielenden Partei (und zwar nur diese) ihre Konventionskarte während der Klärungsphase einsehen.

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

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

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

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

^NDie Offenlegung der Partnerschaftsvereinbarungen sind im Bereich des DBV in den §§ 14, 15 und ggf. 19 TO geregelt.

^ODer DBV hat Partnerschaften verboten, dass sich ihre vorab getroffenen Vereinbarungen während Reizung und Spiel abhängig von Regelwidrigkeiten der Gegner ändern (siehe § 11 Abs. 9 (iv) TO).

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

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

- (c) Sofern es der verantwortliche Verband nicht anders regelt, kann ein Spieler die gegnerische Konventionskarte einsehen:^R
 - (i) vor dem Anfang der Reizung,
 - (ii) während der Klärungsphase,
 - (iii) während der Reizung und des Spiels, aber nur wenn er an der Reihe anzusagen oder zu spielen ist, und
 - (iv) nach Gegners Bitte um Auskunft gemäß § 20 F, um die Bedeutung einer Ansage oder Spielweise seines Partners richtig erklären zu können.
 - (d) Sofern es der verantwortliche Verband nicht anders regelt, ist ein Spieler nicht berechtigt, während der Reizphase und des Spiels irgendwelche Hilfsmittel für sein Gedächtnis, seine Berechnungen oder seine Technik zu benutzen.^S
3. (a) Eine Partei, die dadurch geschädigt worden ist, dass ihre Gegner ihre Vereinbarungen bezüglich einer Ansage oder einer Spielweise nicht gemäß dieser Regeln offengelegt haben, hat das Recht auf eine Berichtigung durch die Zuerkennung eines berichtigten Scores.
- (b) Wiederholte Verletzungen der Offenlegungspflicht von Partnerschaftsvereinbarungen können bestraft werden.
4. Ist eine Partei dadurch geschädigt worden, dass ihre Gegner eine ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarung verwendet haben, die nicht den Durchführungsbestimmungen des Turniers genügt, hat ein berichtigter Score zuerkannt zu werden. Gegen eine Partei, die gegen diese Bestimmungen verstößt, kann eine Verfahrensstrafe verhängt werden.
5. (a) Erklärt ein Spieler die Bedeutung einer Reizung oder Spielweise seines Partners auf Wunsch (siehe § 20) eines Gegners, hat er alle besonderen Informationen offenzulegen, die ihm aufgrund einer Partnerschaftsvereinbarung oder -erfahrung vorliegen. Er braucht aber keine Rückschlüsse offenzulegen, die er aus seinem Wissen und seiner Erfahrung gezogen hat, wie sie Bridgespieler allgemein bekannt sind.

^RDer DBV hat keine anderweitigen Regelungen getroffen.

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

- (b) Der Turnierleiter erkennt einen berechtigten Score zu, falls eine nicht gegebene Information entscheidend für die Wahl einer Aktion eines Gegners ist und dieser infolgedessen geschädigt worden ist.

C. Abweichung vom System und Bluff

1. Ein Spieler darf von den von seiner Partei angekündigten Vereinbarungen abweichen, sofern sein Partner eine Abweichung genau so wenig vermuten kann wie die Gegner [siehe aber oben Absatz B 2 (a) (v)]. Wiederholte Abweichungen führen zu impliziten Vereinbarungen, die dann Teil der Partnerschaftsmethoden werden und als solche entsprechend der Bestimmungen über die Bekanntgabe des Systems offengelegt werden müssen. Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass die Gegner durch eine verborgene Partnerschaftvereinbarung geschädigt worden sind, hat er einen berechtigten Score zuzuerkennen und kann eine Verfahrensstrafe verhängen.
2. Außer in den oben in Absatz C 1 genannten Fällen ist kein Spieler verpflichtet, den Gegnern offenzulegen, dass er von seinen bekannt gegebenen Vereinbarungen abgewichen ist.

§ 41 – Beginn des Spiels

A. Verdecktes erstes Ausspiel

Wurden nach einem Gebot, Kontra oder Rekontra drei Pass-Ansagen in Reihenfolge abgegeben, spielt der Gegenspieler zur Linken des voraussichtlichen Alleinspielers verdeckt aus.⁹ Dieses verdeckte Ausspiel darf nur nach einer Regelwidrigkeit auf Anweisung des Turnierleiters zurückgenommen werden (siehe §§ 47 E und 54); die zurückgenommene Karte muss der Hand des Gegenspielers wieder zugeführt werden.

B. Wiederholung der Reizung und Fragen

Bevor das erste Ausspiel aufgedeckt wird, können sowohl der Partner des Ausspielers als auch der voraussichtliche Alleinspieler (aber nicht der voraussichtliche Dummy) eine Wiederholung der Reizung oder die Erklärung einer gegnerischen Ansage (siehe §§ 20 F 2 und 20 F 3) verlangen. Der Alleinspieler¹⁰ oder jeder der Gegenspieler kann eine Wiederholung der Reizung verlangen, wenn er zum ersten Mal an der

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

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

Reihe ist, eine Karte zu spielen; dieses Recht erlischt, sobald er eine Karte spielt. Die Gegenspieler (vorbehaltlich § 16) und der Alleinspieler behalten während der ganzen Spielphase das Recht, Erklärungen zu verlangen, jeder wenn er an der Reihe¹¹ ist zu spielen.

C. Erstes Ausspiel aufgedeckt

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

D. Dummys Hand

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

§ 42 – Rechte des Dummys

A. Unbedingte Rechte

1. Im Beisein des Turnierleiters ist der Dummy berechtigt, über Fakten oder Regeln Auskunft zu geben.
2. Er darf die gewonnenen und verlorenen Stiche mitzählen.
3. Er spielt stellvertretend für den Alleinspieler die Karten des Tisches, wie dieser sie verlangt, und stellt sicher, dass der Tisch die ausgespielte Farbe bedient (siehe § 45 F, falls der Dummy ein Spiel vorschlägt).

B. Bedingte Rechte

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

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

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

dieser die Farbe nicht bedient hat.

2. Er kann versuchen, jede Regelwidrigkeit zu verhindern.
3. Er darf auf jede Regelwidrigkeit aufmerksam machen, jedoch erst nach Beendigung des Spiels.

§ 43 – Beschränkungen des Dummys

Sofern es nicht gemäß § 42 erlaubt ist, gilt Folgendes:

A. Beschränkungen des Dummys

1. (a) Der Dummy darf während des Spiels keinen Ruf nach dem Turnierleiter veranlassen, es sei denn, ein anderer Spieler hat bereits auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht.
(b) Der Dummy darf während des Spiels auf keine Regelwidrigkeit aufmerksam machen.
(c) Der Dummy darf keinesfalls am Spiel teilnehmen und darf dem Alleinspieler nichts übermitteln, was mit dem Spiel zusammenhängt.
2. (a) Der Dummy darf die Hände nicht mit dem Alleinspieler austauschen.
(b) Der Dummy darf seinen Platz nicht verlassen, um dem Alleinspieler beim Abspiel zuzuschauen.
(c) Der Dummy darf keine Bildseite einer Karte der Hand eines Gegenspielers anschauen.
3. Ein Gegenspieler darf seine Hand nicht dem Dummy zeigen.

B. Bei Verstößen hiergegen

1. Für jegliche Nichteinhaltung der Beschränkungen, wie sie in Absatz A 1 und A 2 genannt werden, drohen dem Dummy Strafen gemäß § 90.
2. Wenn der Dummy nach einem Verstoß gegen Beschränkungen, die in Absatz A 2 genannt werden:
 - (a) den Alleinspieler warnt, nicht aus der falschen Hand zu spielen, kann jeder der Gegenspieler wählen, aus welcher Hand der Alleinspieler zu spielen hat.
 - (b) als erster den Alleinspieler fragt, ob ein Spiel aus seiner Hand ein Revoke darstellt, muss der Alleinspieler eine regelwidrige Karte durch eine regelkonforme ersetzen, und die Vorschriften des § 64 werden angewandt, als wäre das Revoke vollendet.

3. Wenn der Dummy nach einem Verstoß gegen Beschränkungen, die in Absatz A 2 genannt werden, als erster auf eine Regelwidrigkeit der Gegenspieler aufmerksam macht, gibt es keine sofortige Berichtigung. Das Spiel geht weiter, als wäre keine Regelwidrigkeit aufgetreten. Am Ende des Spiels erkennt der Turnierleiter nur der gegenspielenden Partei einen berichtigten Score zu, wenn diese durch ihre Regelwidrigkeit bevorteilt worden ist, wobei er ihr diesen Vorteil wieder wegnimmt. Für die alleinspielende Partei bleibt das am Tisch erzielte Ergebnis bestehen.

§ 44 – Ablauf und Verfahren des Spiels

A. Ausspiel zu einem Stich

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

B. Nachfolgend gespielte Karten zu einem Stich

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

C. Verpflichtung, die ausgespielte Farbe zu bedienen

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

D. Unvermögen, die ausgespielte Farbe zu bedienen

Kann ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht bedienen, darf er jede beliebige Karte spielen (außer er unterliegt nach einer Regelwidrigkeit seiner Partei einer Beschränkung).

E. Stiche mit Trumpfkarten

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

F. Stiche ohne Trumpfkarten

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

G. Ausspiel zu nachfolgenden Stichen

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

§ 45 – Gespielte Karte

A. Spiel einer Karte aus einer Hand

Jeder Spieler, außer dem Dummy, spielt eine Karte, indem er sie aus seiner Hand nimmt und offen¹² 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 nimmt und offen auf den Tisch legt. Spielt der Alleinspieler vom Tisch, darf er die von ihm gewünschte Karte selbst nehmen, falls das notwendig ist.

C. Karte, die als gespielt gilt

1. Eine Karte eines Gegenspielers, die so gehalten wird, dass sein Partner die Bildseite sehen kann, gilt als zum laufenden Stich gespielt (siehe § 45 E, wenn der Spieler bereits regelkonform zum laufenden Stich gespielt hat).
2. Eine Karte des Alleinspielers gilt als gespielt, falls sie:
 - (a) mit der Bildseite nach oben gehalten wird und den Tisch berührt oder fast berührt oder
 - (b) in einer Weise gehalten wird, die anzeigen soll, dass die Karte gespielt worden ist.
3. Eine Karte des Tisches ist dann gespielt, wenn der Alleinspieler sie beabsichtigt berührt, außer er wollte die Karten des Tisches ordnen oder eine Karte über oder unter der bzw. den berührten Karte(n) erreichen.
4.
 - (a) Eine Karte ist gespielt, wenn ein Spieler sie benennt oder auf andere Weise als diejenige Karte bestimmt, die er spielen will (siehe jedoch § 47).
 - (b) Der Alleinspieler darf eine unbeabsichtigte Bezeichnung einer Karte des Tisches so lange korrigieren, bis er danach eine Karte aus seiner Hand oder vom Tisch spielt. Eine solche Abänderung der Bezeichnung kann bei einem Versprecher erlaubt werden, aber nicht bei einem Konzentrationsfehler oder einer Meinungsänderung. Hat ein Gegner, der an der Reihe war, vor der Änderung der Bezeichnung eine regelkonforme Karte gespielt, kann er die Karte zurücknehmen, wieder seiner Hand zuführen und sie durch eine andere ersetzen (siehe die §§ 47 D und 16 C 1).

¹²Das erste Ausspiel erfolgt zunächst verdeckt, sofern der verantwortliche Verband nichts anderes bestimmt. Der DBV hat keine Abweichung zur Verpflichtung bestimmt, dass das erste Ausspiel verdeckt erfolgt.

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

D. Dummy nimmt eine nicht bestimmte Karte

1. Bringt der Dummy eine Karte, die der Alleinspieler nicht benannt hat, in die Position einer gespielten Karte, muss die Karte zurückgenommen werden, wenn hierauf aufmerksam gemacht worden ist, bevor beide Parteien zum nächsten Stich gespielt haben. Ein Gegenspieler kann dann eine Karte zurücknehmen und wieder seiner Hand zuführen, die nach dem Fehler gespielt wurde, aber bevor auf ihn aufmerksam gemacht worden ist; ändert der rechte Gegner des Alleinspielers sein Spiel, kann auch der Alleinspieler eine Karte zurücknehmen, die er danach in diesem Stich gespielt hat. (Siehe § 16 C).
2. Ist es zu spät, eine vom Dummy fehlerhaft gelegte Karte zu ändern (siehe oben), wird das Spiel normal ohne Änderung der zu diesem oder jedem weiteren Stich gespielten Karten fortgesetzt. Ist die fehlerhaft gelegte Karte die erste Karte des Stichs, kann ein Nichtbedienen der Farbe dieser Karte ein Revoke darstellen (siehe §§ 64 A, 64 B 7 und 64 C). Ist die fehlerhaft gelegte Karte zu einem laufenden Stich zugegeben worden und hat der Dummy dadurch ein Revoke begangen, siehe §§ 64 B 3 und 64 C.

E. Fünfte Karte zu Stich zugegeben

1. Wird von einem Gegenspieler eine fünfte Karte zu einem Stich zugegeben, wird diese Karte eine Strafkarte und unterliegt § 50, es sei denn, dass der Turnierleiter der Meinung ist, die Karte sei zum nächsten Stich ausgespielt worden, woraufhin § 53 oder § 56 anzuwenden sind.
2. Wird vom Alleinspieler eine fünfte Karte zu einem Stich aus seiner Hand oder vom Dummy zugegeben, wird sie ohne weitere Berichtigung wieder aufgenommen, es sei denn, dass der Turnierleiter der Meinung ist, die Karte sei zum nächsten Stich ausgespielt worden, woraufhin § 55 angewandt wird.

F. Dummy deutet auf eine Karte

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

der Dummy dem Alleinspieler eine Spielweise vorgeschlagen hat und die Gegenspieler durch dieses Spiel geschädigt worden sind.

G. Den Stich umdrehen

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

§ 46 – Unvollständige oder ungültige Bezeichnung einer Karte des Tisches

A. Korrekte Bezeichnung einer Karte des Tisches

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

B. Unvollständige oder ungültige Bezeichnung

Im Falle einer unvollständigen oder ungültigen Bezeichnung gelten die folgenden Beschränkungen (es sei denn, der Alleinspieler hat zweifelsfrei eine andere Absicht):

1. (a) Sagt der Alleinspieler beim Spielen vom Tisch „hoch“ oder benutzt er Wörter mit ähnlicher Bedeutung, wird angenommen, er habe die höchste Karte der ausgespielten Farbe benannt.
(b) Ordnet er den Dummy an, den Stich zu „gewinnen“, wird angenommen, er habe die niedrigstmögliche Karte benannt, von der bekannt ist, dass sie den Stich gewinnen wird.
(c) Sagt er „klein“ oder benutzt er Wörter mit ähnlicher Bedeutung, wird angenommen, er habe die niedrigste Karte der ausgespielten Farbe benannt.
2. Bezeichnet der Alleinspieler zwar die Farbe, aber nicht den Rang, wird angenommen, er habe die niedrigste Karte dieser Farbe benannt.
3. Bezeichnet der Alleinspieler zwar den Rang, aber nicht die Farbe, gilt:
 - (a) Hat der Dummy den letzten Stich gewonnen, wird angenommen, dass der Alleinspieler beim Ausspiel die Farbe weiterspielt, mit der er den letzten Stich gewonnen hat, sofern in dieser Farbe eine Karte des bezeichneten Rangs vorhanden ist.
 - (b) In allen anderen Fällen muss der Alleinspieler vom Tisch eine Karte mit dem bezeichneten Rang spielen, sofern dies regelkonform ist; gibt es aber zwei oder mehrere solche Karten, die

regelkonform gespielt werden können, muss der Alleinspieler bestimmen, welche beabsichtigt ist.

