

## **HÄUFIG BENÖTIGTE REGELN**

- Regel 2 – Boards
- Regel 13 - Falsche Kartenanzahl
- Regel 14 – Fehlende Karte
- Regel 25 – Erlaubte und unerlaubte Ansageänderung
- Regel 27 – Ungenügendes Gebot
- Regel 30 – Pass außer der Reihe
- Regel 31 – Gebot außer der Reihe
- Regel 32 – Kontra oder Rekontra außer der Reihe
- Regel 45 – Gespielte Karte
- Regel 50 – Vorgehen bei Strafkarten
- Regel 54 – aufgedecktes Ausspiel außer der Reihe
- Regel 64 – Vorgehen bei einer etablierten Revoke



ÖSTERREICHISCHER BRIDGESPORT – VERBAND  
ZVR Zl: 566793717

---

# Turnierbridge-Regeln 2017

© World Bridge Federation

Herausgeber:  
Sport- und Regelausschuss des ÖBV

In Österreich in Kraft getreten:

1. September 2017

© ÖBV 2017  
(ins Deutsche übersetzt von D.I. Robert Schuster)

## VORWORT ZU DEN TURNIERBRIDGEREGELN 2017

Im Gegensatz zu anderen Geistesportarten wie Schach und Go, ist Bridge ein vergleichsweise neues Spiel und entwickelt sich daher ständig weiter. Die ersten Turnierbridgeregeln sind 1928 veröffentlicht worden, und Überarbeitungen hat es 1933, 1935, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987, 1997 und 2007 gegeben. Während der 1930er-Jahre wurden die Regeln vom Portland Club in London und vom Whist Club in New York verlautbart. Seit den 1940ern hat die American Contract Bridge League den Whist Club ersetzt, während die British Bridge League und die European Bridge League die Arbeit des Portland Club ergänzt haben.

Nunmehr hat die World Bridge Federation die Verantwortung für die regelmäßigen Überarbeitungen übernommen. Ihr Laws Committee hat die Aufgabe, die Regeln wenigstens einmal alle zehn Jahre zu überprüfen. Man kann zutreffend sagen, dass die vorliegende Überarbeitung die bisher umfangreichste ist. Sehr viele Eingaben sind von Privatpersonen, Turnierleitern, nationalen Verbänden und Zonen gemacht und vom Komitee ausführlich geprüft worden. Nach Besprechungen bei einer größeren Anzahl von Meisterschaften und dem Austausch einiger Tausend Emails wurde schließlich Einigung erzielt. Die ganze Bridgewelt ist den schwer arbeitenden Mitgliedern des Komitees – ihre Namen stehen unten – zu Dank verpflichtet. Besonders Ton Kooijman hat seine riesige Erfahrung eingebracht, um als Vorsitzender die Aufgabe erfolgreich zu Ende zu bringen. Dem Sekretär, Laurie Kelso, auf dem die ganze Editionsarbeit gelastet ist und der unzählige Arbeitsstunden investiert hat, kann man nicht genug Anerkennung zollen. Ohne ihn wäre das Projekt nie zu einem Ende gekommen.

Die 2007 begonnenen Trends sind fortgesetzt worden – den Turnierleitern wird ein größerer Ermessensspielraum zugestanden; eine Situation wird eher korrigiert als bestraft; die Funktion der Zuständigen Verbände wird beibehalten. Es ist nicht zu erwarten, dass diese Regeln endlos gelten werden (schließlich dauerte die Diskussion über manche Regeln noch bis zur Veröffentlichung an), aber der Rahmen für künftige Ausgaben liegt vor, erprobt und getestet.

Das Komitee bestätigt mit großem Dank die massive Mithilfe vieler Personen.

Die Mitglieder des Komitees waren:

Max Bavin

Maurizio Di Sacco

David Harris

Alvin Levy

Chip Martel

Howard Weinstein

John Wignall

Adam Wildavsky

Laurie Kelso (Sekretär)

Ton Kooijman (Vorsitzender)

John R. Wignall MNZM

## **EINLEITUNG ZU DEN TURNIERBRIDGEREGELN 2017**

Das Turnierbridge entwickelt sich ständig weiter. Deshalb hat die World Bridge Federation ihr Laws Committee beauftragt, „wenigstens einmal alle zehn Jahre das gesamte Regelgefüge eingehend zu untersuchen und auf den neuesten Stand zu bringen“.

Diese letzte Überprüfung, die vor etwa fünf Jahren begonnen worden ist, ist die bisher umfangreichste. Anregungen und Bemerkungen sind von betroffenen Privatpersonen, nationalen Bridgeverbänden und Zonen erbeten worden.

Nachdem diese zusammengeführt worden waren, wurden sie vom Komitee eingehend zusammen mit der entsprechenden Regel betrachtet, die dann entweder geändert oder belassen worden ist. Die Diskussionen fanden bei mehreren Meisterschaften der World Bridge Federation statt, und einige tausend Emails wurden in den fünf Jahren ausgetauscht.

Der Zweck der Regeln bleibt unverändert. Sie sind entworfen, um den korrekten Ablauf festzulegen, und um ein angemessenes Rechtsmittel zur Verfügung zu stellen, wenn etwas schief gegangen ist. Ihr Zweck ist es nicht, Regelwidrigkeiten zu bestrafen, sondern vielmehr Situationen zu korrigieren, wenn Nichtschuldige sonst geschädigt sein könnten. Die Spieler sollten bereit sein, jede Korrektur, Strafe oder Entscheidung in sportlicher Weise hinzunehmen.

Der 2007 begonnene Trend, den Turnierleitern mehr Entscheidungsfreiheit bei der Anwendung der Regeln zu geben, ist fortgesetzt worden, und man hat versucht, Auslegungen klarzustellen. Das Komitee beabsichtigt, einen eigenen offiziellen Kommentar herauszugeben, der anhand von Beispielen dabei helfen soll.

Die eingeführte Verwendung der (Modal-)Verben ist beibehalten worden: „darf“ (es nicht zu tun, ist nicht falsch), „macht“ (legt das Vorgehen fest ohne anzudeuten, dass ein Abweichen davon bestraft werden soll), „hat ... zu“ (es nicht zu tun, ist ein Regelverstoß, der die Rechte des Spielers gefährdet, aber nicht oft bestraft wird), „muss“ (ein Verstoß wird häufiger bestraft als nicht), „muss unbedingt“ (die schärfste Formulierung für wirklich ernsthafte Angelegenheiten). Umgekehrt ist „darf keinesfalls“ das strengste Verbot, „darf nicht“ ist streng, aber „darf überhaupt nicht“ ist strenger (fast ein „darf keinesfalls“).

Um Zweifel zu vermeiden wird festgehalten, dass diese Einleitung und die nachfolgenden Definitionen Teil der Regeln sind.

Zu guter Letzt schließt die Einzahl auch die Mehrzahl ein, die männliche Form auch die weibliche, und umgekehrt, sofern es sich aus dem Zusammenhang nicht klar anders ergibt.

**INHALTSVERZEICHNIS**

Vorwort zu den Turnierbridgeregeln 2017 .....	1
Einleitung zu den Turnierbridgeregeln 2017 .....	2
Inhaltsverzeichnis .....	3
Definitionen .....	15
Regel 1 –Kartepaket .....	19
A. Rang der Karten und Farben .....	19
B. Bildseite der Karten.....	19
C. Rückseite der Karten .....	19
Regel 2 – Boards.....	19
Regel 3 – Eigenschaften der Tische .....	19
Regel 4 – Partnerschaften .....	20
Regel 5 – Zuweisen der Plätze .....	20
A. Startposition .....	20
B. Platzwechsel .....	20
Regel 6 – Mischen und Teilen.....	20
A. Mischen.....	20
B. Teilen.....	20
C. Anwesenheit beider Paare .....	20
D. Neuerliches Mischen und Teilen.....	20
E. Mischen und Teilen im Ermessen des Turnierleiters .....	21
F. Duplizieren der Boards .....	21
Regel 7 – Kontrolle der Boards und Karten .....	21
A. Auflegen des Boards .....	21
B. Herausnehmen der Karten .....	21
C. Zurückgeben der Karten ins Board .....	21
D. Verantwortung für die Ordnung am Tisch.....	22
Regel 8 – Abfolge der Runden .....	22
A. Bewegung der Boards und Spieler.....	22
B. Ende der Runde .....	22

C. Ende der letzten Runde und des Durchgangs .....	22
Regel 9 – Vorgehensweise nach einer Regelwidrigkeit .....	22
A. auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen .....	22
B. Nachdem auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist .....	23
C. Vorzeitiges Ausbessern einer Regelwidrigkeit .....	23
Regel 10 – Festlegen einer Korrektur .....	23
A. Recht, eine Korrektur festzulegen .....	23
B. Aufhebung von Festlegung oder Erlassung einer Korrektur .....	23
C. Wahlmöglichkeit nach einer Regelwidrigkeit .....	23
Regel 11 – Verlust des Anspruchs auf Korrektur .....	24
A. Aktion der nicht-schuldigen Seite .....	24
B. Strafe nach Verlust des Anspruchs auf Korrektur .....	24
Regel 12 – Ermessensbefugnis des Turnierleiters .....	24
A. Befugnis, ein Berichtigtes Ergebnis zuzuweisen .....	24
B. Zweck der Berichtigung .....	24
C. Zuweisen eines Berichtigten Ergebnisses .....	24
Regel 13 - Falsche Kartenanzahl .....	26
A. vor der ersten Ansage .....	26
B. Während Lizitation oder Spiel bemerkt .....	26
C. Überzählige Karte .....	26
D. nach Spielende .....	26
Regel 14 – Fehlende Karte .....	27
A. Mangel vor der Spielphase bemerkt .....	27
B. Mangel erst später bemerkt .....	27
C. Information vom Hinzufügen einer Karte .....	27
Regel 15 – falsches Board oder Blatt .....	27
A. Karten aus einem falschen Board .....	27
B. Falsches Board (nach Beginn der Lizitationsphase) .....	28
Regel 16 – Erlaubte und Unerlaubte Information .....	28
A. Verwendung von Informationen durch die Spieler .....	28
B. Spielfremde Information vom Partner .....	29

C. Information aus zurück genommenen Ansagen und Spielen .....	29
D. Spielfremde Information aus anderen Quellen .....	30
Regel 17 – Die Lizitationsphase .....	30
A. Beginn .....	30
B. erste Ansage .....	30
C. nachfolgende Ansagen .....	30
D. Ende .....	30
Regel 18 - Gebote .....	31
A. Korrekte Form.....	31
B. ein Gebot überbieten .....	31
C. genügendes Gebot .....	31
D. ungenügendes Gebot .....	31
E. Rangordnung der Denominationen.....	31
F. andere Methoden .....	31
Regel 19 – Kontra und Rekontra .....	31
A. Kontra.....	31
B. Rekontra .....	31
C. Kontra und Rekontra erloschen.....	32
D. Berechnung des Ergebnisses.....	32
Regel 20 – Wiederholung und Erklärung von Ansagen.....	32
A. Ansage (akustisch) nicht gut verstanden.....	32
B. Wiederholung der Lizitation während der Lizitationsphase .....	32
C. Wiederholung der Lizitation nach dem abschließenden Pass .....	32
D. Wer die Lizitation wiederholen soll.....	32
E. Fehlerberichtigung.....	32
F. Auskünfte über Ansagen.....	33
G. Regelwidriges Vorgehen.....	34
Regel 21 – Falsche Auskunft.....	34
A. eigenes Missverständnis.....	34
B. Ansage nach falscher Auskunft.....	34
Regel 22 – Ende der Lizitation .....	34

Regel 23 – Vergleichbare Ansage .....	35
A. Definition .....	35
B. keine Korrektur .....	35
C. nicht-schuldige Seite geschädigt .....	35
Regel 24 – Während der Lizitation sichtbar gewordene oder ausgespielte Karte.....	35
A. kleine Karte, die nicht vorzeitig ausgespielt worden ist .....	35
B. Einzelne Figur oder vorzeitig ausgespielte Karte .....	35
C. zwei oder mehr sichtbare Karten.....	36
D. Alleinspieler oder Strohmann .....	36
E. Gegenspieler .....	36
Regel 25 – Erlaubte und unerlaubte Ansageänderung.....	36
A. Unbeabsichtigte Ansage.....	36
B. Beabsichtigte Ansage .....	36
Regel 26 – Zurückgezogene Ansage: Ausspielbeschränkungen .....	37
A. keine Ausspielbeschränkungen .....	37
B. Ausspielbeschränkungen.....	37
Regel 27 – Ungenügendes Gebot .....	37
A. angenommen .....	37
B. nicht angenommen .....	37
C. voreilige Ersatzansage.....	38
D. nicht-schuldige Seite geschädigt.....	38
Regel 28 – Ansagen, die als in der Reihe abgegeben gelten .....	38
A. rechter Gegner auf Pass gesetzt .....	38
B. Der Spieler, der an der Reihe ist, sagt an .....	38
Regel 29 – Vorgehensweise nach einer Ansage außer der Reihe.....	38
A. Verlust des Anspruchs auf Korrektur.....	38
B. Ansage außer der Reihe gestrichen .....	38
C. künstliche Ansage außer der Reihe .....	38
Regel 30 – Pass außer der Reihe .....	39
A. wenn der rechte Gegner an der Reihe war anzusagen .....	39
B. wenn der Partner oder der linke Gegner an der Reihe war anzusagen.....	39



C. künstlicher Pass .....	39
Regel 31 – Gebot außer der Reihe .....	39
A. rechter Gegner an der Reihe .....	39
B. Partner oder linker Gegner an der Reihe .....	40
C. spätere Gebote, wenn der linke Gegner an der Reihe ist .....	40
Regel 32 – Kontra oder Rekontra außer der Reihe .....	40
A. rechter Gegner an der Reihe .....	40
B. Partner an der Reihe .....	41
C. linker Gegner an der Reihe .....	41
Regel 33 – gleichzeitige Ansagen .....	41
Regel 34 – Erhalt des Rechts anzusagen .....	41
Regel 35 – Unzulässige Ansagen .....	41
Regel 36 – Unzulässiges Kontra oder Rekontra .....	41
A. linker Gegner sagt vor der Korrektur an .....	41
B. linker Gegner sagt nicht vor der Korrektur an .....	42
C. Regelwidrigkeit erst nach der Lizitationsphase bemerkt .....	42
Regel 37 – Aktion eines Spielers, der passen muss .....	42
A. linker Gegner sagt vor der Korrektur an .....	42
B. linker Gegner sagt nicht vor der Korrektur an .....	42
Regel 38 – Gebot von mehr als sieben .....	42
A. Spiel unzulässig .....	42
B. Gebot und nachfolgende Ansagen gestrichen .....	42
C. schuldige Seite muss passen .....	43
D. Regel 26B und 72C .....	43
Regel 39 – Lizit nach dem abschließenden Pass .....	43
A. Ansagen gestrichen .....	43
B. Pass eines Gegenspielers oder Ansage der Seite des Alleinspielers .....	43
C. andere Aktion eines Gegenspielers .....	43
Regel 40 – Partnerschaftsvereinbarungen .....	43
A. Systemabmachungen der Spieler .....	43
B. Besondere Partnerschaftsvereinbarungen .....	44

C. Abweichungen vom System und Bluffs.....	45
Regel 41 – Beginn des Spiels .....	45
A. verdecktes erstes Ausspiel .....	45
B. Wiederholung der Lizitation und Fragen .....	46
C. erstes Ausspiel aufgedeckt .....	46
D. Strohmann wird aufgedeckt .....	46
Regel 42 – Rechte des Strohmanns .....	46
A. absolute Rechte .....	46
B. bedingte Rechte .....	47
Regel 43 – Beschränkungen des Strohmanns.....	47
A. Beschränkungen des Strohmanns.....	47
B. Bei einem Verstoß.....	47
Regel 44 – Abfolge des Spiels.....	48
A. Ausspiel zu einem Stich.....	48
B. nachfolgende Karten zu einem Stich.....	48
C. Pflicht Farbe zu bekennen .....	48
D. Unmöglichkeit, Farbe zu bekennen .....	48
E. Stiche mit Atout.....	48
F. Stiche ohne Atout .....	48
G. Ausspiel zu Stichen nach dem ersten.....	48
Regel 45 – Gespielte Karte.....	48
A. Spiel einer Karte aus einem Blatt.....	48
B. Spiel einer Karte des Strohmanns .....	48
C. Karte gilt als gespielt.....	49
D. Strohmann nimmt eine nicht genannte Karte.....	49
E. fünfte Karte eines Stichs.....	50
F. Strohmann bezeichnet eine Karte .....	50
G. Umdrehen der Karten.....	50
Regel 46 – unvollständige oder ungültige Bezeichnung .....	50
einer Karte des Strohmanns.....	50
A. korrekte Form.....	50

B. unvollständige oder ungültige Bezeichnung .....	50
Regel 47 – Zurücknahme einer gespielten Karte.....	51
A. Im Zuge einer Korrektur .....	51
B. Korrektur eines regelwidrigen Spiels .....	51
C. Änderung einer unbeabsichtigten Bezeichnung .....	51
D. Gegner hat sein Spiel geändert.....	51
E. Änderung wegen falscher Auskunft .....	51
F. sonstiges Zurückziehen.....	52
Regel 48 – Sichtbarwerden einer Karte des Alleinspielers .....	52
A. Karte des Alleinspielers wird sichtbar .....	52
B. Alleinspieler deckt Karten auf.....	52
Regel 49 – Sichtbarwerden einer Karte eines Gegenspielers .....	52
Regel 50 – Vorgehen bei Strafkarten .....	52
A. eine Strafkarte bleibt aufgedeckt.....	52
B. große oder kleine Strafkarte .....	52
C. Vorgehen bei einer kleinen Strafkarte.....	53
D. Vorgehen bei einer großen Strafkarte .....	53
E. Information aus einer Strafkarte .....	53
Regel 51 – zwei oder mehr Strafkarten .....	54
A. schuldiger Spieler an der Reihe .....	54
B. Partner des schuldigen Spielers an der Reihe.....	54
Regel 52 –Nichtspielen einer Strafkarte .....	55
A. Gegenspieler spielt eine Strafkarte nicht .....	55
B. Gegenspieler spielt statt dessen eine andere Karte.....	55
Regel 53 – Angenommenes Ausspiel außer der Reihe.....	55
A. Ausspiel außer der Reihe als korrekt behandelt.....	55
B. Korrektes Ausspiel nach dem regelwidrigen .....	55
C. Falscher Gegenspieler spielt zum regelwidrigen Ausspiel des Alleinspielers.....	56
Regel 54 – aufgedecktes Ausspiel außer der Reihe.....	56
A. der Alleinspieler deckt sein Blatt auf .....	56
B. der Alleinspieler nimmt das Ausspiel an.....	56

C. der Alleinspieler muss das Ausspiel annehmen .....	56
D. der Alleinspieler lehnt das Ausspiel ab.....	56
E. erstes Ausspiel von der falschen Seite.....	56
Regel 55 – Ausspiel des Alleinspielers außer der Reihe .....	56
A. Ausspiel angenommen .....	56
B. der Alleinspieler muss das Ausspiel zurücknehmen .....	57
C. Alleinspieler könnte Information erhalten haben.....	57
Regel 56 – Ausspiel eines Gegenspielers außer der Reihe.....	57
Regel 57 – vorzeitiges Ausspiel oder Spiel .....	57
A. vorzeitiges Ausspiel oder Spiel zum nächsten Stich.....	57
B. Partner des schuldigen Spielers kann die Korrekturverpflichtung nicht erfüllen .....	58
C. wenn der Alleinspieler oder Strohmännchen gespielt hat .....	58
D. Vorzeitiges Spiel, wenn der rechte Gegner an der Reihe ist.....	58
Regel 58 – gleichzeitiges Ausspiel oder Spiel.....	58
A. gleichzeitiges Spiel von zwei Spielern.....	58
B. gleichzeitige Karten aus einem Blatt.....	58
Regel 59 – Unmöglichkeit, wie verlangt auszuspülen oder zu spielen .....	59
Regel 60 – Spiel nach einem regelwidrigen Spiel .....	59
A. Spiel einer Karte nach einer Regelwidrigkeit .....	59
B. Gegenspieler spielt vor einem korrigierten Ausspiel des Alleinspielers.....	59
C. Spiel der schuldigen Seite vor einer Korrektur .....	59
Regel 61 – wenn nicht Farbe bekannt worden ist –.....	59
Frage nach einer Revoke .....	59
A. Definition der Revoke .....	59
B. Recht, nach einer möglichen Revoke zu fragen.....	59
C. kein Recht, Stiche anzusehen .....	60
Regel 62 – Berichtigung einer Revoke.....	60
A. Revoke muss berichtigt werden .....	60
B. Berichtigung einer Revoke.....	60
C. Anschließend gespielte Karten.....	60
D. Revoke im 12. Stich .....	60

Regel 63 – etablierte Revoke.....	60
A. Revoke wird etabliert .....	60
B. Revoke darf nicht mehr berichtigt werden.....	61
Regel 64 – Vorgehen bei einer etablierten Revoke .....	61
A. automatischer Stichtransfer.....	61
B. kein automatischer Stichtransfer .....	61
C. Entschädigung .....	62
Regel 65 – Anordnung der Stiche.....	62
A. fertig gespielter Stich .....	62
B. Stichbesitz verfolgen .....	62
C. Ordnung.....	62
D. Einvernehmen über das Tischergebnis .....	62
Regel 66 – Stiche ansehen .....	63
A. aktueller Stich .....	63
B. eigene letzte Karte .....	63
C. erledigte Stiche .....	63
D. nach Ende des Spiels.....	63
Regel 67 – schadhafter Stich .....	63
A. bevor beide Seiten zum nächsten Stich gespielt haben.....	63
B. nachdem beide Seiten zum nächsten Stich gespielt haben.....	63
Regel 68 – Claim oder Verzicht .....	64
A. Definition eines Claims.....	64
B. Definition eines Verzichts .....	64
C. Spielerklärung erforderlich .....	65
D. Spielunterbrechung .....	65
Regel 69 – Zustimmung zu Claim oder Verzicht .....	65
A. Zustimmung etabliert .....	65
B. Zurücknahme einer etablierten Zustimmung .....	65
Regel 70 – bestrittener Claim oder Verzicht .....	66
A. allgemeines Ziel .....	66
B. Spielerklärung wiederholt .....	66

C. ein Atout steht noch aus .....	66
D. Überlegungen des Turnierleiters .....	66
E. keine Spielerklärung .....	66
Regel 71 – Verzicht aufgehoben .....	67
Regel 72 – allgemeine Grundsätze .....	67
A. Beachtung der Regeln .....	67
B. Regelverstöße .....	67
C. Inkaufnehmen einer möglichen Schädigung .....	67
Regel 73 – Informationsaustausch, Tempo und Täuschung .....	68
A. Angebrachter Informationsaustausch zwischen Partnern .....	68
B. Unangebrachter Informationsaustausch zwischen Partnern.....	68
C. Spieler erhält unerlaubte Information vom Partner.....	68
D. Unterschiede in Tempo oder Art und Weise.....	68
E. Täuschung.....	69
Regel 74 – Verhalten und Benehmen .....	69
A. korrekte Einstellung .....	69
B. Benehmen.....	69
C. Verstöße gegen den richtigen Ablauf.....	69
Regel 75 – falsche Auskunft oder falsche Ansage .....	70
A. Fehler erzeugt unerlaubte Information.....	70
B. Falsche Auskunft.....	70
C. Falsche Ansage.....	70
D. Vorgehen des Turnierleiters.....	71
Regel 76 – Zuschauer .....	71
A. Kontrolle .....	71
B. Am Tisch.....	71
C. Teilnahme.....	72
D. Status.....	72
Regel 77 – Scoretabelle .....	72
Stichergebnis.....	72
Prämien-Punkte.....	72

Überstiche .....	73
Prämien für volles Spiel, Teilkontrakt, erfüllten Kontrakt .....	73
Punkte für Faller .....	73
Regel 78 – Auswertungsmethoden und Austragungsbedingungen .....	74
A. Matchpunkte.....	74
B. Internationale Matchpunkte (IMP).....	74
C. Ausrechnung nach Totalpunkten.....	74
D. Austragungsbedingungen.....	74
Regel 79 – gewonnene Stiche.....	75
A. Einigkeit über die gewonnenen Stiche .....	75
B. Uneinigkeit über die gewonnenen Stiche .....	75
C. Fehler beim Eintragen .....	75
Regel 80 – verbandseigene Bestimmungen und Organisation .....	75
A. Zuständiger Verband.....	75
B. Turnierveranstalter .....	76
Regel 81 – Turnierleiter.....	77
A. Offizieller Status .....	77
B. Beschränkungen und Verantwortlichkeiten .....	77
C. Pflichten und Rechte des Turnierleiters .....	77
D. Delegation von Pflichten.....	77
Regel 82 – Korrektur von Fehlern im Ablauf.....	78
A. Pflicht des Turnierleiters .....	78
B. Korrektur von Fehlern.....	78
C. Fehler des Turnierleiters.....	78
Regel 83 – Hinweis auf das Recht zu berufen.....	78
Regel 84 – Entscheidung bei unstrittigen Tatsachen.....	78
A. keine Korrektur .....	78
B. Regeln sehen eine Korrektur vor.....	78
C. Wahlmöglichkeit eines Spielers .....	78
D. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters .....	78
Regel 85 – Entscheidung bei umstrittenen Tatsachen .....	79

A. Beweiswürdigung des Turnierleiters .....	79
B. Tatsachen nicht festgestellt .....	79
Regel 86 – Teamkampf.....	79
A. Ersatzboard.....	79
B. Ergebnis am anderen Tisch erzielt .....	79
Regel 87 – vertauschte Partie .....	80
A. Definition .....	80
B. Paar- und Individualturniere.....	80
C. Teamturniere .....	80
Regel 88 – Entschädigungspunkte.....	80
Regel 89 – Korrekturen im Individualturnier .....	80
Regel 90 – Ordnungsstrafen .....	80
A. Befugnis des Turnierleiters .....	80
B. Verstöße, die einer Ordnungsstrafe unterliegen.....	80
Regel 91 – Bestrafung oder Suspendierung .....	81
A. Befugnisse des Turnierleiters.....	81
B. Disqualifikation.....	81
Regel 92 – Berufungen .....	81
A. Rechte der Teilnehmer .....	81
B. Zeit für die Berufung.....	81
C. Vorgehen .....	81
D. Zustimmung der Beschwerdeführer.....	82
Regel 93 – Berufungsverfahren.....	82
A. kein Turnierkomitee .....	82
B. Turnierkomitee vorhanden .....	82
C. weiterführende Berufungen.....	82
Index .....	84



## DEFINITIONEN

**Alert** - Ein Hinweis, dass die Gegner eine Auskunft benötigen könnten. Die Form kann der Zuständige Verband festlegen.