4. Verlangt der Alleinspieler eine Karte, die nicht am Tisch liegt, ist die Anordnung ungültig, und er darf jede regelkonforme Karte bestimmen.
5. Weist der Alleinspieler ein Spiel an, ohne eine Farbe oder einen Rang zu benennen (z. B. indem er sagt, „spiel irgendetwas“ oder Sätze mit ähnlicher Bedeutung), kann jeder der Gegenspieler bestimmen, welche Karte vom Tisch zu spielen ist.

§ 47 – Zurücknahme einer gespielten Karte

A. Im Zuge einer Berichtigung

Eine bereits gespielte Karte kann zurückgenommen werden, wenn es die Berichtigung einer Regelwidrigkeit erfordert (eine zurückgenommene Karte eines Gegenspielers kann jedoch zu einer Strafkarte werden, siehe § 49).

B. Um ein regelwidriges Spiel zu korrigieren

Eine gespielte Karte kann zurückgenommen werden, um ein regelwidriges Spiel zu korrigieren (abgesehen von in diesem Paragraphen bestimmten Fällen ist für die Gegenspieler dann § 49 zum Thema Strafkarte zu beachten). Bei gleichzeitigem Spiel siehe § 58.

C. Um eine unbeabsichtigte Bezeichnung zu ändern

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

D. Im Anschluss an ein geändertes Spiel des Gegners

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

E. Änderung eines Spiels, das auf falscher Auskunft beruht

1. Ein Ausspiel außer der Reihe (oder eine Zugabe einer Karte) wird ohne weitere Berichtigung zurückgenommen, falls der Spieler fälschlicherweise vom Gegner informiert wurde, dass er an der Reihe sei, auszuspielen oder zuzugeben (siehe § 16 C). Solche Ausspiele bzw. Zugaben dürfen vom linken Gegner unter diesen Umständen nicht angenommen werden. § 63 A 1 wird nicht angewandt.

2. (a) Hat ein Spieler aufgrund einer falschen Auskunft über die Bedeutung einer gegnerischen Ansage oder Spielweise vor einer Korrektur dieser Auskunft eine Karte gespielt, darf er diese ohne weitere Berichtigung zurücknehmen, aber nur, wenn danach noch keine Karte gespielt worden ist (siehe § 16 C). Ein erstes Ausspiel darf nicht zurückgenommen werden, nachdem der Dummy irgendeine Karte aufgedeckt hat.
- (b) Ist es zu spät, ein Spiel gemäß (a) zu korrigieren, kann der Turnierleiter einen berichtigten Score zuerkennen.

F. Andere Zurücknahme

1. Eine Karte kann gemäß § 53 B zurückgenommen werden.
2. Eine einmal gespielte Karte darf abgesehen von den in diesem Paragraphen spezifizierten Fällen nicht zurückgenommen werden.

§ 48 – Sichtbarmachen von Karten des Alleinspielers

A. Alleinspieler macht eine Karte sichtbar

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

B. Alleinspieler deckt Karten auf

1. Deckt der Alleinspieler seine Karten nach einem erstem Ausspiel außer der Reihe auf, wird § 54 angewandt.
2. Deckt der Alleinspieler seine Karten zu irgendeinem anderen Zeitpunkt als unmittelbar nach einem ersten Ausspiel außer der Reihe auf, kann angenommen werden, er habe einen Claim oder eine Konzession gemacht (es sein denn, es war nachweislich nicht seine Absicht zu claimen), und § 68 wird dann angewandt.

§ 49 – Sichtbarmachen von Karten eines Gegenspielers

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

§ 50 – Behandlung einer Strafkarte

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

A. Strafkarte verbleibt sichtbar

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

B. Haupt- oder Nebenstrafkarte

Wird eine einzelne Karte unterhalb des Rangs einer Figur unabsichtlich sichtbar (z. B. beim Zugeben von zwei Karten zu einem Stich oder wenn eine Karte versehentlich hinunterfällt), wird sie zur Nebenstrafkarte. Jede Karte vom Rang einer Figur oder jede absichtlich sichtbar gemachte Karte (z. B. durch ein Ausspiel außer der Reihe oder bei der Korrektur eines Revokes) wird zu einer Hauptstrafkarte; hat ein Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten, werden alle diese Karten zu Hauptstrafkarten.

C. Behandlung einer Nebenstrafkarte

Hat ein Gegenspieler eine Nebenstrafkarte, darf er keine andere Karte unterhalb des Rangs einer Figur in dieser Farbe spielen, bevor er die Strafkarte gespielt hat. Er ist jedoch berechtigt, stattdessen eine Figur zu spielen. Der Partner des Schuldigen ist keiner Ausspielbeschränkung unterworfen, siehe jedoch den folgenden Absatz E.

D. Behandlung einer Hauptstrafkarte

Hat ein Gegenspieler eine Hauptstrafkarte, können beide Gegenspieler Beschränkungen unterworfen sein, der Schuldige immer dann, wenn er

an der Reihe zu spielen ist, sein Partner, wann immer dieser am Ausspiel ist.

1. (a) Außer in den in (b) vorgesehenen Fällen, muss eine Hauptstrafkarte bei der ersten regelkonformen Gelegenheit gespielt werden, ganz gleich ob beim Ausspielen, Bedienen, Abwerfen oder Trumpfen. Hat ein Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten, die regelkonform gespielt werden können, bestimmt der Alleinspieler, welche zu spielen ist.
(b) Die Verpflichtung, eine ausgespielte Farbe zu bedienen oder einer Ausspiel- oder Zugabebeschränkung nachzukommen, hat Vorrang vor der Verpflichtung, eine Hauptstrafkarte zu spielen, die Strafkarte muss aber weiterhin aufgedeckt auf dem Tisch liegen bleiben und bei der nächsten regelkonformen Gelegenheit gespielt werden.
2. Ist ein Gegenspieler am Ausspiel, während sein Partner eine Hauptstrafkarte hat, darf er nicht ausspielen, bis der Alleinspieler erklärt hat, welche seiner unten stehenden Optionen er ausgewählt hat (falls der Gegenspieler vorzeitig ausspielt, unterliegt er einer Berichtigung gemäß § 49). Der Alleinspieler kann:
 - (a) vom Gegenspieler verlangen, die Farbe der Strafkarte auszuspielen¹³, oder das Ausspiel dieser Farbe so lange verbieten¹³, wie der Gegenspieler am Ausspiel bleibt (siehe § 51 bei zwei oder mehr Strafkarten); wählt der Alleinspieler eine dieser beiden Optionen, ist die fragliche Karte keine Strafkarte mehr und wird wieder aufgenommen.
 - (b) vom Gegenspieler ein Ausspiel weder verlangen noch verbieten, woraufhin der Gegenspieler jede Karte ausspielen darf und die Strafkarte als Strafkarte auf dem Tisch liegen bleibt.¹⁴ Wird diese Option gewählt, findet § 50 D weiter Anwendung, solange die Strafkarte verbleibt.

E. Informationen aus einer Strafkarte

1. Informationen aus einer Strafkarte und der Verpflichtung, diese Strafkarte zu spielen, sind für alle Spieler erlaubt, solange die Strafkarte auf dem Tisch liegt.
2. Informationen aus einer Strafkarte, die wieder aufgenommen worden ist [gemäß § 50 D 2 (a)], sind für den Partner des Spielers, der die

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

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

Strafkarte hatte, unerlaubt (siehe § 16 C), aber für den Alleinspieler erlaubt.

3. Nachdem eine Strafkarte gespielt worden ist, sind die Umstände ihres Entstehens für den Partner des Spielers eine unerlaubte Information, der die Karte hatte. (Siehe oben Absatz E 1 für eine noch nicht gespielte Strafkarte.)
4. Kommt der Turnierleiter nach Anwendung des Absatzes E 1 am Ende des Spiels zu der Auffassung, dass das Ergebnis in diesem Board ohne Hilfe durch die sichtbar gewordene Karte sehr wohl anders hätte ausfallen können und die nichtschuldige Partei dadurch geschädigt worden ist (siehe § 12 B 1), hat er einen berechtigten Score zuzuerkennen. Bei der Zuerkennung des berechtigten Scores sollte er versuchen, so nahe wie möglich an das Ergebnis heranzukommen, das ohne die Auswirkung der Strafkarte(n) wahrscheinlich herausgekommen wäre.

§ 51 – Zwei oder mehr Strafkarten

A. Schuldiger an der Reihe zu spielen

Ist ein Gegenspieler an der Reihe zu spielen und hat dieser zwei oder mehr Strafkarten, die er regelkonform spielen kann, bestimmt der Alleinspieler, welche davon zu diesem Stich zu spielen ist.

B. Partner des Schuldigen am Ausspiel

1. (a) Hat ein Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten in einer Farbe und verlangt¹³ der Alleinspieler von dessen Partner das Ausspiel dieser Farbe, werden alle Karten dieser Farbe wieder aufgenommen und sind keine Strafkarten mehr; der Gegenspieler darf jede regelkonforme Karte zu diesem Stich spielen.
- (b) Hat ein Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten in einer Farbe und verbietet¹³ der Alleinspieler dessen Partner das Ausspiel dieser Farbe, nimmt der Gegenspieler alle Strafkarten in dieser Farbe auf und darf jede regelkonforme Karte zu diesem Stich spielen. Das Verbot gilt so lange, wie der Spieler am Ausspiel bleibt.
2. (a) Hat ein Gegenspieler Strafkarten in mehr als einer Farbe [siehe § 50 D 2 (a)] und ist sein Partner am Ausspiel, kann der Alleinspieler vom Partner des Gegenspielers das Ausspiel ei-

ner bestimmten Farbe verlangen¹⁵, in der der Gegenspieler eine Strafkarte hat [jedoch kommt dann vorstehender Absatz B 1 (a) zur Anwendung].

- (b) Hat ein Gegenspieler Strafkarten in mehr als einer Farbe und ist sein Partner am Ausspiel, kann der Alleinspieler dem Partner des Gegenspielers das Ausspiel in einer oder mehrerer dieser Farben verbieten¹⁵; der Gegenspieler nimmt dann alle Strafkarten in jeder vom Alleinspieler verbotenen Farbe wieder auf und spielt irgendeine regelkonforme Karte zu diesem Stich. Das Verbot gilt so lange, wie der Spieler am Ausspiel bleibt.
- (c) Hat ein Gegenspieler Strafkarten in mehr als einer Farbe und ist sein Partner am Ausspiel, kann der Alleinspieler darauf verzichten, ein Ausspiel zu verlangen oder zu verbieten, in welchem Fall der Partner des Gegenspielers irgendeine Karte ausspielen darf und die Strafkarten als Strafkarten auf dem Tisch liegen bleiben.¹⁶ Wird diese Option gewählt, werden die §§ 50 und 51 so lange angewandt, wie Strafkarten verbleiben.

§ 52 – Versäumnis, eine Strafkarte auszuspielen oder zuzugeben

A. Gegenspieler versäumt es, eine Strafkarte zu spielen

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

B. Gegenspieler spielt eine andere Karte

- 1. (a) Hat ein Gegenspieler eine andere Karte ausgespielt oder zugegeben, als er nach den Regeln verpflichtet war, eine Strafkarte zu spielen, kann der Alleinspieler ein solches Ausspiel oder Zugeben annehmen.
- (b) Der Alleinspieler muss ein solches Ausspiel oder Zugeben annehmen, wenn er danach bereits aus seiner eigenen Hand oder vom Tisch gespielt hat.
- (c) Wird die gespielte Karte gemäß (a) oder (b) angenommen, bleibt jede nicht gespielte Strafkarte eine Strafkarte.

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

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

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

§ 53 – Ausspiel außer der Reihe angenommen

A. Ausspiel außer der Reihe als korrektes Ausspiel behandelt

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

B. Korrektes Ausspiel im Anschluss an regelwidriges Ausspiel

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

C. Falscher Gegenspieler spielt Karte zum regelwidrigen Ausspiel des Alleinspielers

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

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

§ 54 – Aufgedecktes erstes Ausspiel außer der Reihe

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

A. Alleinspieler deckt seine Hand auf

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

B. Alleinspieler nimmt Ausspiel an

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

1. Die zweite Karte des Stichs wird aus der Hand des Alleinspielers zugegeben.
2. Gibt der Alleinspieler die zweite Karte dieses Stichs vom Tisch zu, darf diese Karte nicht zurückgenommen werden, außer zur Korrektur eines Revokes.

C. Alleinspieler muss das Ausspiel annehmen

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

D. Alleinspieler lehnt erstes Ausspiel ab

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

E. Erstes Ausspiel von falscher Partei

Versucht ein Spieler der alleinspielenden Partei, das erste Ausspiel zu machen, wird § 24 angewandt.

§ 55 – Ausspiel des Alleinspielers außer der Reihe

A. Ausspiel des Alleinspielers angenommen

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

B. Alleinspieler verpflichtet, das Ausspiel zurückzunehmen

1. Hat der Alleinspieler aus seiner Hand oder vom Tisch ausgespielt, als ein Gegenspieler an der Reihe war auszuspielen, und ist er gemäß § 55 A angewiesen worden, dieses Ausspiel zurückzunehmen, führt er die fälschlich ausgespielte Karte der richtigen Hand wieder zu. Es gibt keine weiteren Berichtigungen.
2. Hat der Alleinspieler aus der falschen Hand ausgespielt, als er an der Reihe war, aus seiner Hand oder vom Tisch auszuspielen, und ist er gemäß § 55 A angewiesen worden, das Ausspiel zurückzunehmen, nimmt er die fälschlich ausgespielte Karte wieder zurück. Er muss aus der richtigen Hand ausspielen.

C. Alleinspieler könnte Informationen erhalten haben

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

§ 56 – Ausspiel eines Gegenspielers außer der Reihe

Wird ein Ausspiel außer der Reihe aufgedeckt, kann der Alleinspieler:

- A. das regelwidrige Ausspiel gemäß § 53 annehmen oder
- B. vom Gegenspieler verlangen, das aufgedeckte Ausspiel außer der Reihe zurückzunehmen. Die zurückgenommene Karte wird zu einer Hauptstrafkarte und § 50 D wird angewandt.

§ 57 – Vorzeitiges Ausspielen oder Zugeben

A. Vorzeitiges Ausspielen oder Zugeben zum nächsten Stich

Spielt ein Gegenspieler zum nächsten Stich aus, bevor sein Partner zum laufenden Stich gespielt hat, oder gibt er außer der Reihe zu, bevor sein Partner zugegeben hat, wird die so ausgespielte oder zugegebene Karte zu einer Hauptstrafkarte, und der Alleinspieler wählt eine der folgenden Optionen aus. Er kann:

1. vom Partner des Schuldigen verlangen, seine höchste Karte in der ausgespielten Farbe zuzugeben, oder
2. vom Partner des Schuldigen verlangen, seine niedrigste Karte in der ausgespielten Farbe zuzugeben, oder
3. vom Partner des Schuldigen verlangen, eine Karte einer anderen Farbe zu spielen, die der Alleinspieler benennt, oder
4. dem Partner des Schuldigen verbieten, eine Karte einer anderen Farbe zu spielen, die der Alleinspieler benennt.

B. Partner des Schuldigen kann der Berichtigung nicht nachkommen

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

C. Alleinspieler oder Dummy hat gespielt

1. Gibt ein Gegenspieler vor seinem Partner zu, ist er keiner Berichtigung unterworfen, wenn der Alleinspieler bereits aus beiden Händen gespielt hat. Eine Karte gilt jedoch erst dann als vom Dummy gespielt, wenn der Alleinspieler ihr Spielen angeordnet (oder auf andere Weise angedeutet¹⁸) hat.
2. Gibt ein Gegenspieler vor seinem Partner zu, ist er keiner Berichtigung unterworfen, wenn der Dummy von sich aus vorzeitig vor seinem rechten Gegner eine Karte ausgewählt oder verbotenerweise vorgeschlagen hat, welche Karte gespielt werden soll.
3. Eine vorzeitig zugegebene (nicht ausgespielte) Karte des Alleinspielers, gleich aus welcher Hand, ist eine gespielte Karte und kann nicht zurückgenommen werden, sofern sie regelkonform ist.

D. Vorzeitige Zugabe anstelle des rechten Gegners

Versucht ein Gegenspieler zu einem Stich zuzugeben (nicht auszuspielen), wenn sein rechter Gegner an der Reihe ist, kann § 16 zur Anwendung

¹⁸z. B. durch eine Gebärde oder ein Nicken

kommen. Kann die Karte regelkonform zu dem Stich gespielt werden, muss der Schuldige sie spielen, wenn er an der Reihe ist; anderenfalls wird die Karte zu einer Hauptstrafkarte.

§ 58 – Gleichzeitige Ausspiele oder Zugaben

A. Gleichzeitiges Spielen zweier Spieler

Ein Ausspiel oder ein Zugeben, das gleichzeitig mit einem regelkonformen Ausspiel oder Zugeben eines anderen Spielers gemacht wird, gilt als anschließend erfolgt.

B. Gleichzeitige Karten aus einer Hand

Falls ein Spieler zwei oder mehr Karten gleichzeitig ausspielt oder zugibt, gilt:

1. Ist nur von einer Karte die Bildseite sichtbar, ist diese Karte gespielt; alle anderen Karten werden in die Hand zurückgenommen, und es gibt keine weitere Berichtigung (siehe § 47 F).
2. Sind die Bildseiten von mehr als einer Karte sichtbar, bestimmt der schuldige Spieler, welche Karte gespielt wird; ist er ein Gegenspieler, werden alle anderen sichtbar gewordenen Karten zu Strafkarten (siehe § 50).
3. Hat ein schuldiger Spieler eine sichtbare Karte zurückgenommen, kann ein Gegner, der anschließend zu diesem Stich zugegeben hat, seine Karte zurücknehmen und ohne weitere Berichtigung ersetzen (siehe aber § 16 C).
4. Wird das gleichzeitige Spielen erst bemerkt, nachdem beide Parteien zum nächsten Stich gespielt haben, wird § 67 angewandt.

§ 59 – Unvermögen, wie gefordert auszuspieren oder zuzugeben

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

§ 60 – Spiel nach einem regelwidrigen Spiel

A. Spiel einer Karte nach einer Regelwidrigkeit

1. Spielt ein Spieler der nichtschuldigen Partei eine Karte, nachdem sein rechter Gegner vorzeitig oder außer der Reihe ausgespielt oder zugegeben hat, aber bevor eine Berichtigung festgelegt worden ist, verwirkt der Spieler das Recht auf eine Berichtigung dieses Verstoßes.
2. Ist das Recht auf eine Berichtigung verwirkt worden, wird das regelwidrige Spiel so behandelt, als wäre es in Reihenfolge erfolgt (außer wenn § 53 B angewandt wird).
3. Eine frühere Verpflichtung zum Spiel einer Strafkarte oder zur Beachtung einer Ausspiel- oder Zugabebeschränkung bleibt für die schuldige Partei weiter bestehen.

B. Gegenspieler spielt, bevor Alleinspieler wie gefordert ausspielt

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

C. Spiel der schuldigen Partei vor Festlegung einer Berichtigung

Spielt ein Mitglied der schuldigen Partei, bevor eine Berichtigung festgelegt worden ist, ändert dies nichts an den Rechten der Gegner und kann selbst eine Berichtigung nach sich ziehen.

§ 61 – Versäumnis, eine Farbe zu bedienen – Fragen zum Revoke

A. Definition von Revoke

Ein Revoke liegt vor, wenn man versäumt, gemäß § 44 eine Farbe zu bedienen oder - obwohl man dazu in der Lage ist - eine Farbe bzw. Karte auszuspielen oder zuzugeben, wenn man nach den Regeln dazu verpflichtet ist oder weil ein Gegner diese Option nach einer Regelwidrigkeit gewählt hat. (Siehe § 59, wenn man nicht in der Lage ist, der Verpflichtung nachzukommen.)

B. Recht, nach einem möglichen Revoke zu fragen

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

2. (a) Der Dummy darf den Alleinspieler fragen [siehe jedoch § 43 B 2 (b)].
(b) Der Dummy darf keinen Gegenspieler fragen, und § 16 B kann zur Anwendung kommen.
3. Die Gegenspieler dürfen den Alleinspieler und einander fragen (auf die Gefahr hin, eine unerlaubte Information zu erzeugen).

C. Recht, Stiche anzusehen

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

§ 62 – Korrektur eines Revokes

A. Revoke muss korrigiert werden

Ein Spieler muss sein Revoke korrigieren, wenn auf die Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht wird, bevor es vollendet ist.

B. Korrektur eines Revokes

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

1. Eine derart zurückgenommene Karte wird zu einer Hauptstrafkarte (§ 50), falls sie aus der verdeckten Hand eines Gegenspielers gespielt worden ist.
2. Die Karte kann ohne weitere Berichtigung ersetzt werden, wenn sie aus der Hand des Alleinspielers [vorbehaltlich § 43 B 2 (b)] oder vom Dummy gespielt worden ist, oder wenn es eine aufgedeckte Karte eines Gegenspielers war.

C. Nachfolgend gespielte Karten

1. Jedes Mitglied der nichtschuldigen Partei darf jede Karte zurücknehmen und seiner Hand wieder zuführen, die es nach dem Revoke gespielt hat, aber bevor auf das Revoke aufmerksam gemacht worden ist (siehe § 16 C).
2. Hat ein Nichtschuldiger seine Karte derart zurückgenommen, kann auch der Spieler der schuldigen Partei, der als nächster an der Reihe ist, seine gespielte Karte zurücknehmen, die dann zu einer Strafkarte wird, falls er ein Gegenspieler ist (siehe § 16 C).
3. Begehen beide Parteien im selben Stich ein Revoke und nur eine Partei hat zum nächsten Stich gespielt, müssen beide Revokes korrigiert werden (siehe § 16 C 2). Jede von der gegenspielenden Partei zurückgenommene Karte wird zu einer Strafkarte.

D. Revoke im zwölften Stich

1. Ein Revoke im zwölften Stich, das bemerkt worden ist, bevor die Karten in das Board zurückgesteckt worden sind, muss selbst dann korrigiert werden, wenn es vollendet ist.
2. Begeht ein Gegenspieler im zwölften Stich ein Revoke, bevor sein Partner in diesem Stich an der Reihe zu spielen war, wird § 16 C angewandt.

§ 63 – Vollendung eines Revokes

A. Revoke wird vollendet

Ein Revoke wird vollendet,

1. wenn der Schuldige oder sein Partner zum nächsten Stich ausspielt oder zugibt (jedes derartige Spiel, ob regelkonform oder regelwidrig, vollendet das Revoke);
2. wenn der Schuldige oder sein Partner eine Karte benennt oder auf andere Weise bestimmt, die zum nächsten Stich gespielt werden soll;
3. wenn ein Mitglied der schuldigen Partei Stiche claimt oder konzessioniert, sei es mündlich, indem er seine Hand aufdeckt oder auf irgendeine andere Art und Weise;
4. wenn Zustimmung bei einem gegnerischen Claim oder einer Konzession etabliert worden ist (gemäß § 69 A), also die schuldige Partei dem Claim oder der Konzession nicht widersprochen hat, bevor die Runde endet oder sie eine Ansage im nächsten Board macht.

B. Revoke darf nicht korrigiert werden

Ist ein Revoke einmal vollendet, darf es nicht mehr korrigiert werden (außer gemäß § 62 D bei einem Revoke im zwölften Stich oder gemäß § 62 C 3), und der Revokestich bleibt wie gespielt bestehen.

§ 64 – Verfahren nach Vollendung eines Revokes

A. Automatische Stichkorrektur

Ist ein Revoke vollendet,

1. und der Revokestich wurde vom schuldigen Spieler gewonnen,¹⁹ wird am Ende des Spiels der Revokestich an die nichtschuldige Partei

¹⁹In diesem Paragraphen gilt ein vom Dummy gewonnener Stich nicht als vom Alleinspieler gewonnen.

transferiert sowie zusätzlich ein weiterer Stich, falls die schuldige Partei danach noch einen oder mehrere Stiche gewonnen hat,

2. und der Revokestich wurde nicht vom schuldigen Spieler gewonnen,¹⁹ wird am Ende des Spiels ein Stich an die nichtschuldige Partei transferiert, falls die schuldige Partei den Revokestich oder einen oder mehrere Stiche danach gewonnen hat.

B. Keine automatische Stichkorrektur

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

1. die schuldige Partei weder den Revokestich noch irgendeinen nachfolgenden Stich gewonnen hat,
2. das Revoke ein nachfolgendes Revoke in derselben Farbe vom selben Spieler ist und das erste Revoke vollendet wurde,
3. das Revoke dadurch begangen wurde, dass eine Strafkarte oder irgendeine Karte des Tisches nicht gespielt wurde,
4. auf das Revoke erst aufmerksam gemacht wurde, nachdem ein Spieler der nichtschuldigen Partei im folgenden Board eine Ansage gemacht hat,
5. erst nach Rundenende auf das Revoke aufmerksam gemacht wurde,
6. es ein Revoke im zwölften Stich ist,
7. beide Parteien in demselben Board ein Revoke begingen, und beide Revokes vollendet wurden,
8. das Revoke gemäß § 62 C 3 korrigiert wurde.

C. Ausgleich eines Schadens

1. Kommt der Turnierleiter nach einem vollendeten Revoke - einschließlich derjenigen, die keine Stichkorrektur nach sich ziehen - zu der Auffassung, dass die nichtschuldige Partei nach Anwendung dieses Paragraphen unzureichend für den verursachten Schaden entschädigt worden ist, hat er einen berechtigten Score zuzuerkennen.
2. (a) Nach mehreren Revokes vom selben Spieler in derselben Farbe (siehe oben Absatz B 2) erkennt der Turnierleiter einen berechtigten Score zu, falls die nichtschuldige Partei wahrscheinlich mehr Stiche gemacht hätte, wenn eines oder mehrere der nachfolgenden Revokes nicht vorgekommen wären.

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

§ 65 – Anordnung der Stiche

A. Vollständiger Stich

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

B. Stichbesitz verfolgen

1. Hat die eigene Partei den Stich gewonnen, wird die Karte mit der Schmalseite zum Partner abgelegt.
2. Haben die Gegner den Stich gewonnen, wird die Karte mit der Schmalseite zu den Gegnern abgelegt.
3. Ein Spieler kann auf eine falsch abgelegte Karte aufmerksam machen. Dieses Recht erlischt jedoch, wenn seine Partei zum nächsten Stich ausspielt oder zugibt. Geschieht dies später, kann § 16 B zur Anwendung kommen.

C. Ordnung

Jeder Spieler legt seine eigenen Karten in einer ordentlichen, sich überlappenden Reihe so ab, wie sie gespielt worden sind, um so nach Beendigung des Spiels ggf. eine Überprüfung zu ermöglichen, wie viele Stiche jede Partei gewonnen hat oder in welcher Reihenfolge die Karten gespielt worden sind.

D. Einigkeit über das Ergebnis des Spiels

Ein Spieler sollte die Anordnung seiner gespielten Karten nicht durcheinander bringen, bevor Einigkeit über die Anzahl der von jeder Partei erzielten Stiche erreicht worden ist. Ein Spieler, der den Vorschriften dieses Paragraphen nicht nachkommt, gefährdet sein Recht, strittige Stiche für sich zu beanspruchen oder die Behauptung eines Revokes zu begründen oder zu widerlegen.

§ 66 – Ansehen von Stichen

A. Laufender Stich

Hat die eigene Partei noch nicht zum nächsten Stich ausgespielt oder zugegeben, können sowohl der Alleinspieler als auch jeder Gegenspieler verlangen, sofern sie ihre eigene Karte noch nicht verdeckt abgelegt haben, dass alle gerade zu dem Stich gespielten Karten aufgedeckt werden.

B. Eigene letzte Karte

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

C. Abgelegte Stiche

Anschließend dürfen die Karten eines abgelegten Stiches bis zum Ende des Spiels nicht angesehen werden (außer auf ausdrückliche Anweisung des Turnierleiters, z. B. wenn es notwendig ist, die Behauptung eines Revokes zu überprüfen).

D. Nach Spielende

Nach Spielende dürfen die gespielten und nicht gespielten Karten angesehen werden, um die Behauptung eines Revokes oder die Anzahl der gewonnenen und verlorenen Stiche abzuklären; aber kein Spieler sollte andere Karten berühren als seine eigenen. Kann der Turnierleiter die Fakten nach einer solchen Behauptung nicht sicherstellen, und nur eine Partei hat ihre Karten bereits durcheinander gebracht, hat der Turnierleiter zu Gunsten der anderen Partei zu entscheiden.

§ 67 – Fehlerhafter Stich

A. Bevor beide Parteien zum nächsten Stich spielen

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

1. Um das Versäumnis zu berichtigen, zu einem Stich gespielt zu haben, gibt der Schuldige eine Karte zu, die er regelkonform spielen kann.

2. Um das Spielen zu vieler Karten zu einem Stich zu berichtigen, hat entweder § 45 E (Fünfte Karte zu einem Stich zugegeben) oder § 58 B (Gleichzeitige Karten aus einer Hand) angewandt zu werden.

B. Nachdem beide Parteien zum nächsten Stich gespielt haben

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

1. Hat der Schuldige zum fehlerhaften Stich nicht zugegeben, hat der Turnierleiter von ihm zu verlangen, dass er unverzüglich eine Karte aufgedeckt vor sich legt und sie dann an der richtigen Stelle bei seinen gespielten Karten ablegt (diese Karte beeinflusst nicht den Besitz des Stichts); falls
 - (a) der Schuldige eine Karte der zum fehlerhaften Stich ausgespielten Farbe hat, muss er eine solche Karte zu seinen gespielten Karten ablegen. Dies gilt als Revoke im fehlerhaften Stich und unterliegt dem Verlust eines Stichts, der gemäß § 64 A 2 transferiert wird.
 - (b) der Schuldige keine Karte der zum fehlerhaften Stich ausgespielten Farbe hat, wählt er eine beliebige Karte aus, die er zu seinen gespielten Karten ablegt. Dies gilt als Revoke im fehlerhaften Stich und unterliegt dem Verlust eines Stichts, der gemäß § 64 A 2 transferiert wird.
2. (a) Hat der Schuldige mehr als eine Karte zum fehlerhaften Stich zugegeben, sieht sich der Turnierleiter die gespielten Karten an und verlangt vom Schuldigen, dass er alle überzähligen Karten wieder seiner Hand zuführt²⁰ und unter den abgelegten Karten nur diejenige belässt, die im fehlerhaften Stich aufgedeckt zugegeben worden ist (ist es dem Turnierleiter nicht möglich, die Karte zu bestimmen, die im fehlerhaften Stich aufgedeckt worden ist, belässt der Schuldige die ranghöchste, regelkonform zum Stich spielbare Karte unter den abgelegten Karten). Am Besitz des fehlerhaften Stichts ändert sich nichts.
 - (b) Eine wieder aufgenommene Karte gilt als ständig in der Hand des Schuldigen befindlich, und ein Versäumnis, die Karte zu einem vorherigen Stich zuzugeben, kann ein Revoke darstellen.