**Alleinspieler** - jener Spieler der Seite, die das letzte Gebot abgegeben hat, der dessen Denomination als erster genannt hat. Er wird zum Alleinspieler, wenn das erste Ausspiel aufgedeckt ist (siehe aber [Regel 54A](#) bei einem ersten Ausspiel von der falschen Seite).

**Ansage** - jedes Gebot, Kontra, Rekontra und Pass

**Atout** - die Karten der in einem Farbkontrakt festgelegten Denomination.

**Ausspiel** - die erste Karte, die zu einem Stich gespielt wird.

**Austeilung** - die ausgeteilten Karten als Gesamtheit; auch mit der je konkreten Lizitation und Spieldurchführung.

**Berichtigtes Ergebnis** - Ein Score, das vom Turnierleiter festgelegt wird. (siehe [Regel 12](#)). Es ist entweder "künstlich" (→ [KBE](#)) oder "zugewiesen" (→ [ZBE](#)).

**Bluff** - eine vorsätzliche und grob falsche Beschreibung von Stärke und/oder Länge.

**Board** -

1. Ein Bridgeboard wie in [Regel 2](#) beschrieben.
2. Die vier Hände, wie sie ursprünglich zum Spiel in einem Durchgang geteilt und in ein Bridgeboard gesteckt worden sind (auch: „[Austeilung](#)“).

**Denomination** - die in einem Gebot genannte Farbe oder Ohne

**Disziplinarstrafe** → Strafen

**Durchgang** - Teil eines Turniers, in dem eine vom Turnierveranstalter festgelegte Anzahl Boards zu spielen ist. (Die Bedeutung in [Regel 4](#), [12C2](#) und [91](#) kann unterschiedlich sein.)

**Erstes Ausspiel** - die zum ersten Stich ausgespielte Karte.

**Faller** - jeder Stich, der dem Alleinspieler zur Erfüllung seines Kontrakts fehlt.

**Falsche Auskunft** - wenn es eine Seite verabsäumt, Methoden oder Übereinkünfte der Partnerschaft genau offen zu legen, und zwar zu dem Zeitpunkt und in der Form, die die Regeln oder verbandseigenen Bestimmungen vorschreiben.

**Farbe** - eine der vier Kartengruppen eines Kartenpakets. Jede Gruppe besteht aus 13 Karten und hat ein charakteristisches Symbol: Pik (♠), Herz (♥), Karo (♦), Treff (♣).

**Farbe bekennen** - das Spiel einer Karte der ausgespielten Farbe.

**Figur** - jedes As, König, Dame, Bube, Zehner.

**Gebot** - die Verpflichtung, zumindest eine bestimmte Anzahl Stiche über sechs in der angegebenen Denomination zu machen.

**Gefahrenlage** - Umstand für die Berechnung von Zusatzpunkten und den Wert von Fallern.

**Gegenspieler** - ein Gegner des (vermuteten) Alleinspielers.

**Gegner** - ein Spieler der anderen Seite; ein Mitglied der Partnerschaft, gegen die man gerade spielt.

**Hand** - die ursprünglichen Karten eines Spielers, oder deren noch übriger Rest.

**Internationaler Matchpunkt (IMP)** - eine Score-Einheit, die nach der Tabelle in [Regel 78B](#) zugeteilt wird.

**Kartenpaket** - die 52 Karten, mit denen Bridge gespielt wird.

**KBE** – künstliches berichtigtes Ergebnis (siehe [Regel 12C](#)).

**Kleine Karte** – 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

**Kontra** - eine Ansage über ein Gebot des Gegners, die das Score eines erfüllten oder zu Fall gebrachten Kontrakts erhöht (siehe [Regel 19A](#) und [77](#)).

**Kontrakt** - die Verpflichtung der Seite des Alleinspielers, die im letzten Gebot genannte Anzahl von Stichen über sechs in der dort genannten Denomination zu gewinnen, sei es unkontriert, kontriert oder rekontriert.

**Korrektur** - die vorgesehenen Maßnahmen zum Ausgleich einer Regelwidrigkeit, wenn der Turnierleiter auf diese aufmerksam geworden ist.

**Künstliche Ansage** -

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

**Lizitation** -

1. Der Vorgang, durch den der Endkontrakt festgelegt wird; er beginnt mit der ersten Ansage und besteht aus aufeinanderfolgenden Ansagen.
2. Die Gesamtheit der gemachten Ansagen (siehe [Regel 17](#)).

**Manche** → [Volles Spiel](#)

**Matchpunkt** - eine Score-Einheit, die ein Teilnehmer durch den Vergleich seines Scores mit dem anderer Teilnehmer erhält. (siehe [Regel 78A](#))

**Ordnungsstrafe** → [Strafen](#)

**Partner** - der Spieler, mit dem man als Seite gegen die beiden anderen Spieler am Tisch spielt.

**Pass** - eine Ansage, dass der Spieler in dieser Bietrunde nicht bieten, kontrieren oder rekontrieren möchte.

**Regelverstoß** - ein Verstoß eines Spielers gegen die Regeln oder verbandseigenen Bestimmungen.

**Regelwidrigkeit** - ein Abweichen vom korrekten Vorgehen; dazu zählen unter anderem auch Regelverstöße eines Spielers.

**Reihe** -

1. der normale Wechsel im Uhrzeigersinn von Ansagen oder Spielen.
2. der Zeitpunkt, zu dem ein Spieler anzusagen oder zu spielen hat.

**Rekontra** - eine Ansage über ein Kontra eines Gegners, die das Score von erfüllten oder zu Fall gebrachten Kontrakten erhöht.

**Runde** - Teil eines Durchgangs, der ohne Platzwechsel gespielt wird.

**Schlemm** - ein Kontrakt auf Stufe sechs (Kleinschlemm) oder sieben (Großschlemm).

**Seite** - zwei Spieler, die an einem Tisch gegen die beiden anderen spielen.

**Sichtbare Karte** - eine Karte, die so gehalten wird, dass die Bildseite von einem Gegner oder vom Partner gesehen werden kann.

**Sortiertes Kartenpaket** - ein Kartenpaket, dessen Reihenfolge nicht zufällig verändert worden ist.

**Spiel** -

1. Das Zugeben einer Karte aus dem Blatt eines Spielers zu einem Stich, einschließlich der ersten Karte, nämlich dem Ausspiel.
2. Die Gesamtheit dieser Spiele.
3. Der Zeitabschnitt, in dem Karten gespielt werden.
4. Die Gesamtheit aller Ansagen und Spiele auf einem Board.

**Spielfremd** - nicht Teil des regelgemäßen Ablaufes des Bridgespiels.

**Spielphase** - beginnt, wenn das erste Ausspiel einer Austeilung aufgedeckt wird; die Rechte und Möglichkeiten der Teilnehmer während der Spielphase enden zu dem Zeitpunkt, der in den darauf zutreffenden Regeln festgelegt ist. Die Spielphase selbst endet, wenn die Karten der nächsten Partie aus dem Board genommen worden sind, bzw. wenn das letzte Board einer Runde beendet ist.

**Stich** - die Einheit, die über das Ergebnis eines Kontrakts entscheidet. Er besteht (wenn er nicht schadhaft ist) aus vier Karten, wobei mit dem Ausspiel beginnend jeder Spieler der Reihe nach eine zugegeben hat.

**Stich über sechs** - jeder Stich der Seite des Alleinspielers ab dem siebenten.

**Stichpunkte** - die Punkte, die die Seite des Alleinspielers für die Erfüllung eines Kontrakts bekommt. (siehe [Regel 77](#))

**Strafe** - (siehe auch „[Korrektur](#)“) Es gibt zwei Arten von Strafen (siehe [Regel 90](#)):

- Disziplinarstrafen - werden zur Aufrechterhaltung von Ordnung und höflichem Verhalten verhängt.
- Ordnungsstrafen – werden im Ermessen des Turnierleiters (zusätzlich zu einer allfälligen Korrektur) verhängt, um Regelwidrigkeiten im Ablauf zu ahnden.

**Strafkarte** - eine Karte, auf die [Regel 50](#) anzuwenden ist.

**Strohmann** -

1. der Partner des Alleinspielers. Er wird zum Strohmann, wenn das erste Ausspiel aufgedeckt ist, und bleibt es bis zum Ende des Spiels.
2. die Karten des Partners des Alleinspielers, sobald sie nach dem ersten Ausspiel auf den Tisch gelegt worden sind.

**Team** - zwei oder mehr Paare, die an verschiedenen Tischen in entgegengesetzter Richtung um ein gemeinsames Ergebnis zu spielen haben.

**Teilkontrakt** - ein Kontrakt, der weniger als 100 Stichpunkte zählt (siehe [Regel 77](#)).

**Teilnehmer** - in einem Individualturnier, ein Spieler; in einem Paarturnier, zwei Spieler, die das ganze Turnier als Partner spielen; in einem Teamturnier, vier oder mehr Spieler, die als Team antreten.

**Tischergebnis** – das Ergebnis einer Partie, das durch deren Spiel erzielt worden ist.

**Turnier** - ein Bewerb, der aus einem oder mehreren Durchgängen besteht.

**Überstich** - jeder Stich, den die Seite des Alleinspielers über die im Kontrakt festgelegte Anzahl hinaus erzielt.

**Unbeabsichtigt** - unfreiwillig; nicht gewollt; von einem Spieler zum Zeitpunkt einer Aktion nicht beabsichtigt.

**Vermuteter Alleinspieler** - der Spieler, der ohne Regelwidrigkeit Alleinspieler würde.

**Volles Spiel** - ein Kontrakt, der 100 oder mehr Stichpunkte zählt.

**ZBE** – zugewiesenes berechtigtes Ergebnis (siehe [Regel 12C](#))

**Zusatzpunkte** - alle Punkte, die keine Stichpunkte sind (siehe [Regel 77](#))

## REGEL 1 – KARTENPAKET

### **A. Rang der Karten und Farben**

Sportbridge wird mit einem Paket von 52 Karten gespielt, und zwar je 13 Karten in jeder der vier Farben. Die Reihenfolge der Farben ist (absteigend) Pik (♠), Herz (♥), Karo (♦) und Treff (♣). Die Reihenfolge der Karten ist (absteigend) As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

### **B. Bildseite der Karten**

Der Zuständige Verband kann verlangen, dass die Bildseiten der Karten symmetrisch sind.

### **C. Rückseite der Karten**

Die Rückseiten aller 52 Karten sollen identisch sein. Sie können Wörter, Logos oder Bilder enthalten, das Gesamtbild soll aber zentrisch symmetrisch sein.

## REGEL 2 – BOARDS

Für jede Austeilung, die in einem Durchgang zu spielen ist, gibt es ein Board mit einem Kartenpaket. Die Boards sind nummeriert, und jedes hat vier Fächer für die vier Hände, die als Nord, Ost, Süd und West bezeichnet sind. Teiler und Gefahrenlage sind folgendermaßen festgelegt:

Nord Teiler:	Boards	1	5	9	13
Ost Teiler:	Boards	2	6	10	14
Süd Teiler:	Boards	3	7	11	15
West Teiler:	Boards	4	8	12	16
Keiner in Gefahr:	Boards	1	8	11	14
nur N-S in Gefahr:	Boards	2	5	12	15
nur O-W in Gefahr:	Boards	3	6	9	16
beide in Gefahr:	Boards	4	7	10	13

Dieselbe Reihenfolge wird für jede weitere Gruppe von 16 Boards wiederholt.

Es soll kein Board verwendet werden, das diesen Vorgaben nicht entspricht. Wird es aber doch verwendet, gelten in diesem Durchgang die darauf markierten Bedingungen.

## REGEL 3 – EIGENSCHAFTEN DER TISCHE

An jedem Tisch spielen vier Spieler, und die Tische sind in einer Reihenfolge, die der Turnierleiter festlegt, nummeriert. Er legt eine Richtung als Nord fest; die anderen Windrichtungen stehen zu Nord in der üblichen Beziehung.

## **REGEL 4 – PARTNERSCHAFTEN**

Die vier Spieler an einem Tisch bilden zwei Partnerschaften oder Seiten, Nord-Süd gegen Ost-West. In Paar- oder Teamturnieren treten die Teilnehmer als Paare bzw. Teams an und behalten während eines Durchgangs dieselben Partnerschaften bei (außer mit Erlaubnis des Turnierleiters). In Individualturnieren tritt jeder Spieler für sich an, und die Partnerschaften wechseln während eines Durchgangs.

## **REGEL 5 – ZUWEISEN DER PLÄTZE**

### **A. Startposition**

Der Turnierleiter weist jedem Teilnehmer (Spieler, Paar oder Team) eine Startposition für den Durchgang zu. Wenn es keine andere Weisung gibt, können die Spieler eines jeden Paares oder Teams selbst entscheiden, wer welchen der ihnen zugewiesenen Plätze einnimmt. Ein Spieler darf die einmal eingenommene Position innerhalb eines Durchganges nur auf Anweisung oder mit Erlaubnis des Turnierleiters wechseln.

### **B. Platzwechsel**

Die Spieler ändern im Einklang mit den Anweisungen des Turnierleiters ihre ursprüngliche Windrichtung oder begeben sich an einen anderen Tisch. Der Turnierleiter ist dafür verantwortlich, seine Anweisungen klar durchzusagen. Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, zum angeordneten Zeitpunkt entsprechend diesen Anweisungen den neuen Platz richtig einzunehmen.

## **REGEL 6 – MISCHEN UND TEILEN**

### **A. Mischen**

Vor Beginn des Spiels wird jedes Kartenpaket gründlich gemischt. Wenn ein Gegner es wünscht, darf er abheben.

### **B. Teilen**

Die Karten müssen mit der Bildseite nach unten geteilt werden, eine nach der anderen, in vier Hände zu je 13 Karten; jede Hand wird dann mit der Bildseite nach unten in eines der vier Fächer des Boards gesteckt. Zwei aufeinander folgende Karten dürfen nicht in dasselbe Blatt geteilt werden. Es wird empfohlen, die Karten im Uhrzeigersinn in Kreis zu teilen.

### **C. Anwesenheit beider Paare**

Ein Mitglied jeder Seite sollte während des Mischens und Teilens anwesend sein, wenn der Turnierleiter nichts anderes anordnet.

### **D. Neuerliches Mischen und Teilen**

1. Wenn sich, bevor zum ersten Mal lizitiert wird, herausstellt, dass die Karten falsch geteilt worden sind, oder dass ein Spieler während des Mischens und Teilens die Bildseite einer Karte eines anderen Spielers gesehen haben könnte, muss neu gemischt und geteilt werden. Wenn danach ein Spieler vor dem Ende eines Boards zufällig eine Karte eines anderen Spielers sieht, ist [Regel 16D](#) anzuwenden (siehe aber [Regel 24](#)).

2. Wenn der Zweck eines Turniers nicht das neuerliche Spiel vergangener Partien ist, darf kein Ergebnis stehen bleiben, wenn die Karten ohne Mischen von einem sortierten Paket<sup>6.1</sup> geteilt worden sind, oder wenn die Partie von einem anderen Durchgang übernommen worden ist. (Diese Vorschrift soll nicht verhindern, dass Boards zwischen Tischen ausgetauscht werden, wo dies gewünscht ist.)

3. Der Turnierleiter kann aus jedem Grund, der mit diesen Regeln vereinbar ist, neuerliches Mischen und Teilen anordnen (siehe aber [Regeln 22B](#) und [86A](#)).

### **E. Mischen und Teilen im Ermessen des Turnierleiters**

1. Der Turnierleiter kann anordnen, dass an jedem Tisch unmittelbar vor Spielbeginn gemischt und geteilt werde.

2. Der Turnierleiter kann selbst vor dem Turnier mischen und teilen.

3. Der Turnierleiter kann das Mischen und Teilen vor dem Turnier von seinen Gehilfen oder anderen Personen in seinem Auftrag erledigen lassen.

4. Der Turnierleiter kann eine andere Methode des Teilens (auch im Vorhinein) anordnen, die dieselben völlig zufälligen Verteilungen wie oben [A. und B.](#) herstellt.

### **F. Duplizieren der Boards**

Wenn es die Turnierdurchführung erfordert, können nach Anordnung des Turnierleiters eine oder mehrere exakte Kopien jeder Austeilung angefertigt werden. In diesem Fall soll es normalerweise zu keinem neuerlichen Mischen und Teilen (siehe [oben D.](#)) kommen, doch ist der Turnierleiter befugt, das dennoch anzuordnen.

## **REGEL 7 – KONTROLLE DER BOARDS UND KARTEN**

### **A. Auflegen des Boards**

Wenn ein Board gespielt werden soll, wird es in die Tischmitte gelegt; dort muss es richtig ausgerichtet liegen bleiben, bis das Spiel beendet ist.

### **B. Herausnehmen der Karten**

1. Jeder Spieler nimmt das Blatt, das seiner Windrichtung entspricht, aus dem Board.

2. Jeder Spieler zählt seine Karten mit der Bildseite nach unten, um sicher zu gehen, dass er dreizehn hat. Danach, und bevor er ansagt, muss er unbedingt die Bildseiten ansehen.

3. Während des Spiels behält jeder Spieler seine Karten und achtet darauf, dass sie nicht mit den Karten anderer Spieler vermengt werden. Kein Spieler darf während und nach dem Spiel andere Karten als die seinen ohne Erlaubnis des Turnierleiters oder eines Gegners berühren (aber der Alleinspieler kann die Karten des Strohmanns nach [Regel 45](#) spielen).

### **C. Zurückgeben der Karten ins Board**

Nach Ende des Spiels hat jeder Spieler seine ursprünglichen 13 Karten zu mischen und danach in dasjenige Fach des Boards zurückzugeben, das seiner Windrichtung entspricht.

---

<sup>6.1</sup> Ein „sortiertes Kartenpaket“ ist eines, dessen Reihenfolge nicht zufällig verändert worden ist.

Danach darf kein Blatt aus dem Board genommen werden, wenn nicht ein Spieler jeder Seite oder der Turnierleiter anwesend ist.

#### **D. Verantwortung für die Ordnung am Tisch**

Jeder Teilnehmer, der während eines Durchganges an einem Tisch bleibt, ist in erster Linie für korrekte Spielbedingungen verantwortlich.

### **REGEL 8 – ABFOLGE DER RUNDEN**

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

1. Der Turnierleiter gibt den Spielern Anweisungen zum rechten Weitergeben der Boards und Weitergehen der Teilnehmer an den nächsten Tisch.

2. Wenn der Turnierleiter nichts anderes anordnet, ist der Nordspieler an jedem Tisch dafür verantwortlich, dass die an seinem Tisch soeben gespielten Boards für die nächste Runde an den richtigen Tisch weiter gegeben werden.

#### **B. Ende der Runde**

1. Im allgemeinen endet eine Runde, wenn der Turnierleiter das Signal für den Start der nächsten Runde gibt. Wenn aber ein Tisch das Spiel noch nicht beendet hat, dauert für diesen Tisch die Runde an, bis die Spieler den Tisch verlassen haben.

2. Wenn der Turnierleiter von seinem Recht Gebrauch macht, ein Board später spielen zu lassen, endet hinsichtlich dieses Boards die Runde für die betroffenen Spieler erst, wenn es gespielt ist sowie Einigkeit über das Ergebnis erzielt und dieses eingetragen worden ist, oder wenn der Turnierleiter das Board gestrichen hat.

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

Die letzte Runde eines Durchgangs und der Durchgang selbst enden für jeden Tisch, wenn alle für diesen Tisch vorgesehenen Boards gespielt und alle Ergebnisse ohne Widerspruch eingetragen sind.

### **REGEL 9 – VORGEHENSWEISE NACH EINER REGELWIDRIGKEIT**

#### **A. auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen**

1. Wenn die Regeln es nicht verbieten, kann jeder Spieler während der Lizitphase auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen, auch wenn er nicht an der Reihe ist anzusagen.

2. Wenn die Regeln es nicht verbieten, kann der Alleinspieler oder jeder Gegenspieler auf eine Regelwidrigkeit während der Spielphase aufmerksam machen. Für eine falsch gedrehte Karte siehe [Regel 65B3](#).

3. Jeder Spieler, auch der Strohmännchen, darf versuchen, eine Regelwidrigkeit zu verhindern (der Strohmännchen unterliegt aber den Beschränkungen der [Regeln 42](#) und [43](#)).

4. Vor dem Ende des Spiels darf der Strohmännchen überhaupt nicht auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen (siehe aber [Regel 20F5](#) bezüglich einer vermeintlich falschen Auskunft des Alleinspielers).



5. Man ist nicht verpflichtet, auf einen Regelverstoß der eigenen Seite aufmerksam zu machen (siehe aber [Regel 20F5](#) bei einer vermeintlich falschen Auskunft des Partners).

### **B. Nachdem auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist**

1. (a) Der Turnierleiter hat sofort gerufen zu werden, wenn auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist.

(b) Jeder Spieler, auch der Strohmann, darf den Turnierleiter rufen, nachdem auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist.

(c) Kein Spieler verliert durch das Rufen des Turnierleiters irgendwelche Rechte, die er sonst gehabt hätte.

(d) Die Rechte der Gegner werden nicht dadurch beeinträchtigt, dass ein Spieler auf eine Regelwidrigkeit seiner Seite aufmerksam gemacht hat.

2. Kein Spieler darf irgend etwas tun, bevor der Turnierleiter alles über die Korrektur erklärt hat.

### **C. Vorzeitiges Ausbessern einer Regelwidrigkeit**

Jedes vorzeitige Ausbessern einer Regelwidrigkeit durch einen schuldigen Spieler kann ihn weiteren Korrekturen unterwerfen (siehe die Ausspielbeschränkungen in [Regel 26B](#)).