²⁰Der Turnierleiter sollte nach Möglichkeit vermeiden, gespielte Karten eines Gegenspielers sichtbar zu machen, falls jedoch eine überzählige Karte, die der Hand eines Gegenspielers zuzuführen ist, sichtbar geworden ist, wird sie zur Strafkarte (siehe § 50).

3. Stellt der Turnierleiter fest, dass der Schuldige zwar eine Karte zu dem Stich gespielt hat, sich diese Karte aber nicht unter den abgelegten Stichen befindet, findet der Turnierleiter die Karte und legt sie korrekt zu den abgelegten Stichen des Schuldigen. Der Turnierleiter hat einen berichtigten Score zuzuerkennen, falls dieselbe Karte zu einem nachfolgenden Stich gespielt worden ist und es für eine Korrektur des regelwidrigen Spiels zu spät ist.

§ 68 – Claim oder Konzession von Stichen

Damit eine Äußerung oder Handlung einen Claim oder eine Konzession von Stichen gemäß diesen Regeln darstellt, muss sie sich auf andere als den laufenden Stich beziehen. Bezieht sich die Äußerung oder Handlung lediglich auf den Gewinn oder Verlust eines laufenden, unvollständigen Stichts, geht das Spiel normal weiter. Sichtbar gemachte oder mitgeteilte Karten eines Gegenspielers werden nicht zu Strafkarten, die §§ 16 und 57 A können jedoch zur Anwendung kommen.

A. Definition eines Claims

Jede Äußerung des Alleinspielers oder eines Gegenspielers, dass eine Partei eine bestimmte Anzahl von Stichen gewinnen wird, ist ein Claim dieser Stiche. Ein Spieler claimt auch, wenn er vorschlägt, das Spiel abzukürzen, oder indem er seine Karten zeigt (außer er hatte nachweislich nicht die Absicht zu claimen; wenn z. B. der Alleinspieler seine Karten nach einem ersten Ausspiel außer der Reihe aufdeckt, wird § 54 angewandt, nicht aber dieser § 68).

B. Definition einer Konzession

1. Jede Äußerung des Alleinspielers oder eines Gegenspielers, dass eine Partei eine bestimmte Anzahl von Stichen verlieren wird, ist eine Konzession dieser Stiche; ein Claim einer bestimmten Anzahl von Stichen ist eine Konzession der gegebenenfalls verbleibenden Stiche. Gibt ein Spieler seine Hand auf, konzidiert er alle verbleibenden Stiche.
2. Ungeachtet von Absatz B 1 hat weder ein Claim noch eine Konzession stattgefunden, wenn ein Gegenspieler zwar versucht, einen oder mehr Stiche zu konzedieren, aber sein Partner dem unverzüglich widerspricht. Da hierdurch unerlaubte Informationen entstanden sein könnten, sollte der Turnierleiter unverzüglich gerufen werden. Das Spiel wird fortgesetzt. Eine unter diesen Umständen von einem

Gegenspieler sichtbar gemachte Karte wird nicht zu einer Strafkarte, aber § 16 C wird hinsichtlich der Informationen angewandt, die durch deren Sichtbarmachen entstanden sind, und diese Informationen dürfen vom Partner des Gegenspielers nicht benutzt werden, der die Karte sichtbar gemacht hat.

C. Erklärung erforderlich

Ein Claim sollte unverzüglich von einer verständlichen Erklärung des Spiel- oder Gegenspielplans begleitet werden, wie man die geclaimten Stiche zu erzielen beabsichtigt, einschließlich der Reihenfolge, in der man die Karten spielen will. Der Spieler, der claimt oder konzediert, deckt seine Hand auf.

D. Spielunterbrechung

Nach einem Claim oder einer Konzession wird das Spiel unterbrochen.

1. Wird dem Claim oder der Konzession zugestimmt, wird § 69 angewandt.
2. Werden von irgendeinem Spieler Zweifel geäußert (auch vom Dummy), gilt entweder:
 - (a) Der Turnierleiter kann unverzüglich gerufen werden, und es sollte bis zu seinem Eintreffen nichts unternommen werden; dann wird § 70 angewandt; oder
 - (b) auf Verlangen der nichtclaimenden bzw. der nichtkonzedierenden Partei kann das Spiel unter den folgenden Bedingungen fortgesetzt werden:
 - (i) Alle vier Spieler müssen zustimmen; anderenfalls wird der Turnierleiter gerufen, der dann wie in (a) verfährt.
 - (ii) Der vorherige Claim bzw. die vorherige Konzession ist nichtig und unterliegt keiner Turnierleiterentscheidung. Die §§ 16 und 50 werden nicht angewandt, und der nachfolgend erzielte Score hat bestehen zu bleiben.

§ 69 – Claim oder Konzession zugestimmt

A. Zustimmung etabliert

Eine Zustimmung ist etabliert, wenn eine Partei einem gegnerischen Claim oder einer Konzession zustimmt und keine Einwände erhebt, bevor sie im nächsten Board ansagt oder die Runde endet, was auch immer zuerst eintritt. Das Board wird so gescort, als wären die geclaimten oder konzedierten Stiche im Spiel gewonnen oder verloren worden.

B. Rücknahme einer etablierten Zustimmung

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

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

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

§ 70 – Claim oder Konzession bestritten

A. Allgemeine Zielsetzung

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

B. Erklärung wiederholt

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

C. Es gibt einen ausstehenden Trumpf

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

1. der Claimende keine Erklärung bezüglich dieses Trumpfs abgegeben hat und
2. es gerade noch wahrscheinlich ist, dass sich der Claimende zum Zeitpunkt seines Claims des ausstehenden Trumpfs beim Gegner nicht bewusst war und

3. bei irgendeiner normalen²¹ Spielweise ein Stich an diesen Trumpf verlorengelassen werden könnte.

D. Erwägungen des Turnierleiters

1. Der Turnierleiter soll vom Claimenden keine erfolgreiche Spielweise akzeptieren, die nicht in der ursprünglichen Erklärung enthalten war, falls es eine alternative normale²¹ Spielweise gibt, die weniger erfolgreich ist.
2. Der Turnierleiter akzeptiert keinen Teil eines Claims eines Gegenspielers, der davon abhängt, dass sein Partner aus mehreren alternativen normalen²¹ Spielweisen eine bestimmte wählt.

E. Nicht genannte Spielweise

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

§ 71 – Aufgehobene Konzession

Eine einmal gemachte Konzession muss bestehen bleiben, doch hat der Turnierleiter sie innerhalb der Korrekturfrist gemäß § 79 C aufzuheben,

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

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

²¹In Bezug auf die §§ 70 und 71 schließt „normal“ auch unvorsichtiges Spiel ein sowie ein Spiel, das unter dem Niveau der Spielstärke des betreffenden Spielers liegt.

^TDer DBV hat keine Reihenfolge bestimmt.

²²In Bezug auf die §§ 70 und 71 schließt „normal“ auch unvorsichtiges Spiel ein sowie ein Spiel, das unter dem Niveau der Spielstärke des betreffenden Spielers liegt.

§ 72 – Allgemeine Grundsätze

A. Einhaltung der Regeln

Bridgeturniere sollten strikt nach den Regeln gespielt werden. Das Hauptziel ist, einen höheren Score als andere Teilnehmer zu erzielen, unter Beachtung der regelkonformen Verfahren und ethischen Standards, wie sie in diesen Regeln dargelegt sind.

B. Regelverstoß

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

C. Bewusstsein für möglichen Schaden

Stellt der Turnierleiter fest, ein Schuldiger könnte beim Begehen seiner Regelwidrigkeit gewusst haben, dass er die nichtschuldige Partei damit durchaus schädigen könnte, hat der Turnierleiter zu verlangen, dass Reizung und Spiel fortgesetzt werden (sofern sie nicht schon abgeschlossen sind). Nach Spielende erkennt der Turnierleiter einen berechtigten Score zu, wenn er zur Auffassung gelangt, dass die schuldige Partei durch die Regelwidrigkeit einen Vorteil erlangt hat.

§ 73 – Verständigung, Tempo und Täuschung

A. Angemessene Verständigung zwischen den Partnern

1. Die Verständigung zwischen den Partnern während der Reizung und des Spiels hat ausschließlich durch Ansagen und Spiel von Karten zu erfolgen, außer diese Regeln lassen ausdrücklich etwas anderes zu.
2. Ansagen und Spiel von Karten sollten ohne unangemessene Betonung, Verhaltensweise oder Tonfall erfolgen sowie ohne unangemessenes Zögern oder Eile. Der verantwortliche Verband kann aber

Zwangspausen verlangen,^U z. B. in der ersten Bietrunde, nach einer Sprunggebotwarnung oder im ersten Stich.

B. Unangemessene Verständigung zwischen den Partnern

1. Die Partner sollen sich nicht durch die Art und Weise verständigen, wie sie ansagen oder Karten spielen, ferner nicht durch nicht regelkonforme Bemerkungen oder Gebärden, gestellte oder ungestellte Fragen, gegebene oder nicht gegebene Alerts und Erklärungen.
2. Der schwerstmögliche Verstoß einer Partnerschaft besteht darin, Informationen mittels vorher abgesprochener Verständigungsmethoden auszutauschen, die nicht durch diese Regeln erlaubt sind.

C. Spieler erhält unerlaubte Information vom Partner

1. Hat ein Spieler von seinem Partner eine unerlaubte Information erhalten, wie etwa durch eine Bemerkung, Frage, Auskunft, Gebärde, Verhaltensweise, unangemessene Betonung, Tonfall, Eile oder Zögern, ein unerwartetes Alert oder das Fehlen eines erwarteten Alerts, muss er sorgfältig vermeiden, irgendeinen Vorteil aus dieser unerlaubten Information zu ziehen [siehe § 16 B 1 (a)].
2. Gegen einen Spieler, der gegen Absatz C 1 verstößt, kann eine Strafe verhängt werden, siehe aber auch § 16 B 3, falls die Gegner geschädigt worden sind.

D. Abweichungen im Tempo oder Verhalten

1. Es ist wünschenswert, wenn auch nicht immer gefordert, dass die Spieler ein gleichmäßiges Tempo und gleichbleibendes Verhalten beibehalten. Die Spieler sollten besonders dann hierauf achten, wenn sich Abweichungen zu einem Vorteil für ihre Partei auswirken könnten. Es ist andererseits kein Regelverstoß, bei einer Ansage oder einem Spiel unbeabsichtigt Tempo oder Verhaltensweisen zu variieren. Rückschlüsse aus derartigen Abweichungen zu ziehen, ist nur den Gegnern erlaubt, und diese dürfen das auf eigenes Risiko tun.
2. Ein Spieler darf nicht versuchen, einen Gegner mittels einer Frage, Bemerkung oder Gebärde irrezuführen; gleiches gilt für Eile und Zögern beim Ansagen oder Spielen (wie z. B. ein Zögern, bevor ein Singleton gespielt wird) sowie für die Art und Weise, wie eine Ansage oder ein Spiel gemacht wird, und für jede absichtliche Abweichung von der korrekten Vorgehensweise (siehe auch § 73 E 2).

^UZwangspausen im ersten Stich und bei Abgabe von Geboten im Sprung sind im Bereich des DBV in § 17 TO geregelt.

E. Täuschung

1. Ein Spieler kann auf angemessene Art und Weise durch eine Ansage oder Spielweise versuchen, die Gegner zu täuschen (solange die Täuschung weder durch ungewöhnliche Eile oder Zögern hervorgehoben wird noch durch eine verborgene Partnerschaftvereinbarung oder -erfahrung abgesichert ist).
2. Stellt der Turnierleiter fest, dass ein nichtschuldiger Spieler einen falschen Rückschluss aus z. B. einer Frage, Bemerkung, dem Verhalten oder Tempo eines Gegners gezogen hat, der keinen nachweislichen Bridgegrund dafür hatte, und der zu dem Zeitpunkt seiner Handlung gewusst haben könnte, dass er daraus einen Vorteil ziehen könnte, hat der Turnierleiter einen berechtigten Score zuzuerkennen.

§ 74 – Benehmen und Umgangsformen

A. Richtige Einstellung

1. Ein Spieler sollte sich jederzeit höflich verhalten.
2. Ein Spieler sollte sorgfältig jede ungehörige Bemerkung oder Handlung vermeiden, die einen anderen Spieler ärgern oder bloßstellen oder die Spielfreude beeinträchtigen könnte.
3. Jeder Spieler sollte sich beim Ansagen und Spielen gleichmäßig und regelkonform verhalten.

B. Umgangsformen

Aus Gründen der Höflichkeit sollte ein Spieler es unterlassen,

1. dem Spiel nicht die nötige Aufmerksamkeit zu widmen,
2. unnötige Kommentare während Reizung oder Spiel abzugeben,
3. eine Karte herauszuziehen, bevor er an der Reihe ist zu spielen,
4. das Spiel unnötig zu verlängern (z. B. weiterzuspielen, obwohl er weiß, dass er alle Stiche sicher gewinnt), mit dem Ziel, den Gegner aus der Fassung zu bringen,
5. den Turnierleiter auf eine für ihn oder andere Turnierteilnehmer unhöfliche Art und Weise zu rufen und anzusprechen.

C. Verfahrensverstöße

Beispiele für Verfahrensverstöße sind:

1. verschiedene Bezeichnungen für dieselbe Ansage zu benutzen,
2. Zustimmung oder Missfallen bezüglich einer Ansage oder eines Spiels anzudeuten,

3. die Erwartung oder Absicht anzudeuten, einen noch nicht beendeten Stich zu gewinnen oder zu verlieren,
4. durch einen Kommentar oder eine Handlung während der Reizung oder des Spiels auf einen bedeutenden Vorfall oder auf die Anzahl der zum Erfolg noch benötigten Stiche aufmerksam zu machen,
5. absichtlich während der Reizung oder des Spiels einen anderen Spieler intensiv anzusehen oder auf dessen Hand zu schauen, z. B. um dessen Karten zu sehen oder zu beobachten, von wo er eine Karte herauszieht (es ist jedoch angemessen, aufgrund einer Information zu handeln, die man aus einer unbeabsichtigt gesehenen, gegnerischen Karte gewonnen hat)²³,
6. offensichtliches Desinteresse am weiteren Verlauf der Austeilung zu zeigen (z. B. durch das Zusammenschieben seiner Karten),
7. das normale Tempo der Reizung oder des Spiels zu verändern, um einen Gegner aus der Fassung zu bringen,
8. unnötig den Tisch zu verlassen, bevor zum Wechsel gerufen wurde.

§ 75 – Falsche Auskunft oder falsche Ansage

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

A. Fehler erzeugt unerlaubte Information

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

B. Falsche Auskunft

1. Wenn die gegebene Auskunft nicht mit der Partnerschaftsvereinbarung übereinstimmt, ist die Auskunft ein Regelverstoß. Verursacht dieser Regelverstoß einen Schaden für die nichtschuldige Partei, hat der Turnierleiter einen berechtigten Score zuzuerkennen.
2. Wenn ein Spieler seinen eigenen Fehler bemerkt, muss er den Turnierleiter rufen, bevor das erste Ausspiel aufgedeckt wird (oder während des Spiels, falls er den Fehler erst später bemerkt), und muss

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

dann die richtige Auskunft geben. Der Spieler darf den Turnierleiter auch vor dem Ende der Reizung rufen, ist hierzu aber nicht verpflichtet (siehe § 20 F 4).

3. Während die Reizung andauert, darf der Partner des Spielers keinesfalls etwas unternehmen, um die falsche Auskunft richtig zu stellen. Wenn er danach zum Gegenspieler wird, muss er nach Spielende den Turnierleiter rufen und die Auskunft richtig stellen. Wird der Partner des Spielers Alleinspieler oder Dummy, muss er nach dem letzten Pass den Turnierleiter rufen, und dann die richtige Auskunft geben.

C. Falsche Ansage

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

D. Ermittlungen des Turnierleiters

1. Von den Spielern wird erwartet, dass sie ihre Partnerschaftvereinbarungen vollständig offenlegen (siehe § 20 F 1); dies nicht zu tun, stellt eine falsche Auskunft dar.
2. Es gehört zu jeder Partnerschaftvereinbarung, dass beide Spieler über einvernehmliches Wissen verfügen, und es ist ein Regelverstoß, eine Vereinbarung zu beschreiben, bei der es ein solches Einvernehmen nicht gibt. Falls der Turnierleiter zu der Auffassung kommt, dass die irreführende Auskunft nicht auf einer Partnerschaftvereinbarung beruht, wendet er § 21 B an.
3. Liegt ein Regelverstoß (gemäß Absatz B 1 oder D 2) vor und gibt es ausreichende Hinweise dafür, was die vereinbarte Bedeutung der Ansage ist, erkennt der Turnierleiter einen berechtigten Score zu, der das Ergebnis widerspiegelt, das sich wahrscheinlich ergeben hätte, wenn die Gegner die richtige Auskunft rechtzeitig erhalten hätten. Falls der Turnierleiter zu der Auffassung kommt, dass es zu der Ansage keine Vereinbarung gibt, erkennt er einen berechtigten Score zu, der das Ergebnis widerspiegelt, das sich wahrscheinlich ergeben hätte, wenn die Gegner genau dies rechtzeitig erfahren hätten.

§ 76 – Zuschauer

A. Aufsicht

1. Zuschauer im Spielbereich²⁴ unterliegen der Aufsicht des Turnierleiters gemäß den Durchführungsbestimmungen des Turniers.
2. Verantwortliche Verbände^V und Turnierveranstalter, die elektronische Live-Übertragungen des Spiels ermöglichen, können die Bedingungen zur Betrachtung solcher Übertragungen bestimmen und Zuschauern ein angemessenes Verhalten vorschreiben. (Ein Zuschauer darf keinesfalls mit einem Spieler während eines Durchgangs kommunizieren, in dem der Spieler spielt.)

B. Am Tisch

1. Ein Zuschauer darf nicht in mehr als eine Hand sehen, es sei denn, eine Durchführungsbestimmung erlaubt es ihm.^W
2. Ein Zuschauer darf keinesfalls irgendeine Reaktion auf die Reizung oder das Spiel zeigen, solange die Austeilung gespielt wird.
3. Während einer Runde muss der Zuschauer auffällige Verhaltensweisen sowie Bemerkungen jeder Art unterlassen und darf sich keinesfalls mit einem Spieler unterhalten.
4. Ein Zuschauer darf keinesfalls einen Spieler stören.
5. Ein Zuschauer soll am Tisch auf nichts hinweisen, was das Spiel betrifft.

C. Mitwirkung

1. Ein Zuschauer darf sich im Spielbereich²⁴ nur dann zu Tatsachen und Regeln äußern, wenn er vom Turnierleiter dazu aufgefordert wird.
2. Verantwortliche Verbände^X und Turnierveranstalter können bestimmen, wie mit durch Zuschauer verursachten Regelwidrigkeiten zu verfahren ist.

D. Status

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

²⁴Zum Spielbereich gehören auch alle Räumlichkeiten, in denen sich ein Spieler während eines Durchgangs, in dem er spielt, aufhalten kann. Dies kann durch eine Durchführungsbestimmung genauer definiert werden.

^VDer DBV hat dazu keine Regelung getroffen.

^WDer DBV hat dazu keine Regelung getroffen.

^XDer DBV hat dazu keine Regelung getroffen.

§ 77 – Scoretabelle für Turnierbridge

Stichpunkte

Der alleinspielenden Partei wird gutgeschrieben, wenn diese den Kontrakt erfüllt:

Wenn die **Trumpffarbe** ist: ♣ ♦ ♥ ♠

Für jeden ansagbaren gereizten und gemachten Stich

unkontriert	20	20	30	30
kontriert	40	40	60	60
rekontriert	80	80	120	120

In **Sans-Atout**-Kontrakten:

Für den ersten ansagbaren gereizten und gemachten Stich

Unkontriert	40
Kontriert	80
Rekontriert	160

Für jeden weiteren ansagbaren Stich

Unkontriert	30
Kontriert	60
Rekontriert	120

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

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

Prämien

Prämien für die alleinspielende Partei

	Nicht in Gefahr	In Gefahr
Für erfüllte Schlemms		
Kleinschlemm (12 Stiche)		
gereizt und erfüllt	500	750
Großschlemm (alle 13 Stiche)		
gereizt und erfüllt	1000	1500

Überstiche

	Nicht in Gefahr	In Gefahr
Für jeden Überstich (über den Kontrakt hinaus)		
	Wie Stich- punkte	Wie Stich- punkte
Unkontriert	100	200
Kontriert	200	400

Prämien für das Erfüllen eines **Vollspiels** oder **Teilspiels**

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

Punkte für Faller

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

Faller: Stiche, die dem Alleinspieler zum Erfüllen des Kontrakts fehlen

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

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

Bonus für den **vierten und**

jeden weiteren Faller	Nicht in Gefahr	In Gefahr
Unkontriert	0	0
Kontriert	100	0
Rekontriert	200	0

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

§ 78 – Scoreverfahren und Wettbewerbsbedingungen

A. Matchpunktverfahren

Beim Matchpunktverfahren erhält jeder Teilnehmer für die Scores von anderen Teilnehmern, die das gleiche Board gespielt haben und deren Scores mit seinem verglichen werden:

- zwei Abrechnungseinheiten (Matchpunkte oder halbe Matchpunkte) für jeden Score, der schlechter als seiner ist,
- eine Abrechnungseinheit für jeden Score, der gleich seinem ist, und
- null Abrechnungseinheiten für jeden Score, der besser als seiner ist.

B. Internationales Matchpunktverfahren

Beim Internationalen Matchpunktverfahren wird in jedem Board die absolute Punktedifferenz zweier vergleichener Scores anhand der folgenden Tabelle in IMPs umgerechnet.

Punkte- differenz	IMPs	Punkte- differenz	IMPs	Punkte- differenz	IMPs
0-10	0	370-420	9	1500-1740	17
20-40	1	430-490	10	1750-1990	18
50-80	2	500-590	11	2000-2240	19
90-120	3	600-740	12	2250-2490	20
130-160	4	750-890	13	2500-2990	21
170-210	5	900-1090	14	3000-3490	22
220-260	6	1100-1290	15	3500-3990	23
270-310	7	1300-1490	16	4000+	24
320-360	8				

C. Gesamtpunktverfahren

Beim Gesamtpunktverfahren ist das Ergebnis für jeden Teilnehmer die Summe aller seiner absoluten Scores in den gespielten Boards.

D. Wettbewerbsbedingungen

Soweit dies vom verantwortlichen Verband genehmigt wird, können auch andere Scoremethoden verwandt werden (z. B. die Umwandlung in Siegpunkte).^Y Der Turnierveranstalter sollte die Wettbewerbsbedingungen im Vorfeld eines Turniers oder Wettbewerbs veröffentlichen. Diese sollten die Teilnahmebedingungen, Scoremethoden, Sieger-Ermittlung, Platzierung bei Punktgleichheit u. ä. genau beschreiben. Diese Bedingungen dürfen keinesfalls im Widerspruch zu den Regeln und sonstigen Bestimmungen stehen und haben jede vom verantwortlichen Verband festgelegte Information zu enthalten. Sie sollten den Teilnehmern zugänglich sein.

§ 79 – Gewonnene Stiche

A. Einigkeit über gewonnene Stiche

1. Die Spieler haben sich über die Anzahl der gewonnenen Stiche zu einigen, bevor alle vier Hände in das Board zurückgesteckt werden.
2. Ein Spieler darf keinesfalls wissentlich den Score für einen Stich akzeptieren, den seine Partei nicht gewonnen hat, oder eine Konzession eines Stichts annehmen, den seine Gegner nicht verlieren konnten.

B. Uneinigkeit über gewonnene Stiche

Besteht Uneinigkeit, muss der der Turnierleiter gerufen werden. Dann gilt:

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

C. Scorefehler

1. Ein Aufzeichnungs- oder Berechnungsfehler eines Scores - über den Einigkeit besteht - kann bis zum Ende der vom Turnierveranstal-

^YTurnierveranstalter dürfen im Bereich des DBV auch abweichende Scoremethoden gemäß §§ 26 Abs. 1 und 36 Abs. 1 und 2 TO verwenden.

ter bestimmten Korrekturfrist(en) korrigiert werden und zwar unabhängig davon, ob ihn ein Spieler oder ein Offizieller begangen hat. Sofern der Turnierveranstalter keine spätere²⁵ Zeit festlegt, endet diese Korrekturfrist 30 Minuten nachdem das offizielle Ergebnis zur Überprüfung veröffentlicht worden ist.

2. Stimmt der Turnierveranstalter zu, kann ein Score-Fehler auch noch nach Ablauf der Korrekturfrist korrigiert werden, falls der Turnierleiter zweifelsfrei überzeugt ist, dass die Aufzeichnung des Scores falsch ist.

§ 80 – Durchführungsbestimmung und Organisation

A. Verantwortlicher Verband

1. Der verantwortliche Verband ist gemäß diesen Regeln:
 - (a) Die World Bridge Federation für ihre eigenen Turniere und Veranstaltungen.
 - (b) Die jeweiligen zonalen Verbände für die unter ihrer Schirmherrschaft ausgetragenen Turniere und Veranstaltungen.
 - (c) Für alle anderen Turniere oder Veranstaltungen der nationale Bridgeverband, unter dessen Schirmherrschaft das Turnier stattfindet.
2. Der verantwortliche Verband hat die Zuständigkeiten und Befugnisse, die in diesen Regeln festgelegt worden sind.
3. Der verantwortliche Verband kann seine Befugnisse delegieren (wobei ihm die finale Verantwortung für deren Ausübung weiterhin obliegt) oder sie übertragen (in diesem Fall erlischt seine Verantwortung für deren Ausübung).^Z

B. Turnierveranstalter

1. Der verantwortliche Verband kann einen Rechtsträger anerkennen, im Folgenden als Turnierveranstalter bezeichnet, der vorbehaltlich der Anforderungen des verantwortlichen Verbandes und dieser Regeln für das Ausrichten und Vorbereiten eines Turniers oder einer

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

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

Veranstaltung verantwortlich ist. Die Befugnisse und Pflichten des Turnierveranstalters können delegiert werden, aber die Verantwortung für deren Wahrnehmung bleibt bestehen. Der verantwortliche Verband und der Turnierveranstalter können dieselbe Organisation sein.^{AA}

2. Die Befugnisse und Pflichten des Turnierveranstalters schließen ein,
 - (a) den Turnierleiter zu bestellen. Gibt es keinen bestellten Turnierleiter, sollten die Spieler eine Person bestimmen, dessen Funktion auszuüben;
 - (b) das Turnier vorzubereiten, einschließlich der Spielräume, des Materials und aller logistischen Erfordernisse;
 - (c) die Spielzeiten für jeden Durchgang festzulegen;
 - (d) die Teilnahmebedingungen festzulegen;
 - (e) die Bedingungen für Reizung und Spiel in Übereinstimmung mit diesen Regeln festzulegen sowie ggf. weitere spezielle Bedingungen (z. B. beim Spielen mit Screens – Vorschriften für die Berichtigung von Aktionen, die nicht auf die andere Screen-seite übermittelt worden sind, dürfen geändert werden);
 - (f) zusätzliche Durchführungsbestimmungen bekannt zu geben, die diese Regeln ergänzen, ohne im Widerspruch zu ihnen zu stehen;
 - (g)
 - (i) die Bestellung aller vom Turnierleiter benötigten Hilfskräfte zu veranlassen;²⁶
 - (ii) weiteres Personal zu bestellen und dessen Aufgaben und Verantwortlichkeiten festzulegen;
 - (h) zu veranlassen²⁶, dass Anmeldungen entgegengenommen und erfasst werden;
 - (i) geeignete Spielbedingungen zu schaffen und diese den Teilnehmern bekannt zu geben;
 - (j) zu veranlassen²⁶, dass die Scores eingesammelt und ausgewertet werden und ein offizielles Ergebnis aus ihnen erstellt wird;
 - (k) geeignete Vorkehrungen für die Durchführung von Protestverfahren gemäß § 93 zu treffen;
 - (l) alle anderen Befugnisse und Pflichten, die durch diese Regeln übertragen worden sind.

^{AA}Siehe dazu für den Bereich des DBV § 11 Abs. 15 TO.

²⁶Es ist bei einigen Turnierveranstaltungen normal, dass der Turnierleiter die Verantwortung für einige oder alle dieser Aufgaben übernimmt.

§ 81 – Der Turnierleiter

A. Offizieller Status

Der Turnierleiter ist der offizielle Vertreter des Turnierveranstalters.

B. Beschränkungen und Verantwortlichkeiten

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

C. Pflichten und Befugnisse des Turnierleiters

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

1. die Disziplin aufrechtzuerhalten und einen geordneten Spielablauf sicherzustellen,
2. diese Regeln anzuwenden und auszulegen und die Spieler über ihre sich hieraus ergebenden Rechte und Pflichten zu informieren,
3. Fehler und Regelwidrigkeiten, auf die er in irgendeiner Art und Weise aufmerksam geworden ist, innerhalb der Fristen gemäß §§ 79 C und 92 B zu berichtigen,
4. bei Bedarf Berichtigungen von Regelwidrigkeiten durchzuführen sowie die Befugnisse auszuüben, die ihm die §§ 90 und 91 verleihen,
5. auf Antrag der nichtschuldigen Partei nach eigenem, begründetem Ermessen auf eine Berichtigung zu verzichten,
6. Streitigkeiten zu schlichten,
7. jeglichen Vorfall an ein zuständiges Gremium weiterzuleiten,
8. Ergebnisse für offizielle Aufzeichnungen zu melden, sofern dies der Turnierveranstalter verlangt, und alle anderen ihm vom Turnierveranstalter übertragenen Aufgaben zu erledigen.

D. Delegation von Pflichten

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

§ 82 – Berichtigung von Verfahrensfehlern

A. Pflicht des Turnierleiters

Es liegt in der Verantwortung des Turnierleiters, Verfahrensfehler zu berichtigen und einen Spielablauf im Rahmen dieser Regeln zu gewährleisten.

B. Berichtigung eines Fehlers

Um einen Verfahrensfehler zu berichtigen, kann der Turnierleiter

1. einen berichtigten Score zuerkennen, sofern durch diese Regeln vorgesehen,
2. das Spiel eines Boards verlangen, verschieben oder streichen,
3. alle anderen Befugnisse ausüben, die ihm diese Regeln einräumen.

C. Fehler des Turnierleiters

Wenn der Turnierleiter eine Entscheidung getroffen hat, die er nachträglich als falsch erkennt, und keine zu einem normalen Score führende Berichtigung möglich ist, hat er einen berichtigten Score zuzuerkennen und dabei beide Parteien als nichtschuldig zu behandeln.

§ 83 – Hinweis auf das Protestrecht

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

§ 84 – Entscheidungen bei unstrittigem Sachverhalt

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

A. Keine Berichtigung

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

B. Regel sieht Berichtigung vor

Ist der Fall eindeutig von einer Regel erfasst, die eine Berichtigung für die Regelwidrigkeit vorsieht, stellt er diese Berichtigung fest und sorgt dafür, dass sie vollzogen wird.