## **REGEL 10 – FESTLEGEN EINER KORREKTUR**

### **A. Recht, eine Korrektur festzulegen**

Allein der Turnierleiter ist berechtigt, gegebenenfalls Korrekturen festzulegen. Spieler haben nicht das Recht, selbstständig Korrekturen festzulegen (oder zu erlassen – siehe [Regel 81C5](#)).

### **B. Aufhebung von Festlegung oder Erlassung einer Korrektur**

Wenn Spieler ohne Anweisung des Turnierleiters eine Korrektur festgelegt oder erlassen haben, kann der Turnierleiter das bestätigen oder aufheben.

### **C. Wahlmöglichkeit nach einer Regelwidrigkeit**

1. Wenn diese Regeln nach einer Regelwidrigkeit eine Wahlmöglichkeit bieten, muss der Turnierleiter alle Möglichkeiten erklären.

2. Wenn ein Spieler nach einer Regelwidrigkeit eine Wahlmöglichkeit hat, muss er sich unbedingt ohne Beratung mit seinem Partner entscheiden.

3. Wenn diese Regeln der nicht-schuldigen Seite nach einer Regelwidrigkeit eines Gegners eine Wahlmöglichkeit lassen, ist es völlig korrekt, die vorteilhafteste Aktion zu wählen.

4. Vorbehaltlich [Regel 16C2](#) handelt die schuldige Seite völlig korrekt, wenn sie nach der Korrektur eines Regelverstoßes jede Ansage und jedes Spiel zu ihrem Vorteil wählt, auch wenn sie dadurch von ihrem Regelverstoß zu profitieren scheint (siehe aber die [Regeln 27](#) und [72C](#)).

## **REGEL 11 – VERLUST DES ANSPRUCHS AUF KORREKTUR**

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

Der Anspruch auf Korrektur einer Regelwidrigkeit kann verloren gehen, wenn ein Spieler der nicht-schuldigen Seite irgendeine Aktion setzt, bevor der Turnierleiter gerufen worden ist. Wenn eine Seite aus einer nachfolgenden Aktion eines Gegners, der die entsprechenden Regeln nicht kennt, einen Vorteil gezogen hat, berichtigt der Turnierleiter nur das Score dieser Seite, indem er den dadurch erzielten Vorteil wieder wegnimmt. Der anderen Seite bleibt das Tischergebnis.

### **B. Strafe nach Verlust des Anspruchs auf Korrektur**

Auch wenn auf Grund dieser Regel der Anspruch auf Korrektur verloren gegangen ist, kann der Turnierleiter eine Ordnungsstrafe (siehe [Regel 90](#)) verhängen.

## **REGEL 12 – ERMESSENSBEFUGNIS DES TURNIERLEITERS**

### **A. Befugnis, ein Berichtigtes Ergebnis zuzuweisen**

Der Turnierleiter kann aufgrund eines, innerhalb des Zeitraums der [Regel 92B](#) gestellten, Antrags eines Spielers oder aus eigenem Antrieb ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen, wenn diese Regeln es ihm gestatten (im Teamturnier siehe [Regel 86B](#)). Dazu zählt:

1. Der Turnierleiter kann zugunsten eines nicht-schuldigen Teilnehmers ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen, wenn nach seinem Urteil diese Regeln für einen bestimmten Verstoß keine Korrektur vorsehen.
2. Der Turnierleiter weist ein „Künstliches Berichtigtes Ergebnis“ (KBE) zu, wenn keine Korrektur ein normales Spiel des Boards zulässt (siehe [unten C2](#)).
3. Der Turnierleiter kann ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen, wenn eine falsche Korrektur einer Regelwidrigkeit erfolgt ist.

### **B. Zweck der Berichtigung**

1. Die Zuweisung eines Berichtigten Ergebnisses hat den Zweck, den Schaden, den eine nicht-schuldige Seite erlitten hat, auszugleichen und den Vorteil, den eine schuldige Seite durch ihren Regelverstoß erlangt hat, zu beseitigen. Ein Schaden liegt vor, wenn auf Grund einer Regelwidrigkeit eine nicht-schuldige Seite ein schlechteres Tischergebnis erzielt hat, als ohne diese Regelwidrigkeit zu erwarten gewesen wäre.
2. Der Turnierleiter darf keinesfalls ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen, nur weil er glaubt, dass die von diesen Regeln vorgeschriebene Korrektur für eine Seite zu harsch oder zu vorteilhaft ist.

### **C. Zuweisen eines Berichtigten Ergebnisses**

1. (a) Wenn der Turnierleiter nach diesen Regeln ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen darf und ein „Zugewiesenes Berichtigtes Ergebnis“ (ZBE) zuweisen kann, dann tut er es. Dieses Ergebnis ersetzt das Tischergebnis.  
  
(b) Der Turnierleiter soll so gut wie möglich das wahrscheinliche Ergebnis des Boards, das ohne den Regelverstoß entstanden wäre, als ZBE zuweisen.

(c) Ein ZBE kann gewichtet werden, um die Wahrscheinlichkeiten verschiedener möglicher Ergebnisse widerzuspiegeln. Dabei dürfen nur jene Ergebnisse berücksichtigt werden, die regelkonform hätten erreicht werden können.

(d) Wenn die Möglichkeiten zahlreich oder nicht offensichtlich sind, kann der Turnierleiter ein KBE zuweisen (siehe [unten C2](#)).

(e) Wenn die nicht-schuldige Seite (zeitlich) nach der Regelwidrigkeit zu ihrem Schaden beigetragen hat:

- durch einen äußerst schwerwiegenden Fehler, der mit der Regelwidrigkeit in keinem Zusammenhang steht, oder

- durch eine riskante Aktion, wobei sie hoffen konnte, durch die Korrektur zu einem guten Ergebnis zu kommen, wenn diese Aktion erfolglos bleibt;

dann gilt:

(i) Die schuldige Seite erhält das Ergebnis, das sie durch die Korrektur ihres Regelverstoßes erhalten hätte.

(ii) Die nicht-schuldige Seite wird für den selbst zugefügten Teil des Schadens nicht entschädigt.

2. (a) Wenn auf Grund einer Regelwidrigkeit kein Ergebnis erzielt werden kann [[siehe auch C1\(d\)](#)], weist der Turnierleiter entsprechend der Verantwortung für die Regelwidrigkeit ein KBE zu:

unter-Schnitt (höchstens 40% der erzielbaren Matchpunkte im Paarturnier) für einen schuldigen Teilnehmer, Schnitt (50% im Paarturnier) für einen teilschuldigen Teilnehmer, über-Schnitt (wenigstens 60% im Paarturnier) für einen gänzlich unschuldigen Teilnehmer.

(b) Wenn der Turnierleiter bei Abrechnung in IMP ein KBE zuweist, wird unter-Schnitt mit -3 IMP und über-Schnitt mit +3 IMP gewertet. Mit Zustimmung des Zuständigen Verbandes kann der Turnierveranstalter dies im Einklang mit den [Regeln 78D](#), [86B3](#) und [12C2\(d\)](#) ändern.

(c) Die Zuteilung nach Absatz (a) wird für einen nicht-schuldigen Teilnehmer, der im Durchgang mehr als 60% der verfügbaren Matchpunkte erreicht hat, sowie für einen schuldigen Teilnehmer, der im Durchgang weniger als 40% der verfügbaren Matchpunkte erreicht hat, dahin gehend geändert, dass ein solcher Teilnehmer das Ergebnis zugewiesen bekommt, das er auf den anderen Boards dieses Durchgangs erzielt hat. Dies gilt analog für die Zuteilung von IMPs.

(d) Der Zuständige Verband kann eine Regelung für den Fall treffen, dass ein Teilnehmer auf mehreren Boards eines Durchgangs kein Ergebnis erzielt hat. Die Scores auf jedem nachfolgenden Board können in verbandseigenen Bestimmungen abweichend von [Absatz \(a\)](#) und [\(b\)](#) festgelegt werden.

3. In Individualturnieren wendet der Turnierleiter die Korrekturen, die diese Regeln vorschreiben, sowie die Bestimmungen über Berichtigte Ergebnisse auf beide Spieler der schuldigen Seite an, auch wenn vielleicht nur einer der beiden an der Regelwidrigkeit Schuld trägt. Über den Partner des schuldigen Spielers darf der Turnierleiter aber keine Ordnungsstrafe verhängen, wenn ihn nach seiner Meinung keine Schuld trifft.

4. Wenn der Turnierleiter in einem KO-Kampf auf einem Board Berichtigte Ergebnisse zuweist, deren Summe nicht null ist, dann wird das Score jedes Teilnehmers auf diesem Board getrennt berechnet, und beiden das arithmetische Mittel zugewiesen.

### **REGEL 13 - FALSCHER KARTENANZAHL<sup>13.1</sup>**

#### **A. vor der ersten Ansage**

Wenn kein Spieler mit einer falschen Kartenanzahl angesagt hat, dann gilt:

1. Der Turnierleiter muss die Austeilung richtig stellen und, wenn dann kein Spieler eine Karte eines anderen gesehen hat, anordnen, dass das Board normal gespielt werde.
2. Wenn der Turnierleiter feststellt, dass sich in einem oder mehreren Fächern des Boards eine falsche Kartenanzahl befunden hat und ein Spieler eine oder mehrere Karten eines anderen gesehen hat, dann lässt er das Board spielen und abrechnen. Wenn er dann meint, dass die spielfremde Information das Ergebnis beeinflusst hat, soll er ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen [siehe [Regel 12C1\(b\)](#)]; er kann einen schuldigen Spieler bestrafen.

#### **B. Während Lizitation oder Spiel bemerkt**

Wenn der Turnierleiter feststellt, dass das Blatt eines Spielers ursprünglich mehr als 13 Karten umfasst hat, und das eines anderen entsprechend weniger, und ein Spieler mit einer falschen Kartenanzahl angesagt hat, dann gilt:

1. Wenn die Partie nach dem Urteil des Turnierleiters richtig gestellt und gespielt werden kann, dann kann die Partie ohne Ansageänderung so gespielt werden. Am Ende des Spiels kann der Turnierleiter ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen.
2. Andernfalls soll der Turnierleiter ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen [siehe [Regel 12C1\(b\)](#)]; er kann einen schuldigen Spieler bestrafen.

#### **C. Überzählige Karte**

Jede überzählige Karte, die nicht zur Austeilung gehört, wird entfernt, sobald sie gefunden worden ist. Lizitation und Spiel werden ohne weitere Korrektur fortgesetzt. Ein Berichtigtes Ergebnis darf nur dann zugewiesen werden, wenn eine solche Karte zu einem vergangenen Stich gespielt worden ist.

#### **D. nach Spielende**

Wird nach Spielende festgestellt, dass das Blatt eines Spielers ursprünglich mehr als 13 Karten umfasst hat, und das eines anderen entsprechend weniger, muss das Ergebnis

---

<sup>13.1</sup> Diese Regel gilt für den Fall, dass sich in einem oder mehreren Blätter mehr als 13 Karten befinden. Siehe Regel 14 bei einem Kartenpaket mit zu wenigen Karten.

gestrichen und ein berichtigtes Ergebnis zugewiesen werden ([Regel 86B](#) kann anzuwenden sein). Über einen schuldigen Teilnehmer kann eine Ordnungsstrafe verhängt werden.

### **REGEL 14 – FEHLENDE KARTE**

#### **A. Mangel vor der Spielphase bemerkt**

Wenn sich vor dem Aufdecken des ersten Ausspiels herausstellt, dass eines oder mehrere Blätter aus weniger als dreizehn Karten besteht, und kein Blatt mehr als dreizehn aufweist, sucht der Turnierleiter die fehlende Karte, und:

1. wenn sie gefunden wird, wird sie dem mangelhaften Blatt hinzugefügt.
2. wenn sie nicht gefunden werden kann, rekonstruiert der Turnierleiter die Austeilung aus einem anderen Kartenpaket.
3. Lizit und Spiel gehen normal weiter, ohne Änderung bereits gemachter Ansagen; es wird angenommen, dass das rekonstruierte Blatt von Anfang an aus allen Karten bestanden hat.

#### **B. Mangel erst später bemerkt**

Wenn sich ab dem Aufdecken des ersten Ausspiels (bis zum Ablauf der Korrekturphase) herausstellt, dass eines oder mehrere Blätter aus weniger als dreizehn Karten besteht, und kein Blatt mehr als dreizehn aufweist, sucht der Turnierleiter die fehlende Karte, und:

1. wenn die Karte unter den gespielten gefunden wird, ist [Regel 67](#) anzuwenden.
2. wenn die Karte anderswo gefunden wird, wird sie dem mangelhaften Blatt beigelegt. Korrekturen und/oder Strafen können zu verhängen sein (siehe [unten B4](#)).
3. wenn die Karte nicht gefunden werden kann, wird die Austeilung aus einem anderen Kartenpaket rekonstruiert. Korrekturen und/oder Strafen können zu verhängen sein (siehe [unten B4](#)).
4. Es wird angenommen, dass sich eine Karte, die nach [Regel 14B](#) einem Blatt hinzugefügt worden ist, immer in diesem Blatt befunden hat. Sie kann eine Strafkarte werden, und ihr Nichtspielen kann eine Revoke sein.

#### **C. Information vom Hinzufügen einer Karte**

Das Hinzufügen einer Karte ist für den Partner des Spielers, dessen Blatt eine falsche Kartenanzahl hatte, eine unerlaubte Information.

### **REGEL 15 – FALSCHES BOARD ODER BLATT**

#### **A. Karten aus einem falschen Board**

1. Eine Ansage eines Spielers, der Karten aus einem falschen Board hält, wird (zusammen mit allen nachfolgenden) gestrichen.
2. (a) Wenn der Partner des Schuldigen nach einer solchen Ansage angesagt hat, muss der Turnierleiter ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen.

(b) Andernfalls sieht der schuldige Spieler sein richtiges Blatt an und sagt danach nochmals an. Das Lizit geht von da an normal weiter.

(c) [Regel 16](#) ist auf alle zurückgenommenen oder gestrichenen Ansagen anzuwenden.

3. Wenn der schuldige Spieler auf dem Board, aus dem er seine Karten irrtümlich genommen hat, seine Ansage wiederholt, kann der Turnierleiter das Board normal spielen lassen; er soll aber ein berichtigtes Score zuweisen, wenn die Ansage des schuldigen Spielers von der ursprünglichen, gestrichenen Ansage abweicht<sup>15.1</sup>.

4. Eine Ordnungsstrafe ([Regel 90](#)) kann zusätzlich zu diesen Korrekturen verhängt werden.

### **B. Falsches Board (nach Beginn der Lizitationsphase)<sup>15.2</sup>**

Wenn der Turnierleiter nach Beginn der Lizitationsphase bemerkt, dass ein Teilnehmer ein Board spielt, das er in dieser Runde nicht spielen sollte, dann gilt:

1. wenn einer oder mehrere Spieler an diesem Tisch das Board schon gespielt haben – egal, ob gegen die richtigen Gegner oder nicht –, wird das Board für beide Seiten gestrichen.

2. wenn keiner der vier Spieler das Board schon gespielt hat, soll der Turnierleiter die Partie fertig spielen lassen; das Ergebnis gilt. Er kann beide Paare anhalten, später auch das richtige Board gegen einander zu spielen.

3. Der Turnierleiter soll jedem Teilnehmer, dem die Möglichkeit genommen worden ist, ein gültiges Ergebnis auf diesem Board zu erzielen, ein KBE [siehe [Regel 12C2\(a\)](#)] zuweisen.

## **REGEL 16 – ERLAUBTE UND UNERLAUBTE INFORMATION**

### **A. Verwendung von Informationen durch die Spieler**

1. Ein Spieler darf in Lizitation und Spiel eine Information verwenden, wenn sie:

(a) von den regelkonformen Ansagen und Spielen des aktuellen Boards stammt (einschließlich regelwidriger Ansagen und Spiele, die angenommen worden sind) und nicht von Unerlaubter Information aus einer anderen Quelle beeinflusst ist; oder

(b) wenn sie Erlaubte Information aus einer zurückgenommenen Aktion ist (siehe [unten C.](#)); oder

(c) in irgendeiner Regel oder verbandseigenen Bestimmung als erlaubt bezeichnet ist oder aus den regelkonformen Abläufen stammt, wie sie in diesen Regeln und in verbandseigenen Bestimmungen festgelegt sind und diese nichts anderes festlegen; oder

(d) der Spieler besessen hat, bevor er seine Karten aus dem Board genommen hat ([Regel 7B](#)), wenn die Regeln ihre Verwendung nicht ausschließen.

---

<sup>15.1</sup> Eine Ansage mit deutlich anderer Bedeutung sowie ein Bluff weichen von der ursprünglichen Ansage ab.

<sup>15.2</sup> Diese Regel gilt nur in Paar- und Individualturnieren; im Teamturnier siehe Regel 86B.

2. Spieler dürfen auch ihre Einschätzung ihres eigenen Scores, der Eigenheiten ihrer Gegner, sowie die Durchführungsbestimmungen (verbandseigene Bestimmungen und Ausschreibung) für dieses Turnier berücksichtigen.

### **B. Spielfremde Information vom Partner**

1. Jede spielfremde Information vom Partner, die eine Ansage oder ein Spiel nahelegt, ist Unerlaubt. Dazu zählen Bemerkungen, Fragen, Antworten auf Fragen, unerwartete Alerts oder Nichtalerts, klares Zögern, ungewöhnliche Hast, besondere Betonung, Tonfall, Mimik, Gestik, Bewegung oder auffälliges Verhalten.

(a) Ein Spieler darf überhaupt keine Ansage und kein Spiel wählen, das durch die Unerlaubte Information aufweisbar gegenüber einer anderen Ansage oder einem anderen Spiel nahegelegt wird, sofern diese eine logische Alternative zur gewählten Aktion sind.

(b) Eine logische Alternative ist eine Aktion, die ein signifikanter Anteil der Spieler dieser Klasse bei Verwendung der Methoden der Partnerschaft ernsthaft in Erwägung ziehen würde, wobei einige sich dafür entscheiden könnten.

2. Wenn ein Spieler glaubt, dass ein Gegner eine solche Information geliefert hat und daraus leicht ein Schaden entstehen könnte, kann er sich das Recht vorbehalten, den Turnierleiter später zu rufen (wenn der Zuständige Verband das nicht verboten hat und stattdessen verlangt, dass der Turnierleiter gerufen werde); die Gegner haben den Turnierleiter sofort zu rufen, wenn sie bestreiten, dass eine Unerlaubte Information übermittelt worden hätte sein können.

3. Wenn ein Spieler einen gewichtigen Grund hat anzunehmen, dass ein Gegner anstelle einer logischen Alternative eine Aktion gewählt hat, die durch eine Unerlaubte Information nahegelegt worden ist, soll er den Turnierleiter bei Spielende rufen<sup>16.1</sup>. Der Turnierleiter muss ein Berichtiges Ergebnis zuweisen (siehe [Regel 12C1](#)), wenn er zur Auffassung gelangt, dass ein schuldiger Spieler durch einen Regelverstoß einen Vorteil erlangt hat.

### **C. Information aus zurück genommenen Ansagen und Spielen**

Wenn eine Ansage oder ein Spiel im Einklang mit diesen Regeln zurück genommen worden ist, dann gilt:

1. Für eine nicht-schuldige Seite sind alle Informationen aus einer (eigenen oder gegnerischen) zurück genommenen Aktion erlaubt.

2. Für eine schuldige Seite sind alle Informationen aus einer (eigenen oder gegnerischen) zurück genommenen Aktion unerlaubt. Ein Spieler der schuldigen Seite darf keine Ansage und kein Spiel wählen, das aufweisbar einer anderen Ansage oder einem anderen Spiel gegenüber durch die Unerlaubte Information nahegelegt wird, sofern diese eine logische Alternative zur gewählten Aktion sind.

3. Der Turnierleiter soll ein berichtiges Ergebnis zuweisen (siehe [Regel 12C1](#)), wenn er zur Auffassung kommt, dass ein Verstoß gegen [Absatz C2](#) die nicht-schuldige Seite geschädigt hat.

---

<sup>16.1</sup> Den Turnierleiter früher oder später zu rufen, ist kein Regelverstoß.



#### **D. Spielfremde Information aus anderen Quellen**

1. Wenn ein Spieler zufällig spielfremde Information zu einem Board erhält, das er spielt oder noch spielen wird, indem er zum Beispiel ein falsches Blatt ansieht; von einem anderen Tisch Ansagen, Ergebnisse oder Bemerkungen hört; Karten auf einem anderen Tisch sieht; oder eine Karte eines anderen Spielers an seinem eigenen Tisch vor Beginn der Lizitation sieht (siehe auch [Regel 13A](#)), soll der Turnierleiter sofort – am besten von dem Spieler, der die Information bekommen hat - verständigt werden.

2. Wenn der Turnierleiter entscheidet, dass die Information wahrscheinlich ein normales Spiel beeinflusst, kann er vor der ersten Ansage:

- (a) die Positionen der Spieler am Tisch so ändern, dass der Spieler mit Information über ein Blatt dieses hält, sofern Art und Ausrechnung des Bewerbs das zulassen;
- (b) das Board für diese Teilnehmer aufmischen lassen, wenn die Art des Bewerbs das zulässt;
- (c) das Board zu Ende spielen lassen. Wenn er danach glaubt, dass das Ergebnis von der spielfremden Information beeinflusst worden ist, weist er ein Berichtigtes Ergebnis zu.
- (d) ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen (im Teamturnier siehe [Regel 86B](#)).

3. Wenn eine solche spielfremde Information nach der ersten Ansage, aber vor Beendigung des Boards erhalten worden ist, geht der Turnierleiter nach [Regel 16D2\(c\)](#) oder [16D2\(d\)](#) vor.

### **REGEL 17 – DIE LIZITATIONSPHASE**

#### **A. Beginn**

Die Lizitationsphase auf einem Board beginnt für eine Seite, wenn einer der Partner seine Karten aus dem Board nimmt.

#### **B. erste Ansage**

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

#### **C. nachfolgende Ansagen**

Der Spieler links vom Teiler macht die zweite Ansage, und danach sagt jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn an.

#### **D. Ende**

1. Die Lizitationsphase endet, wenn nach dem Ende der Lizitation ([Regel 22A](#)) einer der Gegenspieler ein erstes Ausspiel aufdeckt. (Geschieht dies außer der Reihe, siehe [Regel 54](#).) Der Zeitraum zwischen dem Ende der Lizitation und dem Ende der Lizitationsphase heißt „Klärungsphase“.

2. Wenn kein Spieler geboten hat (siehe [Regel 22B](#)), endet die Lizitationsphase, wenn alle vier Blätter ins Board zurückgesteckt worden sind.

3. Wenn auf eine Ansage drei Pass gefolgt sind, endet die Lizitation dann nicht, wenn irgendein Pass außer der Reihe war und dadurch ein Spieler um sein Recht auf eine Ansage gebracht worden ist. In diesem Fall geht das Lizit an den ausgelassenen Spieler zurück, alle nachfolgenden Pass werden gestrichen und das Lizit geht normal weiter. [Regel 16C](#) ist auf die



gestrichenen Ansagen anzuwenden, wobei jeder Spieler, der außer der Reihe gepasst hat, als schuldig gilt.

## **REGEL 18 - GEBOTE**

### **A. Korrekte Form**

Ein Gebot bezeichnet eine Anzahl Stiche über sechs, von eins bis sieben, und eine Denomination. (Pass, Kontra und Rekontra sind Ansagen, aber keine Gebote.)

### **B. ein Gebot überbieten**

Ein Gebot überbietet ein früheres, wenn es entweder dieselbe Anzahl Stiche über sechs in einer höheren Denomination bezeichnet, oder eine größere Anzahl Stiche über sechs in irgendeiner Denomination.

### **C. genügendes Gebot**

Ein Gebot ist genügend, wenn es das letztvorangegangene überbietet.

### **D. ungenügendes Gebot**

Ein Gebot, das das letztvorangegangene nicht überbietet, ist ungenügend. Es ist ein Regelverstoß, ein ungenügendes Gebot abzugeben (zur Korrektur siehe [Regel 27](#)).

### **E. Rangordnung der Denominationen**

Der Rang der Denominationen in absteigender Reihenfolge ist: Ohne, Pik, Herz, Karo, Treff.