C. Wahlmöglichkeit eines Spielers

Lässt eine Regel einem Spieler eine Wahl zwischen Berichtigungen, erklärt der Turnierleiter die Wahlmöglichkeiten und achtet darauf, dass die Wahl getroffen und umgesetzt wird.

D. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters

Der Turnierleiter entscheidet jeden zweifelhaften Aspekt zugunsten der nichtschuldigen Partei. Er versucht, Gerechtigkeit wiederherzustellen. Ist es seiner Beurteilung nach wahrscheinlich, dass eine nichtschuldige Partei durch eine Regelwidrigkeit geschädigt worden ist, für die diese Regeln keine Berichtigung vorsehen, erkennt er einen berichtigten Score zu (siehe § 12).

§ 85 – Entscheidungen bei strittigem Sachverhalt

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

A. Einschätzung des Turnierleiters

1. Bei der Feststellung des Sachverhalts hat der Turnierleiter seine Ansicht auf eine Abwägung der Wahrscheinlichkeiten zu gründen, d. h. entsprechend der relativen Beweiskraft der Daten, die er sammeln konnte.
2. Ist der Turnierleiter dann überzeugt, den Sachverhalt geklärt zu haben, entscheidet er wie in § 84.

B. Sachverhalt nicht festgestellt

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

§ 86 – Teamturnier

A. Ersatzboard

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

B. Ergebnis am anderen Tisch erzielt

1. Einzelnes Ergebnis erzielt

Erkennt der Turnierleiter im Teamturnier einen berechtigten Score zu und ist das Ergebnis am anderen Tisch zwischen denselben Teilnehmern klar günstig für eine Partei, hat der Turnierleiter einen zugewiesenen berechtigten Score zuzuerkennen [siehe § 12 C 1 (c), für mehrere berichtigte Scores siehe jedoch folgend den Absatz B 2].

2. Mehrfache Ergebnisse an einem oder mehreren Tischen erzielt²⁷

Sind im Teamturnier zwei oder mehr nicht vergleichbare Ergebnisse zwischen denselben Teilnehmern erzielt worden, bzw. erfordern diese Regeln anderweitig, dass der Turnierleiter mehr als einen berechtigten Score zuerkennt, gilt:

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

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

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

3. Der verantwortliche Verband kann andere Bestimmungen für den Fall erlassen, dass Boards nur an einem Tisch von denselben oder

²⁷Einschließlich der Ergebnisse eines verfälschten Boards.

verschiedenen Teilnehmern gespielt worden sind. Die Scores, die nach entsprechenden Bestimmungen in jedem solchen Board zuerkannt werden, können von den in Absatz B 2 beschriebenen abweichen; gibt es jedoch eine solche Bestimmung nicht, verfährt der Turnierleiter wie oben beschrieben.

§ 87 – Verfälschtes Board

A. Definition

Ein Board gilt als verfälscht, wenn der Turnierleiter feststellt, dass sich eine (oder mehr als eine) Karte im Board an einem falschen Platz befand, oder wenn er feststellt, dass der Teiler oder die Gefahrenlage nicht in allen Kopien dieses Boards gleich waren und daher die Teilnehmer, deren Scores verglichen werden sollten, das Board nicht in identischer Form gespielt haben.

B. Scoren im Paar- und Individualturnier

Beim Scoren eines verfälschten Boards stellt der Turnierleiter so genau wie möglich fest, welche Scores in der korrekten Form des Boards, und welche nach einer oder mehreren Änderungen erzielt worden sind. Er teilt die Scores auf dieser Basis in Gruppen ein und wertet jede Gruppe gesondert aus, so wie es die Durchführungsbestimmungen für das Turnier vorsehen. (Ohne eine solche Regelung wählt der Turnierleiter selbst eine Methode und gibt diese bekannt).

C. Scoren im Teamturnier

Siehe § 86 B 2.

§ 88 – Zuerkennen von Entschädigungspunkten

Siehe § 12 C 2.

§ 89 – Berichtigung in Individualturnieren

Siehe § 12 C 3.

§ 90 – Verfahrensstrafen

A. Befugnis des Turnierleiters

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

B. Verstöße, die einer Verfahrensstrafe unterliegen

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

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

§ 91 – Strafe oder Ausschluss

A. Befugnisse des Turnierleiters

In Ausübung seiner Pflicht, für Ordnung und Disziplin zu sorgen, ist der Turnierleiter befugt, Disziplinarstrafen in Form von Punktabzügen zu verhängen oder einen Spieler oder Teilnehmer vom laufenden Durchgang oder einem Teil davon auszuschließen. Eine solche Entscheidung des Turnierleiters ist unanfechtbar (siehe § 93 B 3).

B. Recht zur Disqualifikation

Der Turnierleiter ist befugt, einen Spieler oder Teilnehmer aus wichtigem Grund zu disqualifizieren, sofern der Turnierveranstalter zustimmt.

§ 92 – Recht zum Protest

A. Recht eines Teilnehmers

Ein Teilnehmer oder sein Kapitän kann Protest einlegen, um eine beliebige an seinem Tisch vom Turnierleiter getroffene Entscheidung überprüfen zu lassen. Jeder derartige Antrag kann entsprechend einer Durchführungsbestimmung einer Strafe unterworfen sein, wenn er als unbegründet erachtet wird.

B. Protestfrist

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

C. Vorgehen bei einem Protest

Alle Anträge auf Überprüfung einer Entscheidung haben beim Turnierleiter eingereicht zu werden.

D. Zustimmung der Beschwerdeführer

Ein Protest soll nur verhandelt werden, wenn

1. in einem Paarturnier beide Mitglieder der Partnerschaft dem Protest zustimmen (in einem Individualturnier benötigt ein Beschwerdeführer jedoch nicht die Zustimmung seines Partners),
2. in einem Teamturnier der Kapitän dem Protest zustimmt.

§ 93 – Protestverfahren

A. Kein Schiedsgericht

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

B. Schiedsgericht vorhanden

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

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

C. Weitergehende Rechtsmittel

1. Verantwortliche Verbände können Verfahren für weitere Rechtsmittel festlegen, nachdem das vorstehende Verfahren ausgeschöpft ist^{AB}. Jedes derartige Rechtsmittel, das als unbegründet erachtet wird, kann entsprechend einer Durchführungsbestimmung einer Strafe unterworfen sein.
2. Der Hauptturnierleiter oder die Überprüfungsinstanz können eine Angelegenheit an den verantwortlichen Verband zur späteren Berücksichtigung weiterleiten. Der verantwortliche Verband hat die Befugnis, die Angelegenheit abschließend zu behandeln.
3. (a) Unbeschadet C 1 und C 2 kann der verantwortliche Verband, wenn er es für die Abwicklung des Turniers als entscheidend erachtet, eine besondere Turnierinstanz einsetzen, die jeden Protest abschließend behandelt und deren Entscheidung für die Verfahrensbeteiligten und ihn selbst bindend ist.

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

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

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

Stichwortverzeichnis

Zusammengestellt von Richard Hills und basierend auf dem ursprünglichen Stichwortverzeichnis der 1997er Regeln von Rick Assad.

Abschließendes Pass, Wiederholung der Reizung	20 C
Alert	Begriffsb.
Unterlassen eines Alerts, unerlaubte Information	16 B1, 73 C
Offenlegung	40 B2a(iii)
Unerwartetes Alert, unerlaubte Information	16 B1, 73 C
Unterlassen eines Alerts, falsche Auskunft	20 F5a
Alleinspieler	Begriffsb.
nach Ausspiel außer der Reihe	54 A
Anforderungen an Beweise	85 A1
Anordnung der Tische	3
Ansagbarer Stich	Begriffsb., 18 A
Ansage	Begriffsb.
Änderung einer beabsichtigten Ansage, Konzentrationsfehler	25 A2
Änderung einer unbeabsichtigten Ansage, mechanischer Fehler	25 A2
Änderung einer unbeabsichtigten Ansage, Versprecher	25 A2
Außer Reihenfolge	29
Außer Reihenfolge, angenommen	29 A
Außer Reihenfolge, aufgehoben (zurückgenommen)	16 C, 28 B
Außer Reihenfolge, künstlich	29 C
Außer Reihenfolge, linker Gegner an der Reihe	25, 28 B
Basiert auf eigenem Missverständnis	21 A
Basiert auf falscher Auskunft	21 B
Beibehaltung des Rechts anzusagen	17 D3
Erklärung von	20 F
Ersatzansage angenommen	25 B1
Ersatzansage nicht angenommen	25 B2
Ersetzung einer beabsichtigten Ansage	25 B
Ersetzung einer unbeabsichtigten Ansage	25 A
Gegner ändert Ansage nach Änderung	21 B2
Gilt als in Reihenfolge abgegeben	28
Gleichzeitige	33
Nicht deutlich verstandene	20 A
Rechter Gegner muss passen	28 A
Unzulässige	35
Unzulässige Ansage nach abschließendem Pass	39
Unzulässige Aktion, Verpflichtung zum Passen	37
Unzulässiges Gebot von mehr als sieben	38
Unzulässiges Kontra	36
Unzulässiges Rekontra	36
Vergleichbare	23
Vom richtigen Spieler	28 B
Wiederholung und Erklärung von	20

Zurückgenommene Ansage, Ausspielbeschränkungen	26
Zurückgenommene Ansage, nichtschuldige Partei	16 C1
Zurückgenommene Ansage, schuldige Partei	16 C2
Zu spät, um Ansage zu ändern	21 B3
Aufgehoben	
Siehe zurückgenommene Aktion	
Auskunft	
Ermittlungen des Turnierleiters	75 D
Falsche Auskunft, angenommen (statt falscher Ansage)	21 B1b, 75 C
Falsche Auskunft, unerlaubte Information	75 A
Richtigstellung einer	20 F4, 20 F5, 75 B
Von Ansagen	20 F
Von gegnerischen Spielvereinbarungen	20 F2
Auslegung der Regeln	Einführung, 81 C2
Ausrichtung und Platzierung des Boards	7 A
Ausspiel	Begriffsb.
Außer der Reihe	53, 54, 55, 56
Außer der Reihe, angenommen	53, 54, 55 A, 56 A
Außer der Reihe, aufgedecktes erstes Ausspiel	54
Außer der Reihe, Fehlinformation	47 E1
Außer der Reihe, Stich 13	Fußnote zu 53
Außer der Reihe, verdecktes erstes Ausspiel	41 A, 47 E2
Außer der Reihe, vom Alleinspieler	53, 54 E, 55
Außer der Reihe, vom Gegenspieler	53, 54, 56
Ausspielbeschränkungen, Strafkarte(n)	50, 51
Ausspielbeschränkungen, zurückgenommene Ansage	26
Erstes Ausspiel, aufgedeckt	41 C
Erstes Ausspiel, verdeckt	41 A
Gleichzeitige	58
Nicht angenommenes	54 D, 55 B
Unvermögen, wie gefordert auszuspielen	59
Vorzeitiges Ausspielen oder Zugeben durch einen Gegenspieler	57
Austeilen	Begriffsb., 6 B
Andere Methode des Austeilens oder Vorausteilens	6 E4
Erneutes Austeilen auf Verlangen des Turnierleiters	6 D3
Karten falsch ausgeteilt oder sichtbar gemacht	6 D1
Kein Ergebnis, ungemischtes Kartenpaket	6 D2
Keine Neuausteilung, Teamturnier	86 A
Neuausteilung	6 D
Wahlmöglichkeiten des Turnierleiters bzgl. des Austeilens ...	6 E
Befugnisse	
Ermessensspielraum des Turnierleiters	12
Pflichten und Befugnisse des Turnierleiters	81 C
Turnierveranstalter	80 B
Verantwortlicher Verband	80 A
Beibehaltung des Rechts anzusagen	17 D3
Benehmen	74
Berechnung, Hilfe zur	40 B2d

Berichtigter Score	Begriffsb.
Antrag eines Spielers	12 A
Aus eigener Initiative durch den Turnierleiter	12 A
Durchschnitt	12 C2a
Ergebnis, das wahrscheinlich herausgekommen wäre	12 C1b
Extrem schwerer Fehler (in keiner Beziehung zum Regelverstoß stehend)	12 C1e
Extrem spekulative Aktion	12 C1e
Falsche Berichtigung einer Regelwidrigkeit	12 A3
Keine Berichtigung für spezifischen Verstoß vorgesehen	12 A1
Künstlicher berichtigter Score	12 C1d, 12 C2, 86 B2
Minusdurchschnitt	12 C2
Normales Spiel unmöglich	12 A2, 12 C2
Plusdurchschnitt	12 C2, 86 B2b
Schaden	12 B1
Teamturnier, KO-Kampf	12 C4, 86
Zuerkennen	12 C
Zugewiesener berichtigter Score	12 C1, 86 B1, 86 B2b
Berichtigung	Begriffsb.
Siehe auch berichtigter Score	
Falsche	12 A3
Festlegung einer	10
Festlegung einer, Durchführung oder Verzicht	10 B
Festlegung einer, nur durch Turnierleiter	10 A
Festlegung einer, Wahlmöglichkeiten	10 C
Keine für spezifischen Verstoß vorgesehen	12 A1
Recht zur Festlegung	10 A
Regelwidrigkeit durch Zuschauer verursacht	76 C2
Revoke, siehe Revoke	
Unangemessen streng oder zu vorteilhaft	12 B2
Verwirken des Rechts auf	11
Verwirken des Rechts auf, Turnierleiter berichtigt Score nur einer Partei	11 A
Verwirken des Rechts auf, Verfahrensstrafe	11 B, 90
Verzicht auf	10 B, 81 C5
Zweifelhafter Aspekt	84 D
Beweisanforderungen	85 A1
Bewusstsein für möglichen Schaden	72 C
Bluff	Begriffsb., 40
Siehe auch Partnerschaftsvereinbarungen	
einer künstlichen Ansage	40 B2a(v)
Board	Begriffsb.
Siehe auch Austeilung	
Duplizieren der	6 F
Entnahme der Karten aus dem	7 B
Falsches Board	15
Normales Spiel unmöglich	12 A2

Platzierung und Ausrichtung der	7 A
Teiler und Gefahrenlage	2
Turnierboards	2
Verfälschtes Board	86 B2, 87
Weitergabe der	8 A
Zurückstecken der Karten in das	7 C
Claim	68, 69, 70
Siehe auch Konzession	
Ausstehender Trumpf	70 C
Bestrittener	70
Claim oder Konzession zugestimmt	69
Claim oder Konzession, Zustimmung etabliert	69 A
Claim oder Konzession, Rücknahme einer etablierten Zustimmung	69 B
Definition	68 A
Erklärung	68 C, 70 B
Normales Spiel	Fußnote zu 70
Spiel fortsetzung mit Zustimmung der vier Spieler	68 D2b
Spielunterbrechung	68 D
Spielweise, Erwägungen des Turnierleiters	70 D
Spielweise, nicht genannte	70 E
Denomination	Begriffsb.
Rangfolge	1 A, 18 E
Disziplinarstrafen	91 A
Dummy	Begriffsb.
Beschränkungen des Dummys	43 A1, 43 A2, 43 B
Bezeichnung einer Karte des Tisches	46
deutet auf Karte	45 F
Gegenspieler zeigt Hand dem	43 A3
Hand offen auf dem Tisch	41 D
nimmt eine nicht bestimmte Karte	45 D
Rechte, bedingte	42 B
Rechte, unbedingte	42 A
Duplizieren der Boards	6 F
Durchgang	Begriffsb.
Ausschluss eines Spielers von einem Durchgang	91 A
Ausschluss eines Teilnehmers von einem Durchgang	91 A
Ende des	8 C
Himmelsrichtung während eines	5
Partnerschaften während eines	4
Spielzeiten	80 B2c
Teilnehmer dauerhaft an einem Tisch	7 D
Unterschiedliche Bedeutungen	Begriffsb., 4, 12 C2, 91
Während eines Durchgangs erspielter Score	12 C2
Durchschnitt	12 C2a
Beachte, dass der Durchschnittscore nicht mit dem Score 0 identisch ist	