### **F. andere Methoden**

Ein Zuständiger Verband kann andere Methoden zulassen, Ansagen zu machen.

## **REGEL 19 – KONTRA UND REKONTRA**

### **A. Kontra**

1. Ein Spieler darf nur das letztvorangegangene Gebot kontrieren. Dieses Gebot muss weiters von einem Gegner gemacht worden sein, und es darf dazwischen keine anderen Ansagen als Pass gegeben haben.

2. Beim Kontrieren soll ein Spieler weder die Zahl der Stiche (über sechs) noch die Denomination nennen. Die einzige korrekte Form ist das einzelne Wort „Kontra“.

3. Wenn ein Spieler beim Kontrieren das Gebot, die Zahl der Stiche (über sechs) oder die Denomination falsch nennt, wird angenommen, dass er das tatsächlich gemachte Gebot kontriert hat. ([Regel 16](#) – Unerlaubte Information – kann anzuwenden sein.)

### **B. Rekontra**

1. Ein Spieler darf nur das letztvorangegangene Kontra rekontrieren. Dieses Kontra muss weiters von einem Gegner gemacht worden sein, und es darf dazwischen keine anderen Ansagen als Pass gegeben haben.

2. Beim Rekontrieren soll ein Spieler weder die Zahl der Stiche (über sechs) noch die Denomination nennen. Die einzige korrekte Form ist das einzelne Wort „Rekontra“.

3. Wenn ein Spieler beim Rekontrieren das Gebot, die Zahl der Stiche (über sechs) oder die Denomination falsch nennt, wird angenommen, dass er das tatsächlich gemachte Gebot rekontriert hat. ([Regel 16](#) – Unerlaubte Information – kann anzuwenden sein.)

### **C. Kontra und Rekontra erloschen**

Jedes Kontra oder Rekontra erlischt durch ein nachfolgendes regelkonformes Gebot.

### **D. Berechnung des Ergebnisses**

Wenn nach einem kontrierten oder rekontrierten Gebot nicht ein regelkonformes Gebot abgegeben wird, erhöht sich Punktezuteilung für das Ergebnis gemäß [Regel 77](#).

## **REGEL 20 – WIEDERHOLUNG UND ERKLÄRUNG VON ANSAGEN**

### **A. Ansage (akustisch) nicht gut verstanden**

Ein Spieler kann unverzüglich Aufklärung verlangen, wenn er sich nicht sicher ist, welche Ansage gemacht worden ist.

### **B. Wiederholung der Lizitation während der Lizitationsphase**

Während der Lizitationsphase kann sich ein Spieler alle vorangegangenen Ansagen wiederholen lassen, wenn er an der Reihe ist anzusagen und nicht auf Pass gesetzt ist. Alerts haben dabei ebenfalls wiederholt zu werden. Ein Spieler darf keinesfalls eine teilweise Wiederholung verlangen, noch die Wiederholung vorzeitig abbrechen.

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

1. Nach dem abschließenden Pass haben beide Gegenspieler das Recht zu fragen, wer zum ersten Stich auszuspielen hat. (siehe [Regeln 47E](#) und [41](#))

2. Der Alleinspieler<sup>20.1</sup> und jeder der beiden Gegenspieler können sich die gesamte Lizitation wiederholen lassen, wenn sie das erste Mal an der Reihe sind zu spielen. (siehe [Regel 41B](#) und [41C](#)). Wie [oben in B](#) darf ein Spieler weder eine teilweise Wiederholung verlangen noch die Wiederholung abbrechen.

### **D. Wer die Lizitation wiederholen soll**

Die Lizitation darf nur von einem Gegner des Spielers, der es verlangt hat, wiederholt werden.

### **E. Fehlerberichtigung**

Alle Spieler, auch der Strohmann oder ein Spieler, der auf Pass gesetzt ist, sind für eine prompte Berichtigung aller Fehler in der Wiederholung verantwortlich (siehe [Regel 12C1](#), wenn eine fehlerhafte Wiederholung zu Schaden führt).

---

<sup>20.1</sup> Der Alleinspieler spielt zum ersten Mal vom Strohmann, wenn er nicht ein Ausspiel außer der Reihe annimmt.

## **F. Auskünfte über Ansagen**

1. Während der Lizitation und vor dem abschließenden Pass kann jeder Spieler eine Erklärung der gegnerischen Lizitation verlangen<sup>20.2</sup>, wenn er an der Reihe ist. Er hat ein Recht auf Information über die Bedeutung

- der tatsächlichen Ansagen;

- relevanter alternativer Ansagen, die nicht gewählt worden sind

- Schlussfolgerungen aus der getroffenen Wahl einer Ansage, sofern diese Teil der Partnerschaftsübereinkunft sind.

Wenn der Turnierleiter nichts anderes anordnet, sollen die Auskünfte vom Partner des Spielers, der die betreffende Ansage gemacht hat, gegeben werden. Der Partner eines Spielers, der gefragt hat, darf keine Ergänzungsfrage stellen, bis er selbst an der Reihe ist anzusagen oder zu spielen. [Regel 16](#) kann anzuwenden sein. Der Zuständige Verband kann verbandseigene Bestimmungen über schriftliche Auskünfte erlassen.

2. Nach dem abschließenden Pass und während der Spielphase kann jeder Gegenspieler eine Erklärung der gegnerischen Lizitation verlangen, wenn er selbst an der Reihe ist zu spielen. Der Alleinspieler kann eine Erklärung einer Ansage der Gegenspieler sowie ihrer Ausspiel- und Markierungs-Vereinbarungen verlangen, wenn er an der Reihe ist, aus seinem Blatt oder vom Strohmännchen zu spielen. Erklärungen sollten analog zu [Ziffer 1](#) vom Partner des Spielers gegeben werden, dessen Aktion erklärt wird.

3. Unter [Ziffer 1](#) und [2](#) oben kann ein Spieler auch nach der Bedeutung einer einzelnen Ansage fragen, doch kann [Regel 16B1](#) anzuwenden sein.

4. (a) Wenn ein Spieler während der Lizitation bemerkt, dass seine eigene Auskunft irrig oder unvollständig war, muss er unbedingt den Turnierleiter vor dem Ende der Klärungsphase rufen. Er kann sich entscheiden, den Turnierleiter früher zu rufen, ist dazu aber nicht verpflichtet. (Hinsichtlich einer Richtigstellung während der Spielphase siehe [Regel 75B2](#).)

(b) Wenn der Turnierleiter gerufen worden ist, wendet er [Regel 21B](#) oder [40B3](#) an.

5. (a) Der Partner eines Spielers, der eine falsche Auskunft gegeben hat, darf während der Lizitation den Fehler nicht berichtigen. Er darf auch nicht irgendwie andeuten, dass ein Fehler gemacht worden ist. Als „falsche Auskunft“ gilt hier auch ein fehlendes Alert oder eine fehlende Direktauskunft, die die verbandseigenen Bestimmungen vorschreiben, oder ein Alert oder eine Direktauskunft, die die verbandseigenen Bestimmungen nicht vorschreiben.

(b) Der Spieler muss bei der ersten legalen Gelegenheit den Turnierleiter rufen und seine Gegner informieren, dass seiner Meinung nach eine Auskunft seines Partners irrig war (siehe [Regel 75B](#)); das ist:

(i) für einen Gegenspieler am Ende des Spiels.

---

<sup>20.2</sup> sofern dieser Spieler nicht auf Pass gesetzt ist

(ii) für den Alleinspieler oder Strohmänn nach dem die Lizitation abschließenden Pass.

6. Wenn nach dem Urteil des Turnierleiters ein Spieler eine Aktion auf eine falsche Auskunft eines Gegners gegründet hat, siehe [Regel 21](#) bzw. [47E](#).

### **G. Regelwidriges Vorgehen**

1. Ein Spieler darf keine Frage stellen, wenn der einzige Zweck ein Nutzen für den Partner ist.

2. Ein Spieler darf keine Frage stellen, wenn es sein einziger Zweck ist, von einem Gegner eine falsche Auskunft zu bekommen.

3. Wenn der Zuständige Verband es nicht gestattet hat, darf kein Spieler seine eigene Konventionskarte oder seine Systemaufzeichnungen während der Lizitationsphase und des Spiels ansehen [siehe aber [Regel 40B2\(b\)](#)].

## **REGEL 21 – FALSCH E AUSKUNFT**

### **A. eigenes Missverständnis**

Einem Spieler, der auf Basis seines eigenen Missverständnisses etwas tut, steht keine Korrektur und keine Entschädigung zu.

### **B. Ansage nach falscher Auskunft**

1. (a) Ein Spieler kann bis zum Ende der Lizitationsphase (siehe [Regel 17D](#)) eine Ansage ohne weitere Korrektur für seine Seite ändern, wenn sein Partner danach noch nicht angesagt hat und nach dem Urteil des Turnierleiters die Ansage leicht hätte durch eine falsche Auskunft eines Gegners beeinflusst sein können. Wenn nicht prompt alertiert worden ist, wo der Zuständige Verband dies verlangt, gilt das als falsche Auskunft.

(b) Der Turnierleiter hat eher falsche Auskunft als falsche Ansage anzunehmen, wenn es keine gegenteiligen Beweise gibt.

2. Wenn sich ein Spieler entschließt, eine Ansage wegen einer falschen Auskunft zu ändern (wie es [Ziffer 1](#) vorsieht), kann sein linker Gegner eine allfällige danach gemachte Ansage ändern, wobei [Regel 16C](#) anzuwenden ist.

3. Wenn es für eine Änderung einer Ansage zu spät ist und die schuldige Seite nach dem Urteil des Turnierleiters aus der Regelwidrigkeit einen Vorteil gezogen hat, weist er ein Berichtigtes Ergebnis zu.

## **REGEL 22 – ENDE DER LIZITATION**

Die Lizitation endet, wenn:

A. wenigstens ein Spieler geboten hat, und auf das letzte Gebot dreimal in der Reihe gepasst worden ist. Das letzte Gebot wird zum Kontrakt (siehe aber [Regel 19D](#)).

B. alle vier Spieler gepasst haben (siehe aber [Regel 25](#)). Die Blätter werden ohne Spiel ins Board zurückgesteckt. Es darf nicht neu geteilt werden.

## **REGEL 23 – VERGLEICHBARE ANSAGE**

### **A. Definition**

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

1. dieselbe oder eine ähnliche Bedeutung hat wie die, die der zurückgezogenen Ansage beizulegen ist; oder
2. eine Teilmenge der möglichen Bedeutungen, die der zurückgezogenen Ansage beizulegen sind, definiert; oder
3. denselben Zweck (z. B. eine Frageansage oder ein Relais) hat wie derjenige, der der zurückgezogenen Ansage beizulegen ist.

### **B. keine Korrektur**

Wenn eine Ansage gestrichen wird (wie etwa nach [Regel 29B](#)) und sich der schuldige Spieler, wenn er dann an der Reihe ist, entschließt, die regelwidrige durch eine vergleichbare Ansage zu ersetzen, gehen Lizitation und Spiel ohne weitere Korrektur weiter. [Regel 16C2](#) ist nicht anzuwenden, siehe aber [unten 23C](#).

### **C. nicht-schuldige Seite geschädigt**

Wenn der Turnierleiter nach einer vergleichbaren Ersatzansage [siehe [Regeln 27B1\(b\)](#), [30B1\(b\)\(i\)](#), [31A2\(a\)](#) und [32A2\(a\)](#)] am Ende des Spiels entscheidet, dass das Ergebnis auf dem Board ohne Hilfe durch den Regelverstoß leicht hätte anders sein können und die nicht-schuldige Seite infolge dessen geschädigt worden ist, muss er ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen [siehe [Regel 12C1\(b\)](#)].

## **REGEL 24 – WÄHREND DER LIZITATION SICHTBAR GEWORDENE ODER AUSGESPIELTE KARTE**

Wenn der Turnierleiter feststellt, dass die Bildseite einer oder mehrerer Karten eines Spielers aus dessen eigener Schuld für seinen Partner hätte sichtbar sein können, muss er anordnen, dass jede derartige Karte bis zum Ende der Lizitation aufgedeckt auf dem Tisch liegen bleiben soll. Die Information aus solchen aufgedeckten Karten ist für die nicht-schuldige Seite erlaubt und für die schuldige Seite unerlaubt (siehe [Regel 16C](#)).

### **A. kleine Karte, die nicht vorzeitig ausgespielt worden ist**

Wenn es sich um eine einzelne kleine Karte handelt, die nicht vorzeitig ausgespielt worden ist, gibt es keine weitere Korrektur (siehe aber [unten Punkt E.](#)).

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

Wenn es sich um eine einzelne Figur oder eine vorzeitig ausgespielte Karte handelt, muss der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (siehe [Regel 72C](#), wenn der Pass die nicht-schuldige Seite schädigt).

### **C. zwei oder mehr sichtbare Karten**

Wenn zwei oder mehr Karten aufgedeckt sind, muss der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (siehe [Regel 72C](#), wenn der Pass die nicht-schuldige Seite schädigt).

### **D. Alleinspieler oder Strohmännchen**

Wenn der schuldige Spieler Alleinspieler oder Strohmännchen wird, werden die Karten wieder ins Blatt zurückgenommen.

### **E. Gegenspieler**

Wenn am Ende des Lizits der schuldige Spieler ein Gegenspieler wird, wird jede aufgedeckte Karte zur Strafkarte (siehe [Regeln 50](#) und [51](#)).

## **REGEL 25 – ERLAUBTE UND UNERLAUBTE ANSAGEÄNDERUNG**

### **A. Unbeabsichtigte Ansage**

1. Wenn ein Spieler bemerkt, dass er nicht die Ansage gemacht hat, die er beabsichtigt hatte, darf er die unbeabsichtigte Ansage durch die beabsichtigte ersetzen, solange sein Partner nicht angesagt hat. Die zweite (beabsichtigte) Ansage gilt und unterliegt den darauf zutreffenden Regeln; es gibt keine Ausspielbeschränkung nach [Regel 26](#).
2. Wenn der Spieler ursprünglich die abgegebene Ansage machen wollte, gilt diese. Eine Ansageänderung kann wegen eines mechanischen oder Zungenfehlers gestattet werden, nicht aber wegen mangelnder Konzentration hinsichtlich der die Aktion leitenden Absicht.
3. Wenn die Umstände von [Punkt A1](#) zutreffen, darf ein Spieler seine Ansage ändern, egal wie er auf seinen Fehler aufmerksam geworden sein mag.
4. Wenn sein Partner angesagt hat, ist eine Änderung nicht mehr möglich.
5. Wenn die Lizitation endet, bevor sie seinen Partner erreicht hat, kann die Ansage bis zum Ende der Lizitationsphase (siehe [Regel 17D](#)) geändert werden.
6. Wenn eine Änderung gestattet worden ist, kann der linke Gegner eine Ansage, die er vor der Änderung gemacht hat, zurückziehen. Die Information aus dieser zurückgezogenen Ansage ist für seine Seite erlaubte, für seine Gegner unerlaubte Information.

### **B. Beabsichtigte Ansage**

1. Eine Ersatzansage, die nicht nach [Regel 25A](#) zulässig ist, kann vom linken Gegner angenommen werden. (Sie ist angenommen, wenn er darüber absichtlich lizitiert.) Die erste Ansage ist dann zurückgenommen, die zweite gilt und das Lizit geht weiter. ([Regel 26](#) kann anzuwenden sein.)
2. Abgesehen von [Punkt B1](#), wird eine unzulässige Ersatzansage gestrichen. Die ursprüngliche Ansage gilt, und das Lizit geht weiter. ([Regel 26](#) kann anzuwenden sein.)
3. [Regel 16C](#) ist auf alle zurückgezogenen oder gestrichenen Ansagen anzuwenden.

## **REGEL 26 – ZURÜCKGEZOGENE ANSAGE: AUSSPIELBESCHRÄNKUNGEN**

### **A. keine Ausspielbeschränkungen**

Wenn die Ansage eines schuldigen Spielers zurückgezogen und durch eine vergleichbare Ansage (siehe [Regel 23A](#)) ersetzt worden ist, gibt es für seine Seite keine Ausspielbeschränkungen. [Regel 16C](#) ist nicht anzuwenden, siehe aber [Regel 23C](#).

### **B. Ausspielbeschränkungen**

Wenn die Ansage eines schuldigen Spielers zurückgezogen und nicht durch eine vergleichbare Ansage ersetzt worden ist, und er zum Gegenspieler wird, dann gilt:

Wenn der Partner des schuldigen Spielers zum ersten Mal auszuspielen hat (was das erste Ausspiel der Partie sein kann, aber nicht sein muss), kann der Alleinspieler das Ausspiel einer einzelnen beliebigen Farbe, die der schuldige Spieler nicht in der regelkonformen Lizitation gezeigt hat, verbieten. Ein solches Verbot gilt, solange der Partner des schuldigen Spielers am Ausspiel bleibt.

## **REGEL 27 – UNGENÜGENDES GEBOT**

### **A. angenommen**

1. Jedes ungenügende Gebot kann vom linken Gegner des schuldigen Spielers angenommen (als zulässig behandelt) werden. Es ist angenommen, wenn dieser Gegner ansagt.

2. Wenn ein Spieler ein ungenügendes Gebot außer der Reihe abgibt, ist [Regel 31](#) anzuwenden.

### **B. nicht angenommen**

Wird ein ungenügendes Gebot nicht angenommen (siehe [Punkt A](#)), muss es durch eine zulässige Ansage ersetzt werden (siehe aber unten [Ziffer 3](#)). Dann gilt:

1. (a) Wenn die Ersatzansage das niedrigste genügende Gebot ist, das sich auf dieselbe(n) Denomination(en) bezieht wie die zurückgezogene Ansage, geht das Lizit normal weiter. Die [Regeln 26B](#) und [16C](#) sind nicht anzuwenden, siehe aber unten [Punkt D](#).

(b) wenn anders als gemäß (a) das ungenügende Gebot durch eine vergleichbare Ansage (siehe [Regel 23A](#)) ersetzt wird, wird das Lizit ohne weitere Korrektur fortgesetzt. [Regel 16C](#) ist nicht anzuwenden, siehe aber unten [Punkt D](#).

2. Wird das ungenügende Gebot anders als oben in [Punkt B1](#) beschrieben durch ein genügendes Gebot oder Pass ersetzt, muss der Partner des Schuldigen immer passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen. Die Ausspielbeschränkungen gemäß [Regel 26B](#) können anzuwenden sein, und siehe [Regel 72C](#).

3. Wenn der schuldige Spieler anders, als in [Regel 27B1\(b\)](#) beschrieben, versucht zu kontrieren oder rekontrieren, wird diese Ansage gestrichen. Der schuldige Spieler muss sie durch eine oben zugelassene Ansage ersetzen und sein Partner muss danach immer passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen. Die Ausspielbeschränkungen gemäß [Regel 26B](#) können anzuwenden sein, und siehe [Regel 72C](#).



4. Wenn der schuldige Spieler versucht, sein ungenügendes Gebot durch ein anderes ungenügendes Gebot zu ersetzen, kann sein linker Gegner dieses ungenügende Gebot annehmen (siehe oben [Regel 27A](#)). Andernfalls entscheidet der Turnierleiter nach [Regel 27B3](#).

#### **C. voreilige Ersatzansage**

Wenn der schuldige Spieler sein ungenügendes Gebot ersetzt, bevor der Turnierleiter eine Entscheidung getroffen hat, gilt die Ersatzansage, wenn sie zulässig ist und das ungenügende Gebot nicht wie oben in [Regel 27A](#) beschrieben angenommen wird (siehe aber [oben B3](#)). Der Turnierleiter wendet die entsprechende Bestimmung dieser Regel auf die Ersatzansage an.

#### **D. nicht-schuldige Seite geschädigt**

Wenn nach Anwendung von [Regel 27B1](#) der Turnierleiter nach dem Spiel entscheidet, dass ohne die Hilfe des Regelverstoßes leicht ein anderes Ergebnis zustande gekommen wäre und die nicht-schuldige Seite dadurch geschädigt worden ist (siehe [Regel 12B1](#)), muss er ein berechtigtes Ergebnis zuweisen. Er soll dabei versuchen, das ohne das ungenügende Gebot wahrscheinliche Ergebnis auf dem Board zu rekonstruieren.

### **REGEL 28 – ANSAGEN, DIE ALS IN DER REIHE ABGEGEBEN GELTEN**

#### **A. rechter Gegner auf Pass gesetzt**

Eine Ansage gilt als in der Reihe abgegeben, wenn der rechte Gegner an der Reihe ist anzusagen und dieser auf Pass gesetzt ist.

#### **B. Der Spieler, der an der Reihe ist, sagt an**

Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, ansagt, bevor eine Korrektur für eine gegnerische Ansage außer der Reihe festgesetzt ist, gilt diese Ansage als in der Reihe. Das Recht auf Korrektur der Ansage außer der Reihe ist erloschen. Das Lizit geht normal weiter. [Regel 26](#) ist nicht anzuwenden, siehe aber [Regel 16C2](#).

### **REGEL 29 – VORGEHENSWEISE NACH EINER ANSAGE AUßER DER REIHE**

#### **A. Verlust des Anspruchs auf Korrektur**

Nach einer Ansage außer der Reihe kann sich der linke Gegner des schuldigen Spielers entscheiden anzusagen; der Anspruch auf jedwede Korrektur geht damit verloren.

#### **B. Ansage außer der Reihe gestrichen**

Wenn Punkt A nicht zutrifft, wird eine Ansage außer der Reihe gestrichen; das Lizit geht an den Spieler zurück, der an der Reihe war anzusagen. Die schuldige Seite unterliegt den Bestimmungen der [Regeln 30, 31](#) oder [32](#).

#### **C. künstliche Ansage außer der Reihe**

Auf eine künstliche Ansage außer der Reihe sind die Bestimmungen der [Regeln 30, 31](#) und [32](#) nicht auf die Denomination der Ansage, sondern auf die durch diese bezeichnete(n) Denomination(en) anzuwenden.



### **REGEL 30 – PASS AUßER DER REIHE**

Wenn ein Pass außer der Reihe gestrichen worden ist (weil ihn der Gegner nicht angenommen hat – siehe [Regel 29A](#)), dann gilt:

#### **A. wenn der rechte Gegner an der Reihe war anzusagen**

Nach einem Pass außer der Reihe, wenn der rechte Gegner des schuldigen Spielers an der Reihe war anzusagen, muss der schuldige Spieler passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen; [Regel 72C](#) kann anzuwenden sein.

#### **B. wenn der Partner oder der linke Gegner an der Reihe war anzusagen**

1. Wenn der linke Gegner des schuldigen Spielers an der Reihe war anzusagen und der schuldige Spieler noch nicht lizitiert hat, oder wenn der Partner des schuldigen Spielers an der Reihe war, dann gilt:

(a) der Partner des schuldigen Spielers kann jede regelkonforme Ansage machen, wenn er an der Reihe ist, aber [Regel 16C2](#) ist anzuwenden.

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

(i) wenn es sich um eine vergleichbare Ansage handelt (siehe [Regel 23A](#)), gibt es keine weitere Korrektur. [Regel 26B](#) ist nicht anzuwenden, siehe aber [Regel 23C](#).

(ii) wenn es sich nicht um eine vergleichbare Ansage handelt (siehe [Regel 23A](#)), muss der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen. [Regel 16C](#), [26B](#) und [72C](#) können anzuwenden sein.

2. Wenn der linke Gegner des schuldigen Spielers an der Reihe war anzusagen und der schuldige Spieler bereits lizitiert hat, gilt der Pass außer der Reihe als Änderung einer Ansage (siehe [Regel 25](#)).

#### **C. künstlicher Pass**

Wenn ein Pass außer der Reihe künstlich ist, oder ein Pass einer künstlichen Ansage ist, ist nicht [Regel 30](#), sondern [Regel 31](#) anzuwenden.

### **REGEL 31 – GEBOT AUßER DER REIHE**

Wenn ein Spieler außer der Reihe geboten, künstlich gepasst oder auf eine künstliche Ansage seines Partners gepasst hat (siehe [Regel 30C](#)) und die Ansage gestrichen wird, weil sie nicht gemäß [Regel 29A](#) angenommen worden ist, dann gilt:

#### **A. rechter Gegner an der Reihe**

Wenn der schuldige Spieler angesagt hat, während sein rechter Gegner an der Reihe war anzusagen, dann gilt:

1. Wenn dieser Gegner passt, muss der schuldige Spieler seine Ansage wiederholen; wenn sie regelkonform ist, gibt es keine weitere Korrektur.

2. Wenn dieser Gegner ein regelkonformes<sup>31.1</sup> Gebot abgibt, oder kontriert oder rekontriert, kann der schuldige Spieler jede regelkonforme Ansage machen, und

(a) wenn es sich um eine vergleichbare Ansage handelt (siehe [Regel 23A](#)), gibt es keine weitere Korrektur. [Regel 26B](#) ist nicht anzuwenden, siehe aber [Regel 23C](#).

(b) wenn es sich nicht um eine vergleichbare Ansage handelt (siehe [Regel 23A](#)), muss der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen. [Regel 16C](#), [26B](#) und [72C](#) können anzuwenden sein.

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

Wenn der schuldige Spieler geboten hat, während entweder sein Partner an der Reihe war anzusagen, oder sein linker Gegner und der schuldige Spieler noch nicht lizitiert hat, dann gilt:

1. der Partner des schuldigen Spielers kann jede regelkonforme Ansage machen, wenn er an der Reihe ist, aber [Regel 16C2](#) ist anzuwenden.

2. der schuldige Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, jede regelkonforme Ansage machen, und der Turnierleiter entscheidet nach [Absatz A2\(a\)](#) oder [A2\(b\)](#).

### **C. spätere Gebote, wenn der linke Gegner an der Reihe ist**

Spätere Gebote, wenn der linke Gegner an der Reihe ist anzusagen, gelten als Änderung einer Ansage, auf die [Regel 25](#) anzuwenden ist.

## **REGEL 32 – KONTRA ODER REKONTRA AUßER DER REIHE**

Ein Kontra oder Rekontra außer der Reihe (ausgenommen ein unzulässiges Kontra oder Rekontra, siehe [Regel 36](#)) kann vom nächsten Gegner hinter dem schuldigen Spieler angenommen werden (siehe [Regel 29A](#)). Andernfalls gilt:

### **A. rechter Gegner an der Reihe**

Wenn der schuldige Spieler angesagt hat, während sein rechter Gegner an der Reihe war anzusagen, dann gilt:

1. Wenn dieser Gegner passt, muss der schuldige Spieler sein (Re-)Kontra wiederholen; wenn das (Re-)Kontra zulässig war, gibt es keine weitere Korrektur, andernfalls ist [Regel 36](#) anzuwenden.

2. Wenn dieser Gegner bietet, kontriert oder rekontriert, kann der schuldige Spieler jede regelkonforme Ansage machen, und

(a) wenn es sich um eine vergleichbare Ansage handelt (siehe [Regel 23A](#)), gibt es keine weitere Korrektur. [Regel 26B](#) ist nicht anzuwenden, siehe aber [Regel 23C](#).

---

<sup>31.1</sup> Eine regelwidrige Ansage des rechten Gegners unterliegt der üblichen Korrektur.

(b) wenn es sich nicht um eine vergleichbare Ansage handelt (siehe [Regel 23A](#)), muss der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen. [Regel 16C](#), [26B](#) und [72C](#) können anzuwenden sein.

### **B. Partner an der Reihe**

Wenn ein Spieler außer der Reihe kontriert oder rekontriert hat, während sein Partner an der Reihe war anzusagen, dann

1. kann der Partner des schuldigen Spielers jede regelkonforme Ansage machen, aber [Regel 16C2](#) ist anzuwenden;
2. kann der schuldige Spieler jede regelkonforme Ansage machen, wenn er an der Reihe ist anzusagen, und der Turnierleiter entscheidet nach [Absatz A2\(a\)](#) bzw. [A2\(b\)](#).

### **C. linker Gegner an der Reihe**

Spätere Ansagen, wenn der linke Gegner an der Reihe ist anzusagen, gelten als Änderung einer Ansage, auf die [Regel 25](#) anzuwenden ist.

## **REGEL 33 – GLEICHZEITIGE ANSAGEN**

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

## **REGEL 34 – ERHALT DES RECHTS ANZUSAGEN**

Wenn nach einer Ansage drei oder mehrere aufeinanderfolgende Pass abgegeben worden sind, wobei wenigstens einer außer der Reihe war, ist [Regel 17D3](#) anzuwenden.

## **REGEL 35 – UNZULÄSSIGE ANSAGEN**

Folgende Ansagen sind unzulässig:

- A. Ein Kontra oder Rekontra, das gegen [Regel 19](#) verstößt. [Regel 36](#) ist anzuwenden.
- B. Ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Spielers, der auf Pass gesetzt ist. [Regel 37](#) ist anzuwenden.
- C. Ein Gebot von mehr als sieben. [Regel 38](#) ist anzuwenden.
- D. Eine Ansage nach dem abschließenden Pass. [Regel 39](#) ist anzuwenden.

## **REGEL 36 – UNZULÄSSIGES KONTRA ODER REKONTRA**

### **A. linker Gegner sagt vor der Korrektur an**

Wenn der linke Gegner des schuldigen Spielers vor der Korrektur eines unzulässigen Kontras oder Rekontras ansagt, werden die unzulässige und alle nachfolgenden Ansagen gestrichen. Das Lizit geht an den Spieler zurück, der an der Reihe war anzusagen, und geht weiter, als hätte es keine Regelwidrigkeit gegeben. Die Ausspielbeschränkungen nach [Regel 26B](#) sind nicht anzuwenden.

### **B. linker Gegner sagt nicht vor der Korrektur an**

Wenn Punkt A nicht zutrifft, dann gilt:

1. Jedes Kontra oder Rekontra, das nicht [Regel 19](#) entspricht, wird gestrichen.
2. Der schuldige Spieler muss es durch eine zulässige Ansage ersetzen, das Lizit geht weiter, und der Partner des schuldigen Spielers muss immer passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen.
3. [Regel 72C](#) kann anzuwenden sein. Die Ausspielbeschränkungen nach [Regel 26B](#) können anzuwenden sein.
4. Wenn die Ansage außer der Reihe war, geht das Lizit an den Spieler zurück, der an der Reihe war anzusagen, der schuldige Spieler kann jede regelkonforme Ansage machen, wenn er an der Reihe ist, und sein Partner muss immer passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen. [Regel 72C](#) kann anzuwenden sein. Die Ausspielbeschränkungen nach [Regel 26B](#) können anzuwenden sein.

### **C. Regelwidrigkeit erst nach der Lizitationsphase bemerkt**

Wenn die Aufmerksamkeit erstmals auf ein unzulässiges (Re-)Kontra gelenkt wird, nachdem das erste Ausspiel aufgedeckt worden ist, wird der Endkontakt abgerechnet, wie wenn es die unzulässige Ansage nicht gegeben hätte.

## **REGEL 37 – AKTION EINES SPIELERS, DER PASSEN MUSS**

### **A. linker Gegner sagt vor der Korrektur an**

Wenn die unzulässige Ansage ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Spielers, der auf Pass gesetzt ist, war (nicht aber ein Verstoß gegen [Regel 19A1](#) oder [19B1](#)) und der linke Gegner des schuldigen Spielers ansagt, bevor der Turnierleiter eine Korrektur angeordnet hat, dann stehen diese und alle nachfolgenden Ansagen. Wenn der schuldige Spieler den Rest der Lizitation zu passen hatte, muss er immer noch passen, wenn er wieder an die Reihe kommt. Die Ausspielbeschränkungen von [Regel 26B](#) sind nicht anzuwenden.

### **B. linker Gegner sagt nicht vor der Korrektur an**

Wenn Punkt A nicht zutrifft, dann gilt:

1. Jedes Gebot, Kontra oder Rekontra eines Spielers, der auf Pass gesetzt ist, wird gestrichen.
2. Es wird durch Pass ersetzt, das Lizit geht weiter, und beide Spieler der schuldigen Seite müssen immer passen, wenn sie an der Reihe sind anzusagen. [Regel 72C](#) und die Ausspielbeschränkungen nach [Regel 26B](#) können anzuwenden sein.

## **REGEL 38 – GEBOT VON MEHR ALS SIEBEN**

### **A. Spiel unzulässig**

Ein Kontrakt von mehr als sieben kann nie gespielt werden.

### **B. Gebot und nachfolgende Ansagen gestrichen**

Ein Gebot von mehr als sieben wird gestrichen, ebenso alle nachfolgenden Ansagen.

### **C. schuldige Seite muss passen**

Es muss durch Pass ersetzt werden; das Lizit geht weiter, wenn es noch nicht zu Ende ist, und beide Spieler der schuldigen Seite müssen immer passen, wenn sie an der Reihe sind anzusagen.

### **D. Regel 26B und 72C**

[Regel 72C](#) und die Ausspielbeschränkungen von [Regel 26B](#) können anzuwenden sein, nicht aber, wenn der linke Gegner des schuldigen Spielers nach dem Regelverstoß und vor der Korrektur angesagt hat.

## **REGEL 39 – LIZIT NACH DEM ABSCHLIEßENDEN PASS**

### **A. Ansagen gestrichen**

Alle Ansagen nach dem abschließenden Pass sind gestrichen.

### **B. Pass eines Gegenspielers oder Ansage der Seite des Alleinspielers**

Wenn der linke Gegner des schuldigen Spielers vor der Korrektur ansagt, oder wenn der Regelverstoß ein Pass eines Gegenspielers oder irgendeine Ansage des zukünftigen Alleinspielers oder Strohmans ist, gibt es keine weitere Korrektur.

### **C. andere Aktion eines Gegenspielers**

Wenn der linke Gegner des schuldigen Spielers nicht nach dem Regelverstoß angesagt hat und der Regelverstoß ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Gegenspielers ist, können die Ausspielbeschränkungen von [Regel 26B](#) anzuwenden sein.

## **REGEL 40 – PARTNERSCHAFTSVEREINBARUNGEN**

### **A. Systemabmachungen der Spieler**

1. (a) Vereinbarungen über die Methoden, die eine Partnerschaft verwendet, können explizit durch Ausmachen oder implizit durch gemeinsame Erfahrung oder Wissen der Spieler entstehen.  
  
(b) Jede Partnerschaft ist verpflichtet, ihre Partnerschaftsvereinbarungen den Gegnern zur Verfügung zu stellen. Der Zuständige Verband legt fest, wie das zu geschehen hat.
2. Jede Information, die dem Partner durch eine solche Vereinbarung übermittelt wird, muss ausschließlich von den Ansagen, Spielzügen und Bedingungen der aktuellen Partie stammen. Jeder Spieler darf die regelkonforme Lizitation, und soweit diese Regeln es nicht verbieten, die Karten, die er gesehen hat, berücksichtigen. Er darf auch Informationen, deren Verwendung sonst in diesen Regeln zugestanden wird, verwenden (siehe [Regel 73C](#)).
3. Ein Spieler kann jede Ansage und jeden Spielzug ohne vorherige Ankündigung wählen, sofern eine solche Ansage bzw. ein solcher Spielzug nicht durch eine nicht offengelegte Partnerschaftsvereinbarung geschützt ist (siehe [Regel 40C1](#)).
4. Die vereinbarte Bedeutung einer Ansage oder eines Spiels darf in einer Partnerschaft nicht spielerbezogen unterschiedlich sein. (Dieses Verbot schränkt nicht Stil oder Blattbeurteilung ein, sondern nur die Methode.)

## **B. Besondere Partnerschaftsvereinbarungen**

1. (a) Eine Abmachung zwischen Partnern, egal ob explizit oder implizit, ist eine Partnerschaftsvereinbarung.

(b) Ein Zuständiger Verband kann nach seinem Ermessen gewisse Partnerschaftsvereinbarungen als „spezielle Partnerschaftsvereinbarungen“ bezeichnen. Eine spezielle Partnerschaftsvereinbarung ist eine, deren Bedeutung nach Ansicht des Zuständigen Verbandes von einem signifikanten Teil der Spieler in einem Turnier nicht sofort verstanden werden muss.

(c) Wenn der Zuständige Verband es nicht anders festlegt, stellt jede Ansage mit einer künstlichen Bedeutung eine spezielle Partnerschaftsvereinbarung dar.

2. (a) Der Zuständige Verband:

(i) ist ohne jede Einschränkung ermächtigt, jedwede spezielle Partnerschaftsvereinbarung zuzulassen, zu verbieten, oder bedingt zuzulassen.

(ii) kann eine Konventionskarte, mit oder ohne Zusatzblätter, vorschreiben, auf der die Partnerschaftsvereinbarungen im voraus anzugeben sind, sowie die Verwendung dieser Konventionskarte regeln.

(iii) kann Alertprozeduren und/oder andere Methoden vorschreiben, wie die Methoden einer Partnerschaft offenzulegen sind.

(iv) kann verbieten, dass eine Partnerschaft ihre Vereinbarungen während Lizitation oder Spiel abhängig von Regelverstößen ihrer Gegner ändert.

(v) kann den Bluff künstlicher Ansagen beschränken.

(b) Wenn der Zuständige Verband es nicht anders festlegt, darf ein Spieler seine eigene Konventionskarte vom Beginn der Lizitationsphase bis zum Ende des Spiels überhaupt nicht ansehen; abweichend davon dürfen aber die Spieler der Seite des Alleinspielers (und nur diese) ihre eigene Konventionskarte während der Klärungsphase ansehen.

(c) Wenn der Zuständige Verband es nicht anders festlegt, darf ein Spieler die Konventionskarte seiner Gegner ansehen:

(i) vor dem Beginn der Lizitation,

(ii) während der Klärungsphase,

(iii) während Lizitation und Spiel, jedoch nur wenn er selbst an der Reihe ist, und

(iv) nach einer gegnerischen Bitte um Auskunft nach [Regel 20F](#), um die Bedeutung einer Ansage oder eines Spiels seines Partners richtig erklären zu können.

(d) Wenn der Zuständige Verband nichts anderes verfügt, stehen einem Spieler während der Lizitationsphase und des Spiels keine Hilfen für Gedächtnis, Berechnungen, Lizit- oder Spieltechnik zu.

3. (a) Wenn eine Seite dadurch geschädigt worden ist, dass ihre Gegner die Bedeutung einer Ansage oder eines Spieles nicht diesen Regeln gemäß offengelegt haben, dann steht ihr eine Korrektur in Form eines Berichtigten Scores zu.

(b) Wiederholte Verstöße gegen die Verpflichtung, Partnerschaftsvereinbarungen offenzulegen, können bestraft werden.

4. Wenn eine Seite dadurch geschädigt worden ist, dass ihre Gegner eine spezielle Partnerschaftsvereinbarung verwendet haben, die nicht mit den verbandseigenen Bestimmungen für dieses Turnier in Einklang steht, ist ein berichtigtes Ergebnis zuzuweisen. Über eine Seite, die gegen solche verbandseigenen Bestimmungen verstoßen hat, kann eine Ordnungsstrafe verhängt werden.

5. (a) Wenn ein Spieler die Bedeutung einer Ansage oder eines Spielzugs seines Partners auf Grund einer Frage eines Gegners erklärt (siehe [Regel 20](#)), muss er alle besonderen Informationen, die er aus Partnerschaftsvereinbarung oder –erfahrung hat, offenlegen. Er braucht aber keine Schlüsse offenzulegen, die aus seinem Wissen und seiner Erfahrung stammen, wie sie Bridgespielern allgemein bekannt sind.

(b) Der Turnierleiter weist ein Berichtigtes Ergebnis zu, wenn eine zurückgehaltene Information für die Wahl einer Aktion des Gegners entscheidend war und dieser dadurch geschädigt worden ist.

### **C. Abweichungen vom System und Bluffs**

1. Ein Spieler darf von den bekannt gegebenen Vereinbarungen seiner Partnerschaft abweichen, solange sein Partner nicht mehr Grund als die Gegner hat, solch ein Abweichen zu erwarten [siehe aber oben [Absatz B2\(a\)\(v\)](#)]. Wiederholtes Abweichen führt zu einer impliziten Vereinbarung, die dann Teil der Methoden der Partnerschaft ist und im Einklang mit den Bestimmungen über die Bekanntgabe des Systems offenzulegen ist. Wenn nach dem Urteil des Turnierleiters nicht offengelegtes Wissen die Gegner geschädigt hat, soll er ein berichtigtes Ergebnis zuweisen; er kann eine Ordnungsstrafe verhängen.

2. Vom oben in [Punkt C1](#) beschriebenen Fall abgesehen, ist kein Spieler verpflichtet, seinen Gegnern zu eröffnen, dass er von seinen bekannt gegebenen Methoden abgewichen ist.

3. Wenn der Zuständige Verband es nicht anders festlegt, darf ein Spieler während der Lizitationsphase und der Spielphase keine Gedächtnisstützen, Rechenhilfen oder Hilfsmittel für seine Spieltechnik verwenden

## **REGEL 41 – BEGINN DES SPIELS**

### **A. verdecktes erstes Ausspiel**

Nachdem auf ein Gebot, Kontra oder Rekontra drei Pass in der Reihe gefolgt sind, spielt der Gegenspieler links vom vermuteten Alleinspieler verdeckt aus<sup>41.1</sup>. Dieses verdeckte Ausspiel kann nur zurückgenommen werden, wenn der Turnierleiter es nach einer Regelwidrigkeit

---

<sup>41.1</sup> Der Zuständige Verband kann anordnen, dass das erste Ausspiel offen erfolgt.



anordnet (siehe [Regel 47E](#) und [54](#)); die zurückgenommene Karte wird dann wieder in das Blatt des Gegenspielers aufgenommen.

### **B. Wiederholung der Lizitation und Fragen**

Bevor das verdeckte Ausspiel aufgedeckt wird, können sowohl der Partner des Ausspielers als auch der vermutete Alleinspieler (nicht aber der vermutete Strohmänn) eine Wiederholung der Lizitation oder eine Auskunft über eine gegnerische Ansage verlangen (siehe [Regel 20F2](#) und [20F3](#)). Der Alleinspieler<sup>41.2</sup> und jeder der beiden Gegenspieler können, wenn sie das erste Mal zu spielen an der Reihe sind, eine Wiederholung der Lizitation verlangen; dieses Recht erlischt, wenn er eine Karte spielt. Die Gegenspieler (für die allerdings [Regel 16](#) gilt) und der Alleinspieler haben während der ganzen Spielphase das Recht, Auskünfte zu verlangen, und zwar jeder, wenn er zu spielen an der Reihe ist<sup>41.3</sup>.

### **C. erstes Ausspiel aufgedeckt**

Nach dieser Klärungsphase wird das erste Ausspiel aufgedeckt. Die Spielphase beginnt unwiderruflich, und das Blatt des Strohmänn wird aufgelegt (siehe aber [Regel 54A](#) bei einem aufgedeckten Ausspiel außer der Reihe). Nachdem es für die Wiederholung der Lizitation zu spät ist (siehe [Punkt B](#)), können der Alleinspieler und jeder der beiden Gegenspieler, wenn sie an der Reihe sind zu spielen, fragen, welcher Kontrakt gespielt wird, und ob, aber nicht von wem, er allenfalls kontriert oder rekontriert worden ist.

### **D. Strohmänn wird aufgedeckt**

Nachdem das erste Ausspiel aufgedeckt worden ist, legt der Strohmänn sein Blatt vor sich auf den Tisch, mit der Bildseite nach oben, nach Farben sortiert, die Karten innerhalb der Farben der Größe nach mit der kleinsten dem Alleinspieler am nächsten, und in von einander getrennten Kolonnen mit den Schmalseiten Richtung Alleinspieler. Atout liegen vom Strohmänn aus gesehen rechts. Der Alleinspieler spielt sein eigenes Blatt und das des Strohmänn.

## **REGEL 42 – RECHTE DES STROHMANN**

### **A. absolute Rechte**

1. Der Strohmänn darf in Gegenwart des Turnierleiters zu Tatsachen oder Rechtsfragen Auskunft geben.
2. Er darf die gewonnenen und verlorenen Stiche mitzählen.
3. Er spielt die Karten des Strohmänn als Erfüllungsgehilfe des Alleinspielers nach dessen Weisungen und sorgt dafür, dass der Strohmänn Farbe bedient (siehe [Regel 45F](#), wenn der Strohmänn eine Spieldurchführung nahelegt).

---

<sup>41.2</sup> Der Alleinspieler spielt das erste Mal vom Strohmänn, wenn er nicht ein Ausspiel außer der Reihe angenommen hat.

<sup>41.3</sup> Der Alleinspieler darf sowohl fragen, wenn er vom Strohmänn zu spielen hat, als auch wenn er an der Reihe ist, aus der Hand zu spielen.



## **B. bedingte Rechte**

Andere Rechte kann der Strohmann ausüben, wenn er nicht den Beschränkungen der [Regel 43](#) unterliegt.

1. Der Strohmann darf den Alleinspieler (nicht aber einen Gegenspieler) fragen, wenn dieser nicht Farbe bedient hat, ob er eine Karte der ausgespielten Farbe hat.
2. Er darf versuchen, eine Regelwidrigkeit zu verhindern.
3. Er darf nach Ende des Spiels die Aufmerksamkeit auf eine Regelwidrigkeit lenken.

## **REGEL 43 – BESCHRÄNKUNGEN DES STROHMANNS**

### **A. Beschränkungen des Strohmanns**

1. Soweit es nicht durch [Regel 42](#) gestattet ist, ist es dem Strohmann streng verboten:
  - (a) während des Spiels einen Ruf nach dem Turnierleiter einzuleiten, sofern nicht schon ein anderer Spieler die Aufmerksamkeit auf einen Regelverstoß gelenkt hat;
  - (b) während des Spiels die Aufmerksamkeit auf einen Regelverstoß zu lenken;
  - (c) sich am Spiel zu beteiligen, oder den Alleinspieler über irgend etwas, das das Spiel betrifft, zu informieren.
2. (a) Der Strohmann darf nicht mit dem Alleinspieler die Blätter austauschen.
  - (b) Der Strohmann darf nicht seinen Platz verlassen, um dem Alleinspieler beim Spielen zuzusehen.
  - (c) Der Strohmann darf nicht auf die Bildseite einer Karte im Blatt eines Gegenspielers schauen.
3. Ein Gegenspieler darf dem Strohmann nicht sein Blatt zeigen.

### **B. Bei einem Verstoß**

1. Der Strohmann kann für Verstöße gegen die in [Punkt A1](#) und [A2](#) festgelegten Beschränkungen nach [Regel 90](#) bestraft werden.
2. Wenn der Strohmann nach einem Verstoß gegen die Beschränkungen von [Punkt A2](#):
  - (a) den Alleinspieler warnt, nicht von der falschen Seite zu spielen, kann jeder der beiden Gegenspieler entscheiden, aus welchem Blatt der Alleinspieler zu spielen hat.
  - (b) als erster den Alleinspieler fragt, ob ein Spiel aus seiner Hand eine Revoke darstellt, dann muss der Alleinspieler eine regelkonforme Karte zugeben, wenn sein Spiel regelwidrig war, und die Bestimmungen von [Regel 64](#) werden angewandt, wie wenn eine etablierte Revoke vorläge.
3. Wenn der Strohmann nach einem Verstoß gegen die Beschränkungen von [Punkt A2](#) als erster die Aufmerksamkeit auf eine gegnerische Regelwidrigkeit lenkt, gibt es keine automatische Korrektur. Das Spiel wird fortgesetzt, wie wenn es keine Regelwidrigkeit

gegeben hätte. Wenn sich nach dem Spiel herausstellt, dass die Gegenspieler aus ihrer Regelwidrigkeit einen Vorteil gezogen haben, weist der Turnierleiter nur ihnen ein berechtigtes Ergebnis zu, um ihnen diesen Vorteil wieder zu nehmen. Die Seite des Alleinspielers behält das Tischergebnis.

## **REGEL 44 – ABFOLGE DES SPIELS**

### **A. Ausspiel zu einem Stich**

Der Spieler, der zu einem Stich ausspielt, kann jede Karte in seinem Blatt ausspielen (wenn er nicht einer Beschränkung nach einem Regelverstoß seiner Seite unterliegt).