Ende der letzten Runde	8 C
Ende der Runde	8 B
Ende des Durchgangs	8 C
Entscheidungen	
Bei strittigem Sachverhalt	85
Bei unstrittigem Sachverhalt	84
Beweisanforderungen	85 A1
Ergebnis	
Siehe auch Score	
Am anderen Tisch (im Teamturnier) erzielt	86 B
Aufgehobenes Tischergebnis, mehr als 13 Karten	13 D
Einigkeit über das	65 D, 79 A
Kein Ergebnis, ungemischtes Kartenpaket	6 D2
Kein Ergebnis erzielbar	12 C2
Erlaubte Informationen	16
Anforderungen der Turnierdurchführungsbestimmungen	16 A2
Aufgrund Regeln oder einer sonstigen Bestimmung	16 A1c
Eigenschaften der Gegner	16 A2
Einschätzung des Spielstandes	16 A2
Regelkonforme Ansagen und Spielweisen	16 A1a
Vorher besessene, nicht durch die Regeln verbotene	16 A1d
Zurückgenommene Aktion, nichtschuldige Partei	16 C1
Ersatz	
Board	6 D3
Board, Teamturnier	86 A, 86 B2a
Spieler	4
Erstes Ausspiel	Begriffsb.
Aufgedecktes	41 C
Außer der Reihe	54
Verdecktes	41 A
Etwas tun	Einführung
Faller	Begriffsb.
Scoren	77
Falsche Auskunft oder falsche Ansage	21 B, 75
Berichtigter Score, Schaden durch Ausnutzen einer unerlaub-	
ten Information entstanden	75 A
Berichtigter Score, Schaden durch falsche Auskunft verursacht	75 D3
Falsche Ansage	21 B1b, 75 C
Falsche Auskunft	21 B, 75 B1, 75 D2
Falsche Auskunft (Auskunftgeber bemerkt eigenen Fehler) ..	20 F4, 75 B2
Falsche Auskunft (Partner des Auskunftgebers bemerkt Feh-	
ler)	75 B3
Unerlaubte Information	16, 73 C, 75 A
Falsche Auskunft	Begriffsb., 20 F4,
	75 D
Änderung eines Spiels	47 E
Ansage basiert auf falscher Auskunft	21 B
Falsche Berichtigung	12 A3

Falsche Kartenanzahl	13
Falsches Board oder falsche Hand	15
Farbe	Begriffsb., 1 A
Bezeichnung einer.....	46 B2
Unvollständige Bezeichnung einer.....	46 B3, 46 B5
Farbe bedienen	Begriffsb.
Fehlende Karte	14
Spätere Feststellung.....	14 B
Feststellung vor Beginn des Spiels.....	14 A
Informationen durch das Hinzufügen.....	14 C
Fehlerhafter Stich	67
Figur	Begriffsb.
Frage	20
Ansagen, relevante nicht gewählte.....	20 F1, 20 F2
Ansagen, Rückschlüsse.....	20 F1, 20 F
Ansagen, tatsächlich abgegebene.....	20 F1, 20 F2
Betreffend die Reizung vor dem ersten Ausspiel.....	41 B
Mit einzigem Zweck, dem Partner zu helfen.....	20 G1
Mit einzigem Zweck, den Gegner zu einer falschen Antwort zu verleiten.....	20 G2
Nach den Regeln zum Passen verpflichtet.....	20 B, zweite Fußnote zu 20
Unerlaubte Information.....	16 B, 73 C, 75
Zu einzelner Ansage.....	20 F3
Gebot	Begriffsb.
Siehe auch Ansage	
Andere Methoden.....	18 F
Außer Reihenfolge.....	31
Außer Reihenfolge, vergleichbare Ansage.....	23 A
Falsches.....	21 B1b, 75
Genügendes.....	18 C
Korrekte Form.....	18 A
Nach Ende der Reizung.....	39
Rangfolge der Denominationen.....	18 E
Überbieten.....	18 B
Ungenügendes Gebot.....	27
Ungenügendes Gebot, angenommen.....	27 A1
Ungenügendes Gebot, außer Reihenfolge.....	27 A2, 31
Ungenügendes Gebot, nicht angenommen.....	27 B
Ungenügendes Gebot, vergleichbare Ansage.....	23 A
Von mehr als sieben.....	38
Vor einem Pass außer Reihenfolge.....	30 B
Gedächtnis, Hilfe fürs	40 B2d
Gefahrenlage	Begriffsb.
Scoren.....	77
Teiler und.....	2
Gegenspieler	Begriffsb.

Gegner	Begriffsb.
Rechte der Gegner	9 B1d
Hand	Begriffsb.
Falsche	15
Hat zu tun	Einführung
Hilfen für Gedächtnis, Berechnungen oder Technik ..	40 B2d
Höflichkeit	74 A1
IMP	Begriffsb., 78 B
Individualturniere	12 C3
Informationen	16
Siehe auch Verständigung	
Eigenschaften der Gegner	16 A2
Erlaubte	16
Nicht regelkonform, aus anderen Quellen	16 D
Nicht regelkonform, vom Partner	16 B
Regelkonforme Ansagen und Spielweisen	16 A1a
Täuschung, angemessene Art und Weise	73 E1
Täuschung, ohne nachweislichen Bridgegrund	73 E2
Unerlaubte	16
Zurückgenommene Ansagen und Spiele	16 C
Kann oder darf tun	Einführung
Karte	
Ansehen der	7 B2, 66
Benannt oder bestimmt	45 C4a
Bezeichnung einer Karte des Tisches, korrekte	46 A
Bezeichnung einer Karte des Tisches, unbeabsichtigte	45 C4b, 46 B
Bezeichnung einer Karte des Tisches, ungültige	46 B
Bezeichnung einer Karte des Tisches, unvollständige	46 B
Dummy deutet auf eine	45 F
Dummy nimmt eine nicht bestimmte	45 D
Entnahme aus falschem Board	15
Entnahme aus Board	7 B1
Falsche Kartenzahl	13
Fehlende	14
Fehlende, spätere Feststellung	14 B
Fehlende, Feststellung vor Beginn des Spiels	14 A
Fehlende, Informationen durch das Hinzufügen	14 C
Fünfte Karte zu Stich zugegeben	45 E
Gespielte	45
Konzentrationsfehler	45 C4b
Korrektur einer unbeabsichtigten Bezeichnung einer Karte des Tisches	45 C4b
Mischen nach dem Spiel	7 C
Mischen und Austeilen	6
Muss gespielt werden	45 C
Rangfolge	1 A
Revoke, siehe Revoke	
Sichtbare	Begriffsb.

Sichtbare Karte, Alleinspieler	48
Sichtbare Karte, Gegenspieler	49
Sichtbare Karte, Reizung	24
Sichtbare Karte, Revoke	64 B3
Strafkarte	49, 50
Strafkarte, Versäumnis zu spielen	52
Strafkarten, zwei oder mehr	51
Symmetrische Bildseite	1 B
Symmetrische Rückseiten	1 C
Verbleib im Besitz	7 B3
Wird nicht gefunden	14 A2
Zählen der	7 B2
Zurückgenommene Karte	16 C, 47
Zurückstecken in Board	7 C
Kartenpaket	Begriffsb., 1
Ungemischtes	Begriffsb., 6 D2, Fußnote zu 6
Klärungsphase	17 D1, 20 F4, 20 F5b(ii), 40 B2b, 40 B2c(ii), 41
Kontra	Begriffsb.
Aufgehobenes	19 C
Außer Reihenfolge	32
Außer Reihenfolge, vergleichbare Ansage	23 A, 32 A2
Inkorrekte Benennung	19 A3
Korrekte Form	19 A2
Regelkonformes	19 A1
Scoren	36 C, 77
Unzulässiges	19 A, 27 B3, 36
Kontrakt	Begriffsb., 22
kontrierter Kontrakt	19 D
Scoren	36 C, 77
Konventionskarte	40 B2a(ii)
Einsehen der gegnerischen	40 B2c
Zu Rate ziehen der eigenen	20 G3, 40 B2b
Konzentrationsfehler	25 A2, 45 C4b
Konzession	68, 69, 70, 71
Siehe auch Claim	
Aufgehobene	71
Bestrittene	70 A
Claim oder Konzession zugestimmt	69
Claim oder Konzession, Zustimmung etabliert	69 A
Claim oder Konzession, Rücknahme einer etablierten Zustimmung	69 B
Definition	68 B1
Normales Spiel	Fußnote zu 71
Spielfortsetzung mit Zustimmung der vier Spieler	68 D2b
Spielunterbrechung	68 D

Korrektes Verfahren	74 C, 90
Anforderungen befolgen	74 A3
Bedeutender Vorfall	74 C4
Desinteresse am weiteren Verlauf	74 C6
Fehlende Aufmerksamkeit	74 B1
Höflichkeit	74 A1
Karte herausziehen	74 B3
Langsames Spiel, übermäßig	90 B2
Langsames Spiel, um Gegner aus der Fassung zu bringen	74 C7
Langsames Spiel, unnötig	74 B4
Schnelles Spiel, um Gegner aus der Fassung zu bringen	74 C7
Spielfreude	74 A2
Turnierleiter auf unhöfliche Art rufen	74 B5
Umgangsformen	74 B
Unnötig den Tisch verlassen	74 C8
Unnötige Kommentare	74 B2
Variation im Tempo, um Gegner aus der Fassung zu bringen	74 C7
Verfahrensverstöße, Beispiele	74 C
Korrektur einer Regelwidrigkeit, vorzeitige	9 C
Korrekturfrist	79 C
Künstliche Ansage	Begriffsb., 40 B1c
Bluff einer künstlichen Ansage	40 B2a(v)
Künstliches Pass	Begriffsb., 30 C
Künstlicher berichtigter Score	12 C1d, 12 C2
Siehe auch berichtigter Score	
Linker Gegner	Begriffsb.
Logische Alternative	
Definition	16 B1b
Nachweislich nahegelegt	16 B1a
Matchpunkt	Begriffsb., 78 A
Minusdurchschnitt	12 C2
Mischen	6
Auf Verlangen des Turnierleiters	6 D3, 22 B, 86 A, 86 B2a
Erneutes Mischen	6 D
Ungemischtes Kartenpaket	Begriffsb., 6 D2, Fußnote zu 6
Wahlmöglichkeiten des Turnierleiters	6 E
Movement	
Wechseln der Spieler	8 A
Weitergabe der Boards	8 A
Muss tun	Einführung
Nationaler Bridgeverband, Schirmherrschaft	80 A1c
Neuausteilung	6 D
Keine Neuausteilung, Teamturnier	86 A
Nicht regelkonform	Begriffsb.

Nichtschuldige Partei

Erlaubte Informationen aus zurückgenommener Ansage oder Spiel.....	16 C1
Handlung der nichtschuldigen Partei.....	11 A

Normales Spiel unmöglich	12 A2
---------------------------------------	-------

Offenlegung

Alert, siehe Alert	
Erklärung von Ansagen.....	20 F
Partnerschaftsvereinbarungen, siehe Partnerschaftsvereinbarungen	
Inkorrektes Verhalten.....	20 G

Ordern einer Karte

Siehe Karte

Partei	Begriffsb.
---------------------	------------

Partner	Begriffsb.
----------------------	------------

Absprache mit dem, siehe Partnerschaftsvereinbarungen

Nicht regelkonforme Informationen vom.....	16 B
--	------

Partnerschaften	4
------------------------------	---

Partnerschaftsvereinbarungen	40
---	----

Abweichung von.....	40 A3, 40 C1, 40 C2
---------------------	---------------------

Berichtigter Score.....	40 B3a, 40 B4,
-------------------------	----------------

	40 B5b
--	--------

Bluff.....	40 A3, 40 C1, 40 C2
------------	---------------------

Bluffs von künstlichen Ansagen.....	40 B2a(v)
-------------------------------------	-----------

Explizite.....	40 A1a
----------------	--------

Geheim gehaltene.....	40 A3, 40 B3, 40 C1
-----------------------	---------------------

Hilfen für Gedächtnis, Berechnungen oder Technik.....	40 B2d
---	--------

Implizite.....	40 A1a, 40 C1
----------------	---------------

Konventionskarte.....	40 B2a(ii)
-----------------------	------------

Konventionskarte, Einsehen der gegnerischen.....	40 B2c
--	--------

Konventionskarte, zu Rate ziehen der eigenen.....	20 G3, 40 B2b
---	---------------

Künstliche Bedeutung.....	40 B1c
---------------------------	--------

Offenlegung, alle besonderen Informationen.....	40 B5a
---	--------

Offenlegung, nicht erfolgt.....	40 B3
---------------------------------	-------

Offenlegung, Rückschlüsse.....	40 B5a
--------------------------------	--------

Offenlegung, teilweise.....	40 B5b
-----------------------------	--------

Offenlegung, wiederholte Verletzung dieser Pflicht.....	40 B3b, 90, 91
---	----------------

Offenlegungspflicht.....	40 A1b
--------------------------	--------

Regelwidrige.....	40 B4, 90
-------------------	-----------

Spielerbezogen unterschiedlich vereinbarte Bedeutung.....	40 A4
---	-------

Spielerbezogene Unterschiede im Stil oder Urteilsvermögen..	40 A4
---	-------

Übermittelte Informationen.....	40 A2, 73 C
---------------------------------	-------------

Ungewöhnliche.....	40 B
--------------------	------

Variation nach einer Regelwidrigkeit des Gegners.....	40 B2a(iv)
---	------------

Pass

Außer Reihenfolge.....	30
------------------------	----

Außer Reihenfolge, künstlich.....	30 C, 31
-----------------------------------	----------

Außer Reihenfolge, vergleichbare Ansage.....	23 A
--	------

Schaden durch Passpflicht.....	72 C
Verletzung der Passpflicht.....	37
Passpflicht, Verletzung der	37
Pausen, Zwang	73 A2
Platzierung und Ausrichtung des Boards	7 A
Plusdurchschnitt	12 C2, 86 B2
Prämien	Begriffsb., 77
Protest	92, 93
Alle anderen.....	93 B2
Betrifft Regeln.....	93 B1
Einreichen über den Turnierleiter.....	92 C
Entscheidung.....	93 B2
Hauptturnierleiter, Befugnisse und Verantwortlichkeiten.....	93
Hinweis auf Protestrecht.....	83
Kapitän.....	92 A, 92 D
Kein Schiedsgericht.....	93 A
Protestfrist.....	92 B
Recht eines Teilnehmers zum.....	92 A
Schiedsgericht, Befugnisse.....	93 B3
Schiedsgericht vorhanden.....	93 B
Schiedsgericht, zugelassene Alternative.....	93 B3
Überprüfungsinstanz.....	93 C2
Unbegründet.....	92 A, 93 C1
Verantwortlicher Verband, abschließende Behandlung.....	93 C2
Verantwortlicher Verband, besondere Turnierinstanz einsetzen.....	93 C3a
Verantwortlicher Verband, nationales Recht.....	Fußnote zu 93
Verantwortlicher Verband, weitergehende Rechtsmittel.....	93 C1
Verantwortlicher Verband, Weglassen oder Verändern des Instanzenzugs.....	93 C3b
Verantwortlicher Verband, Weiterleitung an.....	93 C2
Verfahren.....	93
Vorkehrungen für.....	80 B2k, 93 A
Weitergehende Rechtsmittel.....	93 C
Zustimmung der Beschwerdeführer.....	92 D
Rang	
Bezeichnung des.....	46 B3
Denominationen.....	18 E
Unvollständige Bezeichnung.....	46 B1, 46 B5
Rangfolge	
Karten und Farben.....	1 A
Recht anzusagen, Beibehaltung	17 D3
Recht, Berichtigung festzulegen	10 A
Rechte	
Der Gegner, nach Rufen des Turnierleiters.....	9 B1d
Des Dummys.....	42
Des Spielers, nach Rufen des Turnierleiters.....	9 B1c
Rechter Gegner	Begriffsb.
Regelauslegung	Einführung, 81 C2

Regeln

Gebrauch (kann, darf, tun, sollte, hat zu tun, muss) Einführung

Sehen keine Berichtigung vor 12 A1

Regelverstoß Begriffsb., 72

Siehe auch Regelwidrigkeit

Absichtlicher 72 B1

Bewusstsein für einen möglichen Schaden 72 C

Der eigenen Partei 72 B2

Verbergen eines 72 B3

Regelwidrigkeit Begriffsb.