### **B. nachfolgende Karten zu einem Stich**

Nach dem Ausspiel spielt jeder Spieler der Reihe nach eine Karte, und diese vier Karten ergeben einen Stich. (Für die Art, wie Karten zu spielen und Stiche anzuordnen sind, siehe [Regel 45](#) bzw. [65.](#))

### **C. Pflicht Farbe zu bekennen**

Wenn ein Spieler zu einem Stich eine Karte zugibt, muss er wenn möglich Farbe bekennen. Diese Verpflichtung hat Vorrang vor allen anderen Verpflichtungen nach diesen Regeln.

### **D. Unmöglichkeit, Farbe zu bekennen**

Wenn ein Spieler nicht Farbe bekennen kann, kann er jede Karte zugeben (wenn er nicht einer Beschränkung nach einem Regelverstoß seiner Seite unterliegt).

### **E. Stiche mit Atout**

Ein Stich, in dem sich ein Atout befindet, wird von dem Spieler gewonnen, der das höchste Atout gespielt hat.

### **F. Stiche ohne Atout**

Ein Stich, in dem sich kein Atout befindet, wird von dem Spieler gewonnen, der die höchste Karte der ausgespielten Farbe gespielt hat.

### **G. Ausspiel zu Stichen nach dem ersten**

Zum nächsten Stich wird aus dem Blatt ausgespielt, das den vorherigen gewonnen hat.

## **REGEL 45 – GESPIELTE KARTE**

### **A. Spiel einer Karte aus einem Blatt**

Jeder Spieler außer dem Strohmänn spielt eine Karte, indem er sie aus seinem Blatt nimmt und sie mit der Bildseite nach oben<sup>45.1</sup> unmittelbar vor sich auf den Tisch legt.

### **B. Spiel einer Karte des Strohmänn**

Der Alleinspieler spielt eine Karte des Strohmänn, indem er sie nennt; danach nimmt der Strohmänn die Karte und legt sie mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Wenn nötig, kann der Alleinspieler eine Karte des Strohmänn auch spielen, indem er sie selbst nimmt.

---

<sup>45.1</sup> Das erste Ausspiel erfolgt verdeckt, wenn der Zuständige Verband nichts anders anordnet.

### **C. Karte gilt als gespielt**

1. Eine Karte eines Gegenspielers, die so gehalten worden ist, dass es für seinen Partner möglich war, die Bildseite zu sehen, gilt als zum aktuellen Stich gespielt. (Wenn der Spieler bereits eine regelkonforme Karte zu diesem Stich gespielt hat, siehe [Regel 45E](#).)
2. Eine Karte aus dem Blatt des Alleinspielers gilt als gespielt, wenn sie
  - (a) mit der Bildseite nach oben gehalten worden ist, wobei sie den Tisch berührt oder beinahe berührt hat; oder
  - (b) einige Zeit in einer derartigen Position gehalten worden ist, dass sie als gespielt zu erkennen war.
3. Eine Karte des Strohmans ist gespielt, wenn der Alleinspieler sie absichtlich berührt hat, außer um die Karten zu ordnen, oder eine Karte über oder unter den berührten zu erreichen.
4. (a) Eine Karte ist gespielt, wenn sie ein Spieler als die Karte, die er zu spielen beabsichtigt, nennt oder sonst wie bezeichnet (siehe aber [Regel 47](#)).
- (b) Der Alleinspieler kann eine unbeabsichtigte Bezeichnung einer Karte des Strohmans so lange ändern, bis er das nächste Mal eine Karte aus seinem Blatt oder dem des Strohmans spielt. Eine Änderung der Bezeichnung kann gestattet werden, wenn er sich nur versprochen hat, nicht aber wenn er unkonzentriert war oder einen neuen Plan gemacht hat. Wenn ein Gegenspieler in der Reihe eine Karte gespielt hat, die vor der Änderung zulässig war, kann er diese Karte in sein Blatt zurücknehmen und durch eine andere ersetzen (siehe [Regel 47D](#) und [16C1](#)).
5. Eine (große oder kleine) Strafkarte kann gespielt werden müssen (siehe [Regel 50](#)).

### **D. Strohmann nimmt eine nicht genannte Karte**

1. Wenn der Strohmann eine Karte, die der Alleinspieler nicht genannt hat, in die Position einer gespielten Karte legt, muss die Karte zurückgenommen werden, wenn die Aufmerksamkeit darauf gelenkt worden ist, bevor beide Seiten zum nächsten Stich gespielt haben. Ein Gegenspieler kann dann eine Karte in sein Blatt zurücknehmen, die er nach dem Fehler, aber bevor die Aufmerksamkeit darauf gelenkt worden ist, gespielt hat. Wenn der rechte Gegner des Alleinspielers sein Spiel ändert, kann auch der Alleinspieler eine danach gespielte Karte zurücknehmen. (siehe [Regel 16C](#))
2. Wenn es zu spät ist, die vom Strohmann falsch gespielte Karte zurück zu nehmen (siehe oben), geht das Spiel normal und ohne Änderung der zu diesem oder einem folgenden Stich gespielten Karten weiter. Wenn die falsch gelegte Karte die erste des Stiches war, kann eine Revoke vorliegen, wenn nicht eine Karte der Farbe der falsch gelegten Karte zugegeben worden ist (siehe [Regel 64A](#), [64B7](#) und [64C](#)). Wenn die falsch gelegte Karte zu einem Stich zugegeben worden ist, der bereits im Gange war, und der Strohmann dadurch eine Revoke begangen hat, siehe [Regel 64B3](#) und [64C](#).

### **E. fünfte Karte eines Stichs**

1. Eine fünfte Karte, die ein Gegenspieler zu einem Stich zugibt, wird eine Strafkarte und unterliegt [Regel 50](#), wenn sie nicht nach dem Urteil des Turnierleiters ausgespielt worden ist und daher [Regel 53](#) oder [56](#) anzuwenden ist.
2. Eine fünfte Karte, die der Alleinspieler aus seinem Blatt oder vom Strohmännchen zu einem Stich zugibt, wird ohne weitere Korrektur wieder in das Blatt zurückgegeben, wenn sie nicht nach dem Urteil des Turnierleiters ausgespielt worden ist und daher [Regel 55](#) anzuwenden ist.

### **F. Strohmännchen bezeichnet eine Karte**

Nachdem das Blatt des Strohmännchens aufgedeckt worden ist, darf der Strohmännchen ohne Anweisung des Alleinspielers keinesfalls eine Karte berühren oder bezeichnen (außer um sie zu ordnen). Tut er es dennoch, hat der Turnierleiter unverzüglich gerufen und über die Aktion informiert zu werden. Das Spiel wird fortgesetzt. Nach dem Spiel muss der Turnierleiter ein berechtigtes Ergebnis zuweisen, wenn nach seinem Urteil der Strohmännchen dem Alleinspieler ein Spiel nahegelegt hat und die Gegenspieler durch dieses geschädigt worden sind.

### **G. Umdrehen der Karten**

Kein Spieler soll seine Karte umdrehen, bevor alle vier Spieler zum Stich gespielt haben.

## **REGEL 46 – UNVOLLSTÄNDIGE ODER UNGÜLTIGE BEZEICHNUNG EINER KARTE DES STROHMANNENS**

### **A. korrekte Form**

Wenn der Alleinspieler eine Karte des Strohmännchens verlangt, hat er sowohl Farbe als auch Rang klar zu nennen.

### **B. unvollständige oder ungültige Bezeichnung**

Wenn der Alleinspieler die vom Strohmännchen zu spielende Karte unvollständig oder ungültig bezeichnet, dann gelten die nachstehenden Beschränkungen (wenn die Absicht des Alleinspielers nicht unwiderleglich eine andere war):

1. (a) Wenn der Alleinspieler „hoch“ oder etwas Gleichbedeutendes sagt, wird angenommen, dass er die höchste Karte der gespielten Farbe verlangt hat.  
  
(b) Wenn der Alleinspieler den Strohmännchen anweist zu „stechen“, wird angenommen, dass er die niedrigste Karte der gespielten Farbe verlangt hat, von der bekannt ist, dass sie den Stich gewinnen wird.  
  
(c) Wenn der Alleinspieler „klein“ oder etwas Gleichbedeutendes sagt, wird angenommen, dass er die niedrigste Karte der gespielten Farbe verlangt hat.
2. Wenn der Alleinspieler eine Farbe, aber keinen Rang genannt hat, wird angenommen, dass er die niedrigste Karte der genannten Farbe verlangt hat.
3. Wenn der Alleinspieler einen Rang, aber keine Farbe genannt hat, dann
  - (a) wird beim Ausspiel angenommen, dass er die Farbe weiterspielt, in der der Strohmännchen den vorangegangenen Stich gewonnen hat, sofern eine solche Karte vorhanden ist.

(b) muss der Alleinspieler in allen anderen Fällen eine Karte dieses Ranges spielen, wenn das regelkonform möglich ist; gibt es aber zwei oder mehrere solche Karten, muss er angeben, welche er gemeint hat.

4. Wenn der Alleinspieler eine Karte verlangt, die sich nicht im Blatt des Strohmans befindet, ist dieses Abrufen nichtig, und der Alleinspieler kann jede regelkonforme Karte verlangen.

5. Wenn der Alleinspieler ein Spiel bezeichnet, ohne Farbe oder Rang zu nennen (wie zum Beispiel „irgend etwas“ oder „egal“), kann jeder der beiden Gegenspieler bestimmen, welche Karte vom Strohmans zu spielen ist.

### **REGEL 47 – ZURÜCKNAHME EINER GESPIELTEN KARTE**

#### **A. Im Zuge einer Korrektur**

Eine bereits gespielte Karte kann zurückgenommen werden, wenn es die Korrektur nach einer Regelwidrigkeit erfordert. (Die zurückgenommene Karte eines Gegenspielers kann zur Strafkarte werden, siehe [Regel 50](#).)

#### **B. Korrektur eines regelwidrigen Spiels**

Eine bereits gespielte Karte kann zurückgenommen werden, um ein regelwidriges Spiel richtig zu stellen (für Gegenspieler, siehe abgesehen für den in dieser Regel behandelten Fall [Regel 49](#) – Strafkarte). Für gleichzeitiges Spiel siehe [Regel 58](#).

#### **C. Änderung einer unbeabsichtigten Bezeichnung**

Eine bereits gespielte Karte kann nach einer Änderung einer Bezeichnung gemäß [Regel 45C4\(b\)](#) zurückgenommen und ohne weitere Korrektur dem Blatt wieder hinzugefügt werden.

#### **D. Gegner hat sein Spiel geändert**

Nachdem ein Gegner sein Spiel geändert hat, kann eine gespielte Karte ohne weitere Korrektur ins Blatt zurückgenommen und durch eine andere Karte ersetzt werden. ([Regel 16C](#) und [62C2](#) können anzuwenden sein.)

#### **E. Änderung wegen falscher Auskunft**

1. Ein Ausspiel außer der Reihe (oder Spiel einer Karte) wird ohne weitere Korrektur zurückgenommen, wenn ein Spieler von seinem Gegner fälschlich informiert worden ist, dass er an der Reihe wäre zu spielen (siehe [Regel 16C](#)). In diesem Fall darf ein Ausspiel oder Spiel vom linken Gegner überhaupt nicht angenommen werden. [Regel 63A1](#) ist nicht anzuwenden.

2. (a) Ein Spieler darf ohne weitere Korrektur eine Karte zurücknehmen, die er wegen einer falschen Auskunft über eine Ansage oder ein Spiel des Gegners und vor deren Richtigstellung gespielt hat, aber nur, wenn danach keine Karte gespielt worden ist (siehe [Regel 16C](#)). Ein erstes Ausspiel darf nicht zurückgenommen werden, nachdem der Strohmans irgendeine Karte aufgedeckt hat.

(b) Wenn es für eine Korrektur nach [\(a\)](#) zu spät ist, kann der Turnierleiter ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen.

## **F. sonstiges Zurückziehen**

1. Ein Karte kann gemäß [Regel 53B](#) zurückgenommen werden.
2. Abgesehen von den in dieser Regel behandelten Fällen kann eine schon gespielte Karte nicht zurückgenommen werden.

## **REGEL 48 – SICHTBARWERDEN EINER KARTE DES ALLEINSPIELERS**

### **A. Karte des Alleinspielers wird sichtbar**

Der Alleinspieler unterliegt keinen Beschränkungen, wenn er eine Karte sichtbar gemacht hat (siehe aber [Regel 45C2](#)), und keine Karte des Alleinspielers oder Strohmans wird je zur Strafkarte. Der Alleinspieler muss Karten, die ihm unabsichtlich aus dem Blatt gefallen sind, nicht spielen.

### **B. Alleinspieler deckt Karten auf**

1. Wenn der Alleinspieler nach einem ersten Ausspiel außer der Reihe seine Karten aufdeckt, ist [Regel 54](#) anzuwenden.
2. Wenn der Alleinspieler zu einem anderen Zeitpunkt seine Karten aufdeckt, wird angenommen, dass er einen Claim oder Verzicht gemacht hat (außer das war nachweislich nicht seine Absicht), und [Regel 68](#) ist dann anzuwenden.

## **REGEL 49 – SICHTBARWERDEN EINER KARTE EINES GEGENSPIELERS**

Wenn, abgesehen vom normalen Spielverlauf oder der Anwendung der Regeln, eine Karte eines Gegenspielers in einer Position ist, dass sein Partner möglicherweise ihre Bildseite hätte sehen können, oder wenn ein Gegenspieler eine Karte als in seinem Blatt befindlich nennt, wird jede solche Karte zur Strafkarte ([Regel 50](#)); siehe aber [Regel 68](#), wenn sich ein Gegenspieler zum aktuellen, noch nicht fertig gespielten Stich geäußert hat, und [Regel 68B2](#), wenn ein Gegenspieler einem Verzicht seines Partners widerspricht.

## **REGEL 50 – VORGEHEN BEI STRAFKARTEN**

Eine vorzeitig aufgedeckte (nicht aber ausgespielte – siehe [Regel 57](#)) Karte eines Gegenspielers ist eine Strafkarte, wenn der Turnierleiter nichts anderes entscheidet (siehe [Regel 49](#), und [Regel 72C](#) kann anzuwenden sein).

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

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

### **B. große oder kleine Strafkarte**

Eine einzelne kleine Karte, die unabsichtlich sichtbar geworden ist (etwa, wenn zwei Karten zu einem Stich gespielt werden, oder wenn eine Karte aus dem Blatt fällt), wird zur kleinen Strafkarte. Jede Figur und jede absichtlich durch Spielen sichtbar gewordene Karte (etwa durch ein Ausspiel außer der Reihe oder die Berichtigung einer Revoke) wird eine große Strafkarte. Wenn ein Gegenspieler mehr als eine Strafkarte hat, werden sie alle große Strafkarten.

### **C. Vorgehen bei einer kleinen Strafkarte**

Wenn ein Gegenspieler eine kleine Strafkarte hat, darf er keine andere kleine Karte dieser Farbe spielen, solange er nicht die Strafkarte gespielt hat; er darf aber statt dieser eine Figur spielen. Sein Partner unterliegt keinen Ausspielbeschränkungen, siehe aber unten [Punkt E](#).

### **D. Vorgehen bei einer großen Strafkarte**

Wenn ein Gegenspieler eine große Strafkarte hat, können sowohl er als auch sein Partner Beschränkungen unterliegen, und zwar der schuldige Spieler, wenn er an der Reihe ist zu spielen, und sein Partner, wenn er an der Reihe ist auszuspielen.

1. (a) Abgesehen von dem in [\(b\)](#) geregelten Fall, muss eine große Strafkarte bei der ersten regelkonformen Gelegenheit gespielt werden, sei es beim Ausspielen, Zugeben, Abwerfen oder beim Schnappen. Wenn ein Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten hat, die er regelkonform spielen kann, entscheidet der Alleinspieler, welche gespielt werden soll.

(b) Die Verpflichtung, Farbe zu bekennen oder einer Ausspiel- oder Spielbeschränkung zu folgen, hat Vorrang gegenüber der Verpflichtung, eine große Strafkarte zu spielen, doch muss die Strafkarte mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch liegen bleiben und bei der nächsten regelkonformen Gelegenheit gespielt werden.

2. Wenn ein Gegenspieler am Ausspiel ist, während sein Partner eine große Strafkarte hat, darf er nicht ausspielen, bevor der Alleinspieler eine der nachstehenden Möglichkeiten gewählt hat (wenn er vorzeitig ausspielt, unterliegt er einer Korrektur nach [Regel 49](#)):

(a) Er kann das Ausspiel der Farbe der Strafkarte verlangen<sup>50.1</sup> oder solange verbieten<sup>50.1</sup>, als dieser Gegenspieler am Ausspiel bleibt (bei zwei oder mehr Strafkarten siehe [Regel 51](#)); wenn sich der Alleinspieler für eine dieser beiden Möglichkeiten entscheidet, ist die Karte keine Strafkarte mehr und wird wieder ins Blatt genommen.

(b) Er kann darauf verzichten, eine der in [\(a\)](#) genannten Möglichkeiten zu wählen. Dann kann der Gegenspieler jede beliebige Karte ausspielen, und die Strafkarte bleibt als solche auf dem Tisch liegen.<sup>50.2</sup> In diesem Fall ist [Regel 50D](#) weiterhin anzuwenden, solange die Strafkarte besteht.

### **E. Information aus einer Strafkarte**

1. Jede Information aus einer Strafkarte und die Verpflichtung, sie zu spielen, sind erlaubte Information für alle Spieler, solange die Strafkarte auf dem Tisch liegt.

2. Eine Information, die aus einer Strafkarte stammt, die wieder ins Blatt zurückgenommen wurde [wie gemäß [Regel 50D2\(a\)](#)], ist unerlaubt für den Partner der Spielers, der die Strafkarte hatte (siehe [Regel 16C](#)), aber erlaubt für den Alleinspieler.

---

<sup>50.1</sup> Wenn der Spieler nicht wie gewünscht ausspielen kann, siehe Regel 59.

<sup>50.2</sup> Wenn der Partner des Spielers mit der Strafkarte am Ausspiel bleibt und die Strafkarte noch nicht gespielt worden ist, gelten alle Auflagen und Wahlmöglichkeiten von Regel 50D2 wieder am nächsten Stich.



3. Wenn eine Strafkarte gespielt worden ist, ist eine Information aus den Umständen, unter denen sie entstanden ist, unerlaubt für den Partner der Spielers, der die Strafkarte hatte. (Für eine noch nicht gespielte Strafkarte siehe oben [Punkt E1](#).)

4. Wenn [Punkt E1](#) angewandt worden ist und der Turnierleiter nach Ende des Spiels zur Auffassung kommt, dass ohne die Hilfe der Strafkarte das Ergebnis des Boards leicht hätte anders sein können und die nichtschuldige Seite in Folge dessen geschädigt worden ist (siehe [Regel 12B1](#)), muss er ein Berichtiges Ergebnis zuweisen. Dabei soll er sich bemühen, das ohne die Strafkarte(n) wahrscheinliche Ergebnis auf dem Board möglichst genau zu rekonstruieren.

## **REGEL 51 – ZWEI ODER MEHR STRAFKARTEN**

### **A. schuldiger Spieler an der Reihe**

Wenn ein Gegenspieler an der Reihe ist zu spielen und dieser Spieler zwei oder mehr Strafkarten hat, die regelkonform gespielt werden können, bestimmt der Alleinspieler, welche Karte zu diesem Stich gespielt werden soll.

### **B. Partner des schuldigen Spielers an der Reihe**

1. (a) Wenn ein Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten in einer Farbe hat, und der Alleinspieler von dessen Partner das Ausspiel dieser Farbe verlangt<sup>51.1</sup>, dann sind die Karten dieser Farbe keine Strafkarten mehr und werden wieder ins Blatt genommen; der Gegenspieler kann zu diesem Stich jede regelkonforme Karte spielen.

(b) Wenn ein Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten in einer Farbe hat, und der Alleinspieler dessen Partner das Ausspiel dieser Farbe verbietet<sup>51.1</sup>, dann nimmt der Gegenspieler alle Karten dieser Farbe wieder ins Blatt zurück und kann zu diesem Stich jede regelkonforme Karte spielen. Das Verbot besteht, solange der Spieler am Ausspiel bleibt.

2. (a) Wenn ein Gegenspieler Strafkarten in mehr als einer Farbe hat [siehe [Regel 50D2\(a\)](#)] und sein Partner am Ausspiel ist, kann der Alleinspieler von dessen Partner das Ausspiel einer jeden solchen Farbe verlangen<sup>51.1</sup> [[Punkt B1\(a\)](#) ist dann anzuwenden].

(b) Wenn ein Gegenspieler Strafkarten in mehr als einer Farbe hat und sein Partner am Ausspiel ist, kann der Alleinspieler dessen Partner verbieten<sup>51.1</sup>, eine oder mehrere dieser Farben auszuspielen; der Gegenspieler nimmt dann alle Strafkarten in einer derart verbotenen Farbe wieder in sein Blatt zurück und kann jede regelkonforme Karte zu diesem Stich spielen. Das Verbot besteht, solange der Spieler am Ausspiel bleibt.

(c) Wenn ein Gegenspieler Strafkarten in mehr als einer Farbe hat und sein Partner am Ausspiel ist, kann der Alleinspieler darauf verzichten, ein Ausspiel zu verlangen oder zu verbieten. Dann kann der Partner des Schuldigen jede Karte ausspielen, und die Strafkarten

---

<sup>51.1</sup> Wenn der Spieler nicht wie gewünscht ausspielen kann, siehe Regel 59.



bleiben als solche<sup>51.2</sup> auf dem Tisch liegen. In diesem Fall sind [Regel 50](#) und [51](#) weiterhin anzuwenden, solange die Strafkarten bleiben.

## **REGEL 52 – NICHTSPIELEN EINER STRAFKARTE**

### **A. Gegenspieler spielt eine Strafkarte nicht**

Wenn ein Gegenspieler eine Strafkarte nicht ausspielt oder spielt, wozu er nach [Regel 50](#) oder [51](#) verpflichtet wäre, darf er nicht aus eigenem Antrieb eine andere Karte, die er statt dessen gespielt hat, zurücknehmen.

### **B. Gegenspieler spielt statt dessen eine andere Karte**

1. (a) Wenn ein Gegenspieler eine andere Karte gespielt oder ausgespielt hat, wenn ihn die Regeln verpflichtet hätten, eine Strafkarte zu spielen, kann der Alleinspieler ein solches Ausspiel oder Spiel annehmen.

(b) Der Alleinspieler muss ein solches Ausspiel oder Spiel annehmen, wenn er danach von seiner eigenen Hand oder vom Strohmann gespielt hat.

(c) Wenn die gespielte Karte gemäß [Absatz \(a\)](#) oder [\(b\)](#) angenommen worden ist, bleibt jede ungespielte Strafkarte eine Strafkarte.

2. Wenn der Alleinspieler die regelwidrig gespielte Karte nicht annimmt, muss der Gegenspieler stattdessen die Strafkarte spielen. Jede im Zuge dieser Regelwidrigkeit regelwidrig gespielte Karte des Gegenspielers wird zur großen Strafkarte.

## **REGEL 53 – ANGENOMMENES AUSSPIEL AUßER DER REIHE**

### **A. Ausspiel außer der Reihe als korrekt behandelt**

Vor dem 13. Stich<sup>53.1</sup> kann jedes Ausspiel außer der Reihe als korrekt behandelt werden (siehe aber [Regel 47E1](#)). Es wird zum korrekten Ausspiel, wenn je nach dem der Alleinspieler oder einer der Gegenspieler eine diesbezügliche Erklärung abgibt, oder aus dem nächsten Blatt in der Reihe hinter dem regelwidrigen Ausspiel gespielt wird (siehe aber [Punkt B.](#)). Wenn es nicht derart angenommen wird, ordnet der Turnierleiter an, dass vom korrekten Blatt ausgespielt werde (und siehe [Regel 47B](#)).

### **B. Korrektes Ausspiel nach dem regelwidrigen**

Vorbehaltlich [Regel 53A](#) gilt: Wenn ein Gegner des Spielers, der außer der Reihe ausgespielt hat, auszuspielen an der Reihe war, dann kann dieser Gegner zu diesem Stich ausspielen, ohne dass angenommen wird, er habe zum regelwidrigen Ausspiel zugegeben. Dann steht das korrekte Ausspiel, und alle Karten, die fehlerhaft zu diesem Stich gespielt worden sind, können zurückgenommen werden, doch gilt [Regel 16C](#).

---

<sup>51.2</sup> Wenn der Partner des Spielers mit der Strafkarte am Ausspiel bleibt und die Strafkarte noch nicht gespielt worden ist, gelten alle Auflagen und Wahlmöglichkeiten von [Regel 51B2](#) wieder am nächsten Stich.

<sup>53.1</sup> Ein Ausspiel außer der Reihe zum 13. Stich muss zurückgenommen werden.

### **C. Falscher Gegenspieler spielt zum regelwidrigen Ausspiel des Alleinspielers**

Wenn der Alleinspieler von seinem Blatt oder vom Strohmännchen außer der Reihe spielt, und der Gegenspieler rechts vom regelwidrigen Ausspiel eine Karte spielt (siehe aber [B](#)), gilt das Ausspiel und [Regel 57](#) ist anzuwenden.

## **REGEL 54 – AUFGEDECKTES AUSSPIEL AUßER DER REIHE**

Wenn ein erstes Ausspiel außer der Reihe aufgedeckt ist, während der Partner des schuldigen Spielers verdeckt ausspielt, lässt der Turnierleiter das verdeckte Ausspiel zurückgehen.

Außerdem gilt:

### **A. der Alleinspieler deckt sein Blatt auf**

Nach einem ersten Ausspiel außer der Reihe darf der Alleinspieler sein Blatt aufdecken; er wird zum Strohmännchen. Wenn der Alleinspieler beginnt, sein Blatt aufzudecken, und dabei eine oder mehrere Karten sichtbar werden, muss er sein ganzes Blatt aufdecken. Der Strohmännchen wird zum Alleinspieler.

### **B. der Alleinspieler nimmt das Ausspiel an**

Nach einem ersten Ausspiel außer der Reihe darf der Alleinspieler das regelwidrige Ausspiel wie in [Regel 53](#) beschrieben annehmen; der Strohmännchen wird im Einklang mit [Regel 41](#) aufgedeckt.

1. Die zweite Karte des Stiches wird vom Blatt des Alleinspielers zugegeben.
2. Wenn der Alleinspieler die zweite Karte des Stiches vom Strohmännchen spielt, darf diese nur zurückgenommen werden, um eine Revoke zu berichtigen.

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

Wenn der Alleinspieler irgendwelche Karten des Strohmännchens (außer solche, die während des Lizits sichtbar geworden sind und [Regel 24](#) unterliegen) gesehen haben könnte, muss er das Ausspiel annehmen, und der vermutete Alleinspieler wird zum Alleinspieler.

### **D. der Alleinspieler lehnt das Ausspiel ab**

Der Alleinspieler kann verlangen, dass ein Gegenspieler sein aufgedecktes erstes Ausspiel außer der Reihe zurücknimmt. Die zurückgenommene Karte wird zur Strafkarte und [Regel 50](#) wird angewandt.

### **E. erstes Ausspiel von der falschen Seite**

Wenn ein Spieler der Seite des Alleinspielers zum ersten Stich auszuspielen versucht, wird [Regel 24](#) angewandt.

## **REGEL 55 – AUSSPIEL DES ALLEINSPIELERS AUßER DER REIHE**

### **A. Ausspiel angenommen**

Wenn der Alleinspieler außer der Reihe von seinem Blatt oder dem des Strohmännchens ausgespielt hat, kann jeder der beiden Gegenspieler das Ausspiel, wie in [Regel 53](#) vorgesehen, annehmen oder verlangen, dass es zurückgenommen werde (nach einer falschen Auskunft

siehe [Regel 47E1](#)). Wenn sich die Gegenspieler unterschiedlich entschieden haben, gilt die Entscheidung des Spielers, der nach dem regelwidrigen Ausspiel zu spielen an der Reihe ist.

### **B. der Alleinspieler muss das Ausspiel zurücknehmen**

1. Wenn der Alleinspieler aus seinem Blatt oder dem des Strohmanns ausgespielt hat, während ein Gegenspieler zum Ausspiel an der Reihe war, und gemäß [Regel 55A](#) das Ausspiel hat zurücknehmen müssen, fügt der Alleinspieler die Karte dem entsprechenden Blatt wieder zu. Es gibt keine weitere Korrektur.
2. Wenn der Alleinspieler vom falschen Blatt ausgespielt hat, während er an der Reihe war, von seinem Blatt oder dem des Strohmanns auszuspielen, und gemäß [Regel 55A](#) das Ausspiel hat zurücknehmen müssen, nimmt er die fälschlich ausgespielte Karte wieder zurück und spielt vom richtigen Blatt aus.

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

Wenn der Alleinspieler eine Spieldurchführung wählt, die sich auf eine Information stützen könnte, die er durch seinen Regelverstoß erhalten hat, ist [Regel 16](#) anzuwenden.

## **REGEL 56 – AUSSPIEL EINES GEGENSPIELERS AUßER DER REIHE**

Wenn ein Ausspiel außer der Reihe aufgedeckt wird, kann der Alleinspieler

- A. das regelwidrige Ausspiel annehmen ([Regel 53](#)), oder
- B. verlangen, dass der Gegenspieler sein aufgedecktes Ausspiel außer der Reihe zurücknimmt. Die ausgespielte Karte wird zur großen Strafkarte und [Regel 50](#) wird angewandt.

## **REGEL 57 – VORZEITIGES AUSSPIEL ODER SPIEL**

### **A. vorzeitiges Ausspiel oder Spiel zum nächsten Stich**

Wenn ein Gegenspieler zum nächsten Stich ausspielt, bevor sein Partner zum aktuellen Stich gespielt hat, oder außer der Reihe spielt, bevor sein Partner gespielt hat, wird die so gespielte Karte zur großen Strafkarte, und der Alleinspieler wählt eine der folgenden Möglichkeiten. Er kann:

1. verlangen, dass der Partner des schuldigen Spielers seine höchste Karte der gespielten Farbe zugibt, oder
2. verlangen, dass der Partner des schuldigen Spielers seine niedrigste Karte der gespielten Farbe zugibt, oder
3. verlangen, dass der Partner des schuldigen Spielers eine Karte einer anderen, vom Alleinspieler bestimmten Farbe zugibt, oder
4. dem Partner des schuldigen Spielers das Spiel einer Karte einer anderen, vom Alleinspieler festzulegenden, Farbe verbieten.

### **B. Partner des schuldigen Spielers kann die Korrekturverpflichtung nicht erfüllen**

Wenn der Partner des schuldigen Spielers der vom Alleinspieler gewählten Korrektur (siehe oben [Punkt A.](#)) nicht Folge leisten kann, kann er gemäß [Regel 59](#) eine beliebige Karte spielen.

### **C. wenn der Alleinspieler oder Strohmann gespielt hat**

1. Ein Gegenspieler, der vor seinem Partner gespielt hat, unterliegt keiner Korrektur, wenn der Alleinspieler aus beiden Blättern gespielt hat. Eine Karte des Strohmanns gilt aber nicht als gespielt, bevor nicht der Alleinspieler eine entsprechende Anweisung<sup>57.1</sup> gegeben hat.
2. Ein Gegenspieler unterliegt keiner Korrektur, wenn er vor seinem Partner gespielt hat, wenn der Strohmann vor seinem rechten Gegner aus eigenem Antrieb eine Karte ausgewählt hat oder angedeutet hat, dass eine gespielt werden soll.
3. Ein vorzeitiges Spiel (nicht aber Ausspiel) des Alleinspielers aus einem der beiden Blätter ist eine gespielte Karte und darf nicht zurückgenommen werden, wenn sie zulässig ist.

### **D. Vorzeitiges Spiel, wenn der rechte Gegner an der Reihe ist**

Wenn ein Gegenspieler versucht, eine Karte zu einem Stich zu spielen (nicht aber auszuspielen), während sein rechter Gegner an der Reihe ist, kann [Regel 16](#) anzuwenden sein. Wenn seine Karte regelkonform zu diesem Stich gespielt werden kann, muss der schuldige Spieler sie spielen, wenn er an der Reihe ist; andernfalls wird sie eine große Strafkarte.

## **REGEL 58 – GLEICHZEITIGES AUSSPIEL ODER SPIEL**

### **A. gleichzeitiges Spiel von zwei Spielern**

Ein Ausspiel oder Spiel, das gleichzeitig mit dem regelkonformen Ausspiel oder Spiel eines anderen Spielers erfolgt ist, gilt als nachfolgend.

### **B. gleichzeitige Karten aus einem Blatt**

Wenn ein Spieler zwei oder mehr Karten zugleich ausspielt oder spielt, dann gilt:

1. Wenn nur von einer Karte die Bildseite sichtbar war, ist diese gespielt; die anderen Karten werden zurückgenommen, und es gibt keine weitere Korrektur (siehe [Regel 47F](#)).
2. Wenn von mehr als einer Karte die Bildseite sichtbar geworden ist, bestimmt der schuldige Spieler, welche Karte er zu spielen wünscht; wenn er ein Gegenspieler ist, werden alle anderen Karten zu Strafkarten (siehe [Regel 50](#)).
3. Wenn ein schuldiger Spieler eine sichtbare Karte zurückgenommen hat, kann ein Spieler eine nach dieser gespielte Karte ohne weitere Korrektur zurücknehmen und durch eine andere ersetzen (siehe aber [Regel 16C](#)).
4. Wenn das gleichzeitige Spiel nicht bemerkt wird, bevor beide Seiten zum nächsten Stich gespielt haben, wird [Regel 67](#) angewandt.

---

<sup>57.1</sup> auch etwa durch eine Geste oder ein Nicken

## **REGEL 59 – UNMÖGLICHKEIT, WIE VERLANGT AUSZUSPIELEN ODER ZU SPIELEN**

Ein Spieler kann jede regelkonforme Karte spielen, wenn er nicht in der Lage ist, einer Ausspiel- oder Spielverpflichtung auf Grund einer Korrektur nachzukommen, weil er entweder keine Karte der verlangten Farbe hat, oder nur noch Karten der verbotenen Farben, oder weil er Farbe bekennen muss.

## **REGEL 60 – SPIEL NACH EINEM REGELWIDRIGEN SPIEL**

### **A. Spiel einer Karte nach einer Regelwidrigkeit**

1. Wenn ein Spieler der nicht-schuldigen Seite spielt, nachdem sein rechter Gegner außer der Reihe oder vorzeitig gespielt hat und bevor eine Korrektur angeordnet worden ist, verliert er den Anspruch auf eine Korrektur dieses Regelverstoßes.
2. Wenn der Anspruch auf Korrektur verloren gegangen ist, wird das regelwidrige Spiel behandelt, als wäre es in der Reihe gewesen (außer wenn [Regel 53B](#) anzuwenden ist).
3. Wenn die schuldige Seite einer früheren Verpflichtung unterliegt, eine Strafkarte zu spielen oder eine Ausspiel- oder Spielbeschränkung zu beachten, bleibt die Beschränkung bestehen, wenn der betreffende Spieler später wieder an der Reihe ist.

### **B. Gegenspieler spielt vor einem korrigierten Ausspiel des Alleinspielers**

Wenn ein Gegenspieler eine Karte spielt, nachdem der Alleinspieler ein Ausspiel außer der Reihe hat zurücknehmen müssen, aber bevor dieser von der richtigen Hand gespielt hat, wird die Karte des Gegenspielers eine große Strafkarte ([Regel 50](#)).

### **C. Spiel der schuldigen Seite vor einer Korrektur**

Ein Spiel eines Spielers der schuldigen Seite, bevor eine Korrektur angeordnet worden ist, ändert nichts an den Rechten seiner Gegner, und kann selbst einer Korrektur unterliegen.

## **REGEL 61 – WENN NICHT FARBE BEKANNT WORDEN IST – FRAGE NACH EINER REVOKE**

### **A. Definition der Revoke**

Eine Revoke liegt vor, wenn nicht gemäß [Regel 44](#) Farbe bekannt worden ist, oder wenn ein Spieler, der dazu in der Lage war, nicht eine Karte einer Farbe (aus)gespielt hat, zu der er nach den Regeln oder aufgrund einer gegnerischen Entscheidung im Zuge einer Korrektur verpflichtet war. (Wenn er dazu nicht in der Lage ist, siehe [Regel 59](#).)

### **B. Recht, nach einer möglichen Revoke zu fragen**

1. Der Alleinspieler darf einen Gegenspieler, der nicht Farbe bedient hat, fragen, ob er eine Karte der ausgespielten Farbe hat.
2. (a) Der Strohmännchen darf den Alleinspieler fragen [siehe aber [Regel 43B2\(b\)](#)].  
(b) Einen Gegenspieler darf der Strohmännchen überhaupt nicht fragen, und [Regel 16B](#) kann anzuwenden sein.

3. Die Gegenspieler dürfen den Alleinspieler und einander fragen (wobei sie riskieren, unerlaubte Information zu erzeugen).

### **C. kein Recht, Stiche anzusehen**

Die Behauptung einer Revoke berechtigt nicht automatisch dazu, erledigte Stiche anzusehen (siehe [Regel 66C](#)).

## **REGEL 62 – BERICHTIGUNG EINER REVOKE**

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

Ein Spieler muss unbedingt eine Revoke berichtigen, wenn die Aufmerksamkeit auf die Regelwidrigkeit gelenkt wird, bevor sie etabliert ist.

### **B. Berichtigung einer Revoke**

Um eine Revoke zu berichtigen, nimmt ein Spieler die gespielte Karte zurück und ersetzt sie durch eine regelkonforme Karte.

1. Eine derart zurückgezogene Karte wird zur großen Strafkarte ([Regel 50](#)), wenn sie aus dem verdeckten Blatt eines Gegenspielers gespielt worden ist.
2. Die Karte kann ohne weitere Korrektur ersetzt werden, wenn sie aus dem Blatt des Alleinspielers [vorbehaltlich [Regel 43B2\(b\)](#)] oder vom Strohmännchen gespielt worden ist, oder wenn es sich um eine aufgedeckte Karte eines Gegenspielers handelt.

### **C. Anschließend gespielte Karten**

1. Jeder Spieler der nicht-schuldigen Seite darf eine Karte, die er nach der Revoke und bevor die Aufmerksamkeit auf diese gelenkt worden ist, gespielt hat, zurücknehmen und seinem Blatt wieder hinzufügen (siehe [Regel 16C](#)).
2. Nachdem ein nicht-schuldiger Spieler derart eine Karte zurückgenommen hat, kann auch der Spieler der schuldigen Seite, der nach ihm an der Reihe ist, seine gespielte Karte zurücknehmen; wenn er ein Gegenspieler ist, wird sie zur Strafkarte (siehe [Regel 16C](#)).
3. Wenn beide Seiten im selben Stich eine Revoke begangen haben und nur eine Seite zum nächsten Stich gespielt hat, müssen beide Revokes berichtigt werden (siehe [Regel 16C2](#)). Jeder Karte, die die Gegenspieler zurückgenommen haben, wird zur Strafkarte.

### **D. Revoke im 12. Stich**

1. Eine Revoke im zwölften Stich muss berichtigt werden, auch wenn sie bereits etabliert ist, sofern sie bemerkt wird, bevor alle vier Blätter ins Board zurück gesteckt worden sind.
2. Wenn ein Gegenspieler im zwölften Stich eine Revoke begeht, bevor sein Partner gespielt hat, ist [Regel 16C](#) anzuwenden.

## **REGEL 63 – ETABLIERTE REVOKE**

### **A. Revoke wird etabliert**

Eine Revoke wird etabliert:

1. wenn der schuldige Spieler oder sein Partner zum nächsten Stich ausspielt oder spielt. (Jedes solche Spiel, egal ob regelkonform oder regelwidrig, etabliert die Revoke.)

2. wenn der schuldige Spieler oder sein Partner eine Karte irgendwie bezeichnet, die zum nächsten Stich gespielt werden soll.

3. wenn ein Mitglied der schuldigen Seite Stiche claimt oder konzidiert, sei es mündlich, durch Aufdecken des Blattes oder auf eine andere Weise.

4. wenn die schuldige Seite einem gegnerischen Claim oder Verzicht zustimmt (siehe [Regel 69A](#)) oder keinen Einwand erhebt, bevor die Runde zu Ende ist oder bevor sie auf dem nächsten Board ansagt.

### **B. Revoke darf nicht mehr berichtet werden**

Ist eine Revoke einmal etabliert, darf sie nicht mehr berichtet werden (ausgenommen gemäß [Regel 62D](#) oder [62C3](#)), und der Stich, in dem sie vorgefallen ist, steht wie gespielt.

## **REGEL 64 – VORGEHEN BEI EINER ETABLIERTEN REVOKE**

### **A. automatischer Stichtransfer**

Wenn eine Revoke etabliert ist:

1. und der Revokestich vom schuldigen Spieler<sup>64.1</sup> gewonnen worden ist, wird am Ende des Spiels der Revokestich und zusätzlich ein weiterer Stich, falls die schuldige Seite nach dem Revokestich noch einen oder mehrere gewonnen hat, an die nicht-schuldige Seite transferiert.

2. und der Revokestich nicht vom schuldigen Spieler<sup>64.1</sup> gewonnen worden ist, und die schuldige Seite den Revokestich oder einen oder mehrere nachfolgende Stiche gewonnen hat, wird am Ende des Spiels ein Stich an die nicht-schuldige Seite transferiert.

### **B. kein automatischer Stichtransfer**

Es gibt keinen automatischen Stichtransfer (siehe aber [Regel 64C](#)), wenn:

1. die schuldige Seite weder den Revokestich noch einen der nachfolgenden Stiche gewonnen hat.

2. es sich um eine weitere Revoke desselben Spielers in derselben Farbe handelt, wenn die erste Revoke bereits etabliert ist.

3. die Revoke dadurch begangen worden ist, dass eine Strafkarte oder eine Karte des Strohmans nicht gespielt worden ist.

4. die Aufmerksamkeit erstmals auf die Revoke gelenkt worden ist, nachdem ein Spieler der nicht-schuldigen Seite im nächsten Board angesagt hat.

5. die Aufmerksamkeit erstmals nach dem Ende der Runde auf die Revoke gelenkt worden ist.

6. es eine Revoke im zwölften Stich ist.

---

<sup>64.1</sup> Ein im Strohmans gewonnener Stich gilt in dieser Regel nicht als vom Alleinspieler gewonnen.



7. beide Seiten im selben Board eine etablierte Revoke begangen haben.

8. die Revoke gemäß [Regel 62C3](#) berichtigt worden ist.

### **C. Entschädigung**

1. Wenn nach dem Urteil des Turnierleiters nach einer etablierten Revoke, einschließlich solcher, für die es keinen automatischen Stichtransfer gibt, die nicht-schuldige Seite durch diese Regel nicht ausreichend entschädigt worden ist, weist er ein berichtigtes Ergebnis zu.

2. (a) Nach wiederholten Revokes desselben Spielers in derselben Farbe (siehe [oben B2](#)) adjustiert der Turnierleiter das Ergebnis, wenn die nicht-schuldige Seite wahrscheinlich mehr Stiche erzielt hätte, wenn eine oder mehrere der nachfolgenden Revokes nicht stattgefunden hätten.

(b) Wenn beide Seiten im selben Board eine Revoke begangen haben (siehe [oben B7](#)) und nach dem Urteil des Turnierleiters ein Teilnehmer geschädigt worden ist, soll er ein berichtigtes Ergebnis so zuweisen, als hätte keine Revoke stattgefunden.

## **REGEL 65 – ANORDNUNG DER STICHE**

### **A. fertig gespielter Stich**

Wenn zu einem Stich vier Karten gespielt worden sind, legt jeder Spieler seine eigene Karte mit der Bildseite nach unten bei sich auf den Tisch.

### **B. Stichbesitz verfolgen**

1. Wenn die eigene Seite den Stich gewonnen hat, wird die Karte mit der Schmalseite zum Partner abgelegt.

2. Wenn die Gegner den Stich gewonnen haben, wird die Karte mit der Schmalseite zu den Gegnern abgelegt.

3. Ein Spieler darf auf eine falsch gedrehte Karte aufmerksam machen; dieses Recht erlischt, wenn seine Seite zum nächsten Stich ausspielt oder spielt. Geschieht es danach, kann [Regel 16B](#) anzuwenden sein.

### **C. Ordnung**

Jeder Spieler legt seine Karten in einer ordentlichen, überlappenden Reihe in der Reihenfolge, wie sie gespielt worden sind, ab, damit nach dem Ende des Spiels gegebenenfalls eine Kontrolle möglich ist, wie viele Stiche jede Seite gewonnen hat, oder in welcher Reihenfolge die Karten gespielt worden sind.

### **D. Einvernehmen über das Tischergebnis**

Ein Spieler hat die Reihenfolge seiner Karten nicht zu stören, bis über die Zahl der gewonnenen Stiche Einvernehmen hergestellt worden ist. Wenn ein Spieler sich nicht daran hält, gefährdet er sein Recht, den Besitz strittiger Stiche zu beanspruchen oder eine Revoke geltend zu machen.



## **REGEL 66 – STICHE ANSEHEN**

### **A. aktueller Stich**

Solange seine Seite nicht zum nächsten Stich ausgespielt oder gespielt hat, kann der Alleinspieler oder jeder der Gegenspieler verlangen, dass die gerade gespielten Karten aufgedeckt werden, solange er nicht seine eigene Karte mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt hat.

### **B. eigene letzte Karte**

Solange seine Seite nicht zum nächsten Stich gespielt hat, kann der Alleinspieler und jeder der Gegenspieler seine eigene letzte gespielte Karte ansehen; dabei darf die Karte aber nicht hergezeigt werden.

### **C. erledigte Stiche**

Danach dürfen bis zum Ende des Spiels die Karten erledigter Stiche überhaupt nicht angesehen werden (außer wenn der Turnierleiter das ausdrücklich anordnet; zum Beispiel wenn es erforderlich ist, um eine behauptete Revoke festzustellen).

### **D. nach Ende des Spiels**

Nach dem Ende des Spiels können die gespielten und ungespielten Karten angesehen werden, um eine behauptete Revoke oder die Anzahl der gewonnenen Stiche zu überprüfen; kein Spieler darf aber andere Karten als seine eigenen in die Hand nehmen. Wenn der Turnierleiter nach einer solchen Behauptung die Tatsachen nicht mehr nachprüfen kann und nur eine Seite ihre Karten vermischt hat, muss der Turnierleiter zugunsten der anderen Seite entscheiden.

## **REGEL 67 – SCHADHAFTER STICH**

### **A. bevor beide Seiten zum nächsten Stich gespielt haben**

Wenn ein Spieler zu einem Stich keine oder mehr als eine Karte gespielt hat, muss der Fehler unbedingt berichtet werden, wenn die Aufmerksamkeit darauf gelenkt worden ist, bevor ein Spieler jeder Seite zum nächsten Stich gespielt hat.

1. Wenn der Spieler keine Karte gespielt hat, gibt er eine Karte zu, die er regelkonform spielen kann.
2. Wenn er mehr als eine Karte gespielt hat, sind [Regel 45E](#) (fünfte Karte) oder [58B](#) (gleichzeitiges Spiel) anzuwenden.

### **B. nachdem beide Seiten zum nächsten Stich gespielt haben**

Wenn der Turnierleiter feststellt, dass ein schadhafter Stich vorliegt (weil ein Spieler zu wenige oder zu viele Karten im Blatt, und eine entsprechend falsche Anzahl gespielter Karten hat), und beide Seiten schon zum nächsten Stich gespielt haben, geht er folgendermaßen vor:

1. Wenn der schuldige Spieler keine Karte gespielt hat, hat der Turnierleiter anzuordnen, dass er unverzüglich eine Karte aufdeckt und diese dann richtig unter die gespielten Karten einordnet (diese Karte ändert nichts am Besitz des Stiches). Wenn

(a) der schuldige Spieler eine Karte der ausgespielten Farbe hat, muss er eine solche Karte wählen; sein Fehler gilt als Revoke im schadhaften Stich, und gemäß [Regel 64A2](#) wird ein Stich transferiert.

(b) der schuldige Spieler keine Karte der ausgespielten Farbe hat, wählt er irgendeine Karte. Sein Fehler gilt als Revoke im schadhaften Stich, und gemäß [Regel 64A2](#) wird ein Stich transferiert.