Siehe auch Regelverstoß

Aufmerksam machen auf eine 9 A

Bewahrung der Rechte 9 B1c, 9 B1d

Bewusstsein für möglichen Schaden 72 C

Durch Zuschauer verursacht 76 C2

Festlegung einer Berichtigung 10

Nach Aufmerksammachen auf eine 9 B

Rechte der Gegner 9 B1d

Rechte des Spielers 9 B1c

Rufen des Turnierleiters 9 B1a, 9 B1b

Unterlassen weiterer Handlung 9 B2

Verfahren nach einer 9

Verhinderung einer 9 A3

Vorzeitige Korrektur 9 C, 26 B

Wahlmöglichkeiten nach einer 10 C

Reihe Begriffsb.**Reihenfolge** Begriffsb.**Reizphase** 17

Siehe auch Reizung

Anfang der 17 A

Beibehaltung des Rechts anzusagen 17 D3

Ende der 17 D

Erste Ansage 17 B

Klärungsphase 17 D1, 20 F4,
20 F5b(ii), 40 B2b,
40 B2c(ii), 41

Nachfolgende Ansagen 17 C

Wiederholung der Reizung während der 20 B

Reizung Begriffsb.

Siehe auch Reizphase

Beginn der Begriffsb.

Ende der 22, 25

Erklärung von Ansagen während der 20 F

Karten aus falschem Board 15 A

Sichtbare Karte Begriffsb., 24

Verfahren nach der 22, 41

Wiederholung, ausschließlich durch einen Gegner 20 D

Wiederholung bevor erstes Ausspiel aufgedeckt 41 B

Wiederholung nach abschließendem Pass	20 C
Rekontra	Begriffsb.
Aufgehobenes	19 C
Außer Reihenfolge	32
Außer Reihenfolge, vergleichbare Ansage	23 A
Inkorrekte Benennung	19 B3
Korrekte Form	19 B2
Regelkonformes	19 B1
Scoren	36 C, 77
Unzulässiges	19 B, 27 B3, 36
Rekontrierter Kontrakt	19 D
Scoren	36 C, 77
Revoke	61, 62, 63, 64
Ausgleich eines Schadens	64 C
Ausgleich eines Schadens, mehrere Revokes vom selben Spieler	64 B2, 64 C2a
Ausgleich eines Schadens, Revoke beider Parteien	64 B7, 64 C2b
Automatische Stichkorrektur	64 A
Definition	61 A
Durch Versäumnis, eine aufgedeckte Karte zu spielen	64 B3
Frage nach	61 B
Keine automatische Stichkorrektur	64 B
Korrektur	62
Nachdem nichtschuldige Partei im folgenden Board ansagt ..	64 B4
Nach Rundenende	64 B5
Recht, Stiche anzusehen	61 C, 66 C
Sichtbare Karte	Begriffsb., 64 B3
Verfahren nach Vollendung	64
Vollendung	63
Zwölfter Stich, bevor Partner des Gegenspielers spielt	62 D2
Zwölfter Stich, Revoke wird korrigiert	62 D1
Runde	Begriffsb.
Ende der	8 B
Ende der letzten	8 C
Sachverhalt	
Beweisanforderungen	85 A1
Strittiger	85
Unstrittiger	84
Schlemm	Begriffsb.
Score von 0	77
Beachte, dass der Score 0 nicht mit dem Durchschnittsscore identisch ist	
Score, berechtigter	
Siehe berechtigter Score	
Scoren	
Andere Scoremethoden	78 D
Gesamtpunkt	78 C
IMP (Internationaler Matchpunkt)	Begriffsb., 78 B
Kontrierter Kontrakt	19 D, 36 C

Matchpunkt	Begriffsb., 78 A
Rekontrierter Kontrakt	19 D, 36 C
Scorefehler	79 C
Scoretabelle	77
Verfälschtes Board	87
Verfälschtes Board, Teamturnier	86 B2
Sichtbare Karte	Begriffsb.
Alleinspieler	48
Gegenspieler	49
Reizung	24
Revoke	64 B3
Sollte tun	Einführung
Spiel	Begriffsb.
Ausspiel	44 A
Beginn des	41
Gleichzeitiges	58
Nach einem regelwidrigen	60
Nach einer Regelwidrigkeit	60 A
Nachfolgendes	44 B
Unvermögen, die ausgespielte Farbe zu bedienen	44 D
Unvermögen, wie gefordert zu spielen	59
Verfahren des	44
Verpflichtung, die ausgespielte Farbe zu bedienen	44 C
Vorzeitiges Ausspielen oder Zugeben durch einen Gegenspieler	57
Spielbereich	Fußnote zu 76
Spieler	3, 4, 5
Wechseln der	8 A
Spielerbezogen	40 A4
Partnerschaftsvereinbarungen	40 A4
Stil oder Urteilsvermögen	40 A4
Spielfreude	74 A2
Spielphase	Begriffsb.
Beginn der	41 C
Erklärung von Ansagen während der	20 F2
Stich	Begriffsb.
Anordnung der	65
Ansehen von	66
Fehlerhafter	67
Fünfte Karte zugegeben	45 E
Gewonnene	79
Spieler bringt Anordnung seiner gespielten Karten durcheinander	65 D, 66 D
Überprüfung des Spiels	66 D
Umdrehen des	45 G
Stichpunkte	Begriffsb., 77
Strafe	Begriffsb.
Siehe auch Berichtigung	
Disziplinarstrafe	91

Verfahrensstrafe	90
Verfahrensstrafe, Individualturniere	12 C3
Wiederholte Verletzungen der Offenlegungspflicht	40 B3b
Strafkarte	Begriffsb., 50
Gegenspieler	49
Informationen aus einer	50 E
Karte des Alleinspielers oder Dummy wird niemals	48 A
Nebenstrafkarte	50 B, 50 C
Versäumnis, zu spielen	52
Zwei oder mehr	51
Täuschung	73 E
Team	Begriffsb.
Siehe auch Teilnehmer	
Teamturnier	86
Am anderen Tisch erzieltetes Ergebnis	86 B
Ersatzboard	86 A, 86 B2a
Nicht ausgleichende Scores im KO-Kampf	12 C4
Verfälschtes Board	86 B2
Technik, Hilfe für die	40 B2d
Teiler und Gefahrenlage	2
Teilnehmer	Begriffsb.
Teilspiel	Begriffsb.
Scoren	77
Tempo oder Verhalten	73 D
Absichtliches Abweichen von korrekter Vorgehensweise	73 D2, 73 E2
Irreführen	73 D2, 73 E2
Rückschlüsse aus	73 C, 73 D1
Unbeabsichtigte Variation	73 C, 73 D1
Trumpf	Begriffsb.
Claim mit ausstehendem	70 C
Stiche mit Trumpfkarten	44 E
Stiche ohne Trumpfkarten	44 F
Turnier	Begriffsb.
Turnierleiter	81
Ausschluss	91 A
Delegation von Pflichten	81 D
Disqualifikation	91 B
Ermessensspielraum	12
Fehler des Turnierleiters	82 C
Pflichten und Befugnisse	81 C
Rufen des	9 B1
Status	81 A
Verantwortlichkeiten	81 B
Verweis an zuständiges Gremium	83
Turnierveranstalter	80 B
Anmeldungen entgegennehmen und erfassen	80 B2h
Aufgaben, für die der Turnierleiter eine Verantwortung übernimmt	Fußnote zu 80

Befugnisse und Pflichten	80 B2
Befugnisse und Pflichten, andere	80 B2l
Befugnisse und Pflichten, Delegation	80 B1
Bestellung der vom Turnierleiter benötigten Hilfskräfte	80 B2g(i)
Bestellung des Turnierleiters	80 B2a
Bestellung weiteren Personals	80 B2g(ii)
Kann verantwortlicher Verband sein	80 B1
Korrekturfrist	79 C
Korrekturfrist, Korrektur eines Fehlers nach Ablauf der	79 C2
Proteste	80 B2k, 93 A
Protestfrist	92 B
Reizung und Spiel, Bedingungen	80 B2e
Reizung und Spiel, spezielle Bedingungen	80 B2e
Scoren	80 B2j
Spielzeiten jedes Durchgangs	80 B2c
Teilnahmebedingungen	80 B2d
Turniervorbereitungen	80 B2b
Wettbewerbsbedingungen	78 D, 80 B2(i)
Zusätzliche Durchführungsbestimmungen	80 B2f
Überstich	Begriffsb.
Scoren	77
Unangemessen strenge oder zu vorteilhafte Berichterung	12 B2
Unbeabsichtigt	Begriffsb.
Konzentrationsfehler	25 A2, 45 C4b
Unerlaubte Information	16
Aus zurückgenommener Aktion, schuldige Partei	16 C2
Logische Alternative, Definition	16 B1b
Logische Alternative, nachweislich nahegelegt	16 B1a
Nicht regelkonforme Informationen	16
Nicht regelkonforme Informationen aus anderen Quellen	16 D
Nicht regelkonforme Informationen, vom Partner	16 B, 73 C
Ungehörig	Begriffsb.(nicht regelkonform)
Ungemischtes Kartenpaket	Begriffsb., 6 D2, Fußnote zu 6
Siehe auch Kartenpaket	
Ungenügendes Gebot	18 D, 27
Angenommen	27 A1
Außer Reihenfolge	27 A2, 31
Berichtigter Score, nichtschuldige Partei geschädigt	27 D
Ersetzt auf niedrigster Stufe, zeigt gleiche Denomination(en)	27 B1a
Ersetzt durch anderes ungenügendes Gebot	27 B4
Ersetzt durch Kontra oder Rekontra	27 B3
Nicht angenommen	27 B
Partner des Schuldigen muss ggf. jedes Mal passen	27 B2, 27 B3, 27 B4
Vergleichbare Ansage	23 A, 27 B1b
Vorzeitiges Ersetzen	27 C

Ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarungen	40 B
Siehe auch Partnerschaftsvereinbarungen	
Unzulässige Ansage	35
Variationen im Tempo oder Verhalten	
Siehe Tempo oder Verhalten	
Verantwortlicher Verband	80 A
Delegieren von Befugnissen	80 A3
Kann Turnierveranstalter sein	80 B1
Nationaler Bridgeverband, Schirmherrschaft	80 A1c
Übertragen von Befugnissen	80 A3
Weitergehende Rechtsmittel	93 C
World Bridge Federation	80 A1a
Zonale Verbände	80 A1b
Zuständigkeiten und Befugnisse	80 A2
Vereinbarung	
Siehe Partnerschaftsvereinbarungen	
Verfahren	
Berichtigung von Verfahrensfehlern	82
Des Spiels	44
Fehler des Turnierleiters	82 C
Korrektes, siehe korrektes Verfahren	
Nach Vollendung eines Revokes	64
Pflicht des Turnierleiters	81, 82 A
Reizphase, siehe Reizphase	
Verantwortung für das	7 D
Verfahrensstrafe	90
Befugnisse des Turnierleiters	90 A
Berühren von Karten anderer Spieler	90 B5
Individualturniere	12 C3
Laute Diskussion	90 B3
Übermäßig langsames Spiel	90 B2
Unterlassen, unverzüglich Folge zu leisten	90 B8
Verfahrensfehler	90 B7
Vergleichen von Scores	90 B4
Verstöße, die einer Verfahrensstrafe unterliegen	90 B
Zurückstecken in falsches Kartenfach	90 B6
Zusätzlich ausgesprochen	90 A
Zuspätkommen	90 B1
Verfälschtes Board	86 B2, 87
Vergleichbare Ansage	23
Verständigung, Tempo und Täuschung	73
Siehe auch Information	
Angemessene Verständigung zwischen den Partnern	73 A
Täuschung	73 E
Tempo	73 D
Unangemessene Verständigung zwischen den Partnern	73 B
Unerlaubte Information vom Partner	16 B1a, 16 B3, 73 C
Verhalten	73 D

Vorher abgesprochene, nicht erlaubte Verständigungsmethoden	73 B2
Verwirken des Rechts auf Berichtigung	11
Turnierleiter berichtigt Score nur einer Partei	11 A
Verfahrensstrafe	11 B, 90
Verzicht auf Berichtigung	10 B, 81 C5
Vollspiel	Begriffsb., 77
Voraussichtlicher Alleinspieler	Begriffsb., 41, 54 C
Vorzeitig	
Ausspielen oder Zugeben durch einen Gegenspieler	57
Korrektur einer Regelwidrigkeit	9 C, 26 B
Wahlmöglichkeiten	
Erklärung der	10 C1
Vorteilhafteste	10 C3, 10 C4
Wahl treffen	10 C2
Wiederholung	
Abgelegte Stiche	66 C
Ansagen	20
Ausschließlich durch einen Gegner	20 D
Eigene letzte Karte	66 B
Kontrakt	41 C
Korrektur von Fehlern	20 E
Laufender Stich	66 A
Nach abschließendem Pass	20 C
Nach Spielende	65 C
Nicht deutlich verstandene Ansage	20 A
Reizung	20 C2, 41 B
Wenn an der Reihe anzusagen	20 B
World Bridge Federation	80 A1a
Zählen der Karten	7 B2
Zonaler Verband	80 A1b
Zugewiesener berichtigter Score	12 C1
Siehe auch berichtigter Score	
Zurückgenommene Aktion	Begriffsb., 16 C
Aufgehoben ist eine	Begriffsb.
Ansage, beabsichtigte	25 B
Ansage, Konzentrationsfehler	25 A2
Ansage, unbeabsichtigte	25 A
Ausspielbeschränkungen	26
Erlaubte Informationen für nichtschuldige Partei	16 C1
Karte, Konzentrationsfehler bei der Bezeichnung einer Karte des Tisches	45 C4b
Karte, unbeabsichtigte Bezeichnung einer Karte des Tisches	45 C4b
Karte, zurückgenommene	47
Unerlaubte Informationen für die schuldigen Partei	16 C2
Zurückgenommene Karte	47
Siehe auch zurückgenommene Aktion	
Zurücknahme einer gespielten Karte	47
Falsche Auskunft	47 E

Zuschauer	76
Am Tisch	76 B
Aufsicht	76 A
Mitwirkung	76 C
Status	76 D
Verursacht Regelwidrigkeit	76 C2
Zuweisung der Plätze	5
Wechsel von Himmelsrichtung oder Tisch	5 B
Zwangspausen	73 A2

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere alle Reproduktionsrechte
einschließlich auszugsweiser Wiederabdruck
Copyright ©2018 Deutscher Bridge-Verband e.V.
DBV-Geschäftsstelle, Augustinusstr. 11 c, 50226 Frechen-Königsdorf
Tel: 02234-60009-0, Fax -20, Email: info@bridge-verband.de
www.bridge-verband.de