2. (a) Wenn der schuldige Spieler mehr als eine Karte zum schadhaften Stich gespielt hat, sieht der Turnierleiter die gespielten Karten an und verlangt vom schuldigen Spieler, alle zusätzlichen Karten<sup>67.1</sup> ins Blatt zu nehmen, wobei er bei den gespielten Karten jene belässt, die er beim Spiel zum schadhaften Stich aufgedeckt hat (wenn der Turnierleiter nicht feststellen kann, welche Karte aufgedeckt worden ist, belässt er die höchste Karte, die regelkonform hat zugegeben werden können, im Stich). Am Besitz des schadhaften Stiches ändert sich nichts.

(b) Eine zurückgesteckte Karte gilt als ständig im Blatt des schuldigen Spielers befindlich; das Nichtspielen zu einem früheren Stich kann eine Revoke darstellen.

3. Wenn der Turnierleiter feststellt, dass der schuldige Spieler zwar zum schadhaften Stich gespielt hat, die Karte aber nicht zu den gespielten gegeben worden ist, findet der Turnierleiter die gespielte Karte und legt sie richtig zu den gespielten Karten des schuldigen Spielers. Der Turnierleiter soll ein berichtigtes Ergebnis zuweisen, wenn dieselbe Karte zu einem späteren Stich gespielt worden ist und es zu spät ist, das regelwidrige Spiel zu berichtigen.

### **REGEL 68 – CLAIM ODER VERZICHT**

Damit eine Aussage oder Handlung einen Claim oder Verzicht von Stichen unter diesen Regeln darstellt, muss sie sich auf andere als den aktuellen Stich beziehen. Wenn sie sich nur auf Gewinn oder Verlust des aktuellen Stiches beziehen, geht das Spiel normal weiter; Karten, die ein Gegenspieler aufdeckt oder kundtut, werden keine Strafkarten, aber die [Regeln 16](#) und [57A](#) können anzuwenden sein.

#### **A. Definition eines Claims**

Jede Aussage des Alleinspielers oder eines Gegenspielers, dass seine Seite eine bestimmte Anzahl Stiche gewinnen wird, ist ein Claim dieser Stiche. Ein Spieler claimt auch, wenn er anregt, das Spiel abzukürzen, oder seine Karten herzeigt (außer er hatte offensichtlich nicht die Absicht zu claimen; wenn zum Beispiel ein Alleinspieler nach einem ersten Ausspiel außer der Reihe seine Karten aufdeckt, ist [Regel 54](#) und nicht [68](#) anzuwenden).

#### **B. Definition eines Verzichts**

1. Jede Aussage des Alleinspielers oder eines Gegenspielers, dass eine Seite eine bestimmte Anzahl Stiche verlieren wird, ist ein Verzicht auf diese Stiche; ein Claim einer Anzahl Stiche

---

<sup>67.1</sup> Der Turnierleiter soll es nach Möglichkeit vermeiden, die gespielten Karten eines Gegenspielers aufzudecken. Wenn aber eine zusätzliche Karte sichtbar geworden ist, die ins Blatt eines Gegenspielers zurückzugeben ist, wird sie zur Strafkarte (siehe Regel 50).

ist ein Verzicht auf die restlichen. Ein Spieler verzichtet auf alle restlichen Stiche, wenn er sein Blatt weggibt.

2. Unbeschadet [Absatz B1](#) ist weder ein Claim noch ein Verzicht zustande gekommen, wenn ein Gegenspieler versucht, auf einen oder mehrere Stiche zu verzichten, und sein Partner sofort widerspricht. Unerlaubte Information kann vorliegen, weshalb der Turnierleiter sofort zu rufen ist. Das Spiel geht weiter. Eine von einem Gegenspieler unter diesen Umständen aufgedeckte Karte wird nicht zur Strafkarte, aber [Regel 16](#) gilt für die Information aus dem Aufdecken, und diese darf vom Partner des Spielers, der eine Karte aufgedeckt hat, überhaupt nicht verwendet werden.

### **C. Spielerklärung erforderlich**

Ein Claim soll sogleich von einer klaren Erklärung der Spieldurchführung oder des Gegenspiels begleitet sein, mit der der Claimer die geclaimten Stiche zu gewinnen beabsichtigt, einschließlich der Reihenfolge, in der die Karten gespielt werden. Der Spieler, der claimt oder verzichtet, deckt sein Blatt auf.

### **D. Spielunterbrechung**

Nach jedem Claim oder Verzicht wird das Spiel unterbrochen.

1. Wenn dem Claim oder Verzicht zugestimmt wird, ist [Regel 69](#) anzuwenden.

2. Wenn ein Spieler (auch der Strohmann) zweifelt, dann kann

(a) entweder der Turnierleiter sofort gerufen, und bis zu seinem Eintreffen nichts unternommen werden; [Regel 70](#) ist anzuwenden;

(b) oder das Spiel kann auf Wunsch eines Spielers der Seite, die nicht geclaimt (verzichtet) hat, unter den nachstehenden Bedingungen fortgesetzt werden:

(i) alle vier Spieler müssen einverstanden sein; andernfalls wird der Turnierleiter gerufen, der dann nach [Absatz \(a\)](#) vorgeht.

(ii) der vorherige Claim (Verzicht) ist nichtig und unterliegt nicht einer Turnierleiterentscheidung. Die [Regeln 16](#) und [50](#) sind nicht anzuwenden, und das danach erzielte Ergebnis bleibt bestehen.

## **REGEL 69 – ZUSTIMMUNG ZU CLAIM ODER VERZICHT**

### **A. Zustimmung etabliert**

Eine Zustimmung ist etabliert, wenn eine Seite dem Claim oder Verzicht eines Gegners zustimmt und keinen Widerspruch erhebt, bevor sie auf dem nächsten Board ansagt oder die Runde endet. Das Board wird abgerechnet, als wären die geclaimten oder konzedierte Stiche im Spiel gewonnen oder verloren worden.

### **B. Zurücknahme einer etablierten Zustimmung**

Die Zustimmung zu einem Claim oder Verzicht (siehe [Punkt A](#)) kann innerhalb der Korrekturphase ([Regel 79C](#)) zurück genommen werden:

1. wenn ein Spieler dem Verlust eines Stiches zugestimmt hat, den seine Seite tatsächlich gewonnen hat; oder
2. wenn ein Spieler dem Verlust eines Stiches zugestimmt hat, den seine Seite wahrscheinlich gewonnen hätte, wenn das Spiel fortgesetzt worden wäre. Das Board wird neu abgerechnet, wobei ein solcher Stich seiner Seite zuerkannt wird.

## **REGEL 70 – BESTRITTENER CLAIM ODER VERZICHT**

### **A. allgemeines Ziel**

Wenn der Turnierleiter über einen bestrittenen Claim oder Verzicht zu entscheiden hat, entscheidet er so ausgewogen wie möglich für beide Seiten, doch ist jeder zweifelhafte Punkt gegen den Claimer zu entscheiden. Der Turnierleiter geht dabei wie unten beschrieben vor.

### **B. Spielerklärung wiederholt**

1. Der Turnierleiter lässt den Claimer die Spielerklärung wiederholen, die er zum Zeitpunkt seines Claims gemacht hat.
2. Danach hört er die Einwände der Gegner an (doch sind seine Überlegungen nicht auf diese beschränkt).
3. Der Turnierleiter kann von den Spielern verlangen, ihre verbliebenen Karten offen auf den Tisch zu legen.

### **C. ein Atout steht noch aus**

Wenn sich in einem gegnerischen Blatt noch ein Atout befindet, soll der Turnierleiter diesem einen Stich zuerkennen, wenn:

1. der Claimer darüber nichts gesagt hat und
2. es nicht ganz unwahrscheinlich ist, dass der Claimer zum Zeitpunkt seines Claims auf dieses Atout vergessen hat, und
3. durch irgendein normales<sup>70.1</sup> Spiel dieses Atout einen Stich machen könnte.

### **D. Überlegungen des Turnierleiters**

1. Der Turnierleiter soll vom Claimer keine erfolgreiche Spieldurchführung akzeptieren, die nicht in der ursprünglichen Spielerklärung enthalten ist, wenn es eine weniger erfolgreiche normale<sup>70.1</sup> Alternative gibt.
2. Der Turnierleiter akzeptiert nicht einen Teil eines Claims eines Gegenspielers, der davon abhängt, dass sein Partner aus alternativen normalen<sup>70.1</sup> Spieldurchführungen eine bestimmte wählt.

### **E. keine Spielerklärung**

1. Der Turnierleiter soll vom Claimer keine Spieldurchführung akzeptieren, die er nicht gleich erklärt hat und deren Erfolg davon abhängt, dass man eine bestimmte Karte bei einem

---

<sup>70.1</sup> Für die Anwendung von Regel 70 und 71 gilt auch jedes (für einen Spieler dieser Stärke) schlampige oder unterklassige Spiel als „normal“.

bestimmten Gegner findet, wenn nicht ein Gegner bereits vor dem Claim diese Farbe nicht bedient hat, oder danach bei jeder normalen<sup>70.1</sup> Spieldurchführung diese Farbe nicht bedienen würde.

2. Der Zuständige Verband kann eine Reihenfolge (z. B. „von oben nach unten“) festlegen, die der Turnierleiter beim Spiel einer Farbe vorauszusetzen hat, wenn das in der Spielerklärung nicht klargestellt worden ist (immer jedoch unter Beachtung anderer Auflagen der Regeln).

### **REGEL 71 – VERZICHT AUFGEHOBEN**

Ein einmal gemachter Verzicht bleibt grundsätzlich bestehen, doch hat der Turnierleiter innerhalb der Korrekturphase ([Regel 79C](#)) einen Verzicht aufzuheben, wenn ein Spieler auf einen Stich verzichtet hat:

A. den seine Seite tatsächlich gewonnen hat; oder

B. durch kein normales<sup>71.1</sup> Spiel der verbleibenden Karten hätte verlieren können.

Dann wird diesem Spieler ein solcher Stich zuerkannt, und das Ergebnis auf dem Board wird neu berechnet.

### **REGEL 72 – ALLGEMEINE GRUNDSÄTZE**

#### **A. Beachtung der Regeln**

Sportbridgeturniere sind unter genauer Beachtung der Regeln zu spielen. Hauptziel ist das Erreichen eines höheren Ergebnisses als die anderen Teilnehmer, unter Beachtung der regelkonformen Abläufe und ethischen Standards, die in diesen Regeln festgelegt sind.

#### **B. Regelverstöße**

1. Ein Spieler darf keinesfalls vorsätzlich gegen eine Regel verstoßen, selbst wenn es eine festgesetzte Korrektur gibt, die er bereit ist, auf sich zu nehmen.

2. Es gibt im allgemeinen keine Verpflichtung, die Aufmerksamkeit auf einen Regelverstoß der eigenen Seite zu lenken (siehe aber [Regel 20F](#) bei falscher Auskunft, sowie [Regel 62A](#) und [79A2](#)).

3. Ein Spieler darf überhaupt nicht versuchen, einen Regelverstoß zu verbergen, indem er zum Beispiel eine zweite Revoke begeht, eine Karte versteckt, die an einer Revoke beteiligt war, oder vorzeitig seine Karten vermischt.

#### **C. Inkaufnehmen einer möglichen Schädigung**

Wenn der Turnierleiter feststellt, dass ein schuldiger Spieler zum Zeitpunkt seiner Regelwidrigkeit hätte wissen können, dass diese wohl die nicht-schuldige Seite schädigen könnte, hat er anzuordnen, dass Lizit und Spiel fortgesetzt werden (wenn sie noch nicht beendet sind). Am Ende des Spiels weist der Turnierleiter ein berechtigtes Ergebnis zu, wenn

---

<sup>71.1</sup> Für die Anwendung von Regel 70 und 71 gilt auch jedes (für einen Spieler dieser Stärke) schlampige oder unterklassige Spiel als „normal“.

er zur Auffassung kommt, dass die schuldige Seite durch die Regelwidrigkeit einen Vorteil erlangt hat.

### **REGEL 73 – INFORMATIONSAUSTAUSCH, TEMPO UND TÄUSCHUNG**

#### **A. Angebrachter Informationsaustausch zwischen Partnern**

1. Während Lizitation und Spiel darf der Informationsaustausch zwischen Partnern nur mittels der Ansagen und gespielten Karten erfolgen, außer die Regeln genehmigen ausdrücklich etwas anderes.

2. Ansagen und Spiel sind ohne unangebrachte Betonung, Verhaltensauffälligkeit und Stimmmodulation, und ohne unangebrachtes Zögern oder Hast zu machen. Der Zuständige Verband kann aber Pflichtpausen vorschreiben, etwa in der ersten Lizitrunde, nach einer Sprunggebotwarnung, oder am ersten Stich.

#### **B. Unangebrachter Informationsaustausch zwischen Partnern**

1. Die Partner dürfen nicht mit anderen Mitteln Informationen austauschen, wie etwa durch die Art einer Ansage oder des Spiels einer Karte, durch spielfremde Bemerkungen oder Gesten, gestellte oder nicht gestellte Fragen, Alerts oder Auskünfte, die gegeben oder nicht gegeben werden.

2. Der schwerstmögliche Verstoß liegt vor, wenn eine Partnerschaft durch vorher abgesprochene Methoden, die nicht durch diese Regeln gestattet sind, Informationen austauscht.

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

1. Wenn einem Spieler eine unerlaubte Information von seinem Partner zur Verfügung steht, wie etwa aus einer Bemerkung, Frage, Auskunft, Geste, Verhaltensauffälligkeit, unangebrachte Betonung, Stimmmodulation, Hast oder Zögern, ein unerwartetes Alert oder das Ausbleiben eines erwarteten Alerts, muss er mit größter Sorgfalt darauf achten, aus dieser unerlaubten Information keinen Vorteil zu ziehen [siehe [Regel 16B1\(a\)](#)].

2. Ein Spieler, der gegen [Punkt C1](#) verstößt, kann bestraft werden; sind die Gegner geschädigt worden, siehe außerdem [Regel 16B3](#).

#### **D. Unterschiede in Tempo oder Art und Weise**

1. Es ist wünschenswert, wenn auch nicht immer erforderlich, dass die Spieler ein gleichförmiges Tempo und unveränderliche Art und Weise beibehalten. Die Spieler sollten aber besonders sorgsam sein, wenn Unterschiede ihrer Seite zum Vorteil gereichen könnten. Andernfalls ist es kein Regelverstoß, unabsichtlich Tempo oder Art und Weise einer Ansage oder eines Spiels zu variieren. Einen Schluss daraus darf nur ein Gegner ziehen, und das auf eigene Gefahr.

2. Ein Spieler darf überhaupt nicht versuchen, einen Gegner mittels einer Frage, Bemerkung oder Geste zu täuschen, noch durch die Hast oder das Zögern bei einer Ansage oder einem Spiel (wie zum Beispiel durch Zögern beim Spiel eines Singles); noch durch die Art, in der eine Ansage oder ein Spiel gemacht werden; oder durch zweckgerichtetes Abweichen vom korrekten Ablauf (siehe auch [Regel 73E2](#)).

### **E. Täuschung**

1. Ein Spieler darf korrekterweise versuchen, einen Gegner durch eine Ansage oder ein Spiel zu täuschen (solange die Täuschung nicht durch unangemessene Hast oder Zögern unterstützt wird, und auch nicht durch eine nicht bekanntgegebene Partnerschaftsvereinbarung oder – erfahrung) geschützt ist.
2. Wenn der Turnierleiter feststellt, dass ein unschuldiger Spieler aus einer gegnerischen Frage, Bemerkung, Verhalten, Tempo oder dergleichen einen falschen Schluss gezogen hat, wobei der Gegner keinen nachweislichen Bridgegrund für die Aktion hatte, und zum Zeitpunkt der Aktion gewusst haben könnte, dass sie sich zu seinem Vorteil auswirken kann, dann soll der Turnierleiter ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen.

## **REGEL 74 – VERHALTEN UND BENEHMEN**

### **A. korrekte Einstellung**

1. Ein Spieler hat jederzeit ein höfliches Verhalten an den Tag zu legen.
2. Ein Spieler hat sorgfältig jede Bemerkung oder spielfremde Handlung zu vermeiden, die einen anderen Spieler ärgern oder diesem peinlich sein könnte, oder den Spielgenuss beeinträchtigen könnte.
3. Jeder Spieler hat beim Lizitieren und Spielen gleichförmig und korrekt vorzugehen.

### **B. Benehmen**

Aus Höflichkeit hat ein Spieler folgendes zu unterlassen:

1. dem Spiel nicht die nötige Aufmerksamkeit schenken.
2. unnötige Bemerkungen während Lizit und Spiel.
3. eine Karte heraus ziehen, bevor er zu spielen an der Reihe ist.
4. das Spiel unnötig fortsetzen (wenn er etwa weiß, dass alle Stiche sicher ihm gehören), um einen Gegner durcheinander zu bringen.
5. den Turnierleiter auf eine, für diesen oder einen anderen Teilnehmer, unhöfliche Weise rufen oder anreden.

### **C. Verstöße gegen den richtigen Ablauf**

Verstöße gegen den richtigen Ablauf sind zum Beispiel:

1. verschiedene Bezeichnungen für dieselbe Ansage verwenden.
2. Zustimmung oder Missfallen über eine Ansage oder ein Spiel zum Ausdruck bringen.
3. die Absicht, den Stich, der gerade gespielt wird, zu gewinnen oder nicht zu gewinnen.
4. während Lizit oder Spiel durch Bemerkungen oder Verhalten die Aufmerksamkeit auf ein bedeutsames Ereignis oder die zum Erfolg noch nötige Stichanzahl lenken.

5. während Lizitation oder Spiel aufmerksam auf einen anderen Spieler oder sein Blatt schauen, zum Beispiel um seine Karten zu sehen, oder zu beobachten, wo er eine Karte herauszieht (doch ist es zulässig, Informationen aus einer unabsichtlich gesehenen Karte<sup>74.1</sup> eines Gegners zu verwerten).
6. offensichtliches Desinteresse an einem Spiel bekunden (zum Beispiel durch Zusammenfalten des Blattes).
7. das normale Lizit- oder Spieltempo variieren, um einen Gegner durcheinander zu bringen.
8. den Tisch vor dem Ende der Runde unnötig verlassen.

### **REGEL 75 – FALSCHER AUSKUNFT ODER FALSCHER ANSAGE**

Nachdem den Gegnern eine irreführende Auskunft gegeben worden ist, haben die Spieler (und der Turnierleiter) folgende Verpflichtungen:

#### **A. Fehler erzeugt unerlaubte Information**

Unabhängig davon, ob eine Auskunft eine korrekte Wiedergabe einer Partnerschaftsvereinbarung ist, weiß ein Spieler, der die Auskunft seines Partners gehört hat, dass seine Ansage missverstanden worden ist. Dieses Wissen ist unerlaubte Information (siehe [Regel 16A](#)), und der Spieler muss mit größter Sorgfalt vermeiden, daraus irgend einen Vorteil zu ziehen (siehe [Regel 73C](#)); andernfalls hat der Turnierleiter ein Berichtigtes Ergebnis zuzuweisen.

#### **B. Falsche Auskunft**

1. Wenn sich die Partnerschaftsvereinbarung von der Auskunft unterscheidet, stellt die Auskunft einen Regelverstoß dar. Wenn dieser Regelverstoß die nicht-schuldige Seite schädigt, soll der Turnierleiter ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen.
2. Wenn ein Spieler seinen eigenen Fehler bemerkt, muss er den Turnierleiter rufen, bevor das erste Ausspiel aufgedeckt wird (oder während des Spiels, wenn er den Fehler später bemerkt), und den Fehler danach berichtigen. Der Spieler darf den Turnierleiter auch vor dem Ende der Lizitation rufen, ist dazu aber nicht verpflichtet (siehe [Regel 20F4](#)).
3. Der Partner des Spielers darf während der Lizitation nichts tun, um die falsche Auskunft richtig zu stellen; wenn er danach zum Gegenspieler wird, darf und muss er den Turnierleiter erst nach Ende des Spiels rufen und die Auskunft richtig stellen. Wird der Partner des Spielers Alleinspieler oder Strohmännchen, muss er nach dem abschließenden Pass den Turnierleiter rufen und den Fehler danach berichtigen.

#### **C. Falsche Ansage**

Wenn die Partnerschaftsvereinbarung richtig erklärt worden ist, und also nicht die Erklärung, sondern die Ansage fehlerhaft war, liegt kein Regelverstoß vor. Die Erklärung darf nicht sofort richtig gestellt werden (noch ist der Turnierleiter zu rufen), und es besteht keine

---

<sup>74.1</sup> Siehe Regel 73D2, wenn ein Gegner seine Karten absichtlich hergezeigt haben könnte.



Verpflichtung, es später zu tun. Unabhängig von einem allfälligen Schaden bleibt das Ergebnis stehen [siehe aber [Regel 21B1\(b\)](#)].

#### **D. Vorgehen des Turnierleiters**

1. Von den Spielern wird erwartet, dass sie ihre Partnerschaftvereinbarungen genau offenlegen (siehe [Regel 20F1](#)); geschieht das nicht, liegt falsche Auskunft vor.
2. Es gehört zu jeder Partnerschaftvereinbarung, dass beide Spieler dieselbe wechselseitige Übereinkunft haben, und es ist ein Regelverstoß, eine Vereinbarung zu beschreiben, wo diese wechselseitige Übereinkunft nicht besteht. Wenn der Turnierleiter feststellt, dass die irreführende Erklärung nicht auf einer Partnerschaftvereinbarung beruht, wendet er [Regel 21B](#) an.
3. Wenn ein Regelverstoß gemäß [Punkt B1](#) oder [D2](#) vorliegt und die vereinbarte Bedeutung der Ansage ausreichend bewiesen ist, weist der Turnierleiter ein Berichtigtes Ergebnis zu, und zwar auf der Grundlage des wahrscheinlichen Ergebnisses, wenn die Gegner zeitgerecht die korrekte Auskunft erhalten hätten. Wenn der Turnierleiter feststellt, dass die Ansage keine vereinbarte Bedeutung hat, weist er ein berichtigtes Ergebnis zu, und zwar auf der Grundlage des wahrscheinlichen Ergebnisses, wenn das den Gegnern mitgeteilt worden wäre.

### **REGEL 76 – ZUSCHAUER**

#### **A. Kontrolle**

1. Zuschauer im Spielbereich unterliegen der Kontrolle des Turnierleiters im Rahmen der Durchführungsbestimmungen des Turniers.
2. Zuständige Verbände und Turnierveranstalter, die die Möglichkeit bieten, das laufende Spiel elektronisch zu übertragen, können in den Durchführungsbestimmungen die Konditionen für eine solche Übertragung und das zulässige Verhalten der Zuschauer festlegen. (Ein Zuschauer darf nicht an einen Spieler in einem Durchgang, in dem dieser spielt, Informationen übermitteln.)

#### **B. Am Tisch**

1. Ein Zuschauer darf überhaupt nicht in das Blatt von mehr als einem Spieler schauen, wenn die Durchführungsbestimmungen das nicht ausdrücklich erlauben.
2. Ein Zuschauer darf während einer Austeilung keinesfalls irgendeine Reaktion auf Lizenzen oder Spiel zeigen.
3. Während einer Runde muss ein Zuschauer alle Verhaltensauffälligkeiten und Bemerkungen unterlassen und darf mit keinem Spieler sprechen.
4. Ein Zuschauer darf keinesfalls einen Spieler stören.
5. Ein Zuschauer an einem Tisch darf nicht die Aufmerksamkeit auf irgendeinen, das Spiel betreffenden, Vorfall lenken.

### C. Teilnahme

1. Ein Zuschauer darf sich im Spielbereich zu Regeln oder Tatsachen nur äußern, wenn ihn der Turnierleiter dazu auffordert.
2. Zuständige Verbände und Turnierleiter können festlegen, wie bei Regelwidrigkeiten, die von Zuschauern verursacht worden sind, vorzugehen ist.

### D. Status

Jede Person im Spielbereich<sup>76.1</sup>, die weder ein Spieler ist noch zum Turnierpersonal gehört, hat den Status eines Zuschauers, wenn der Turnierleiter nichts anderes festlegt.

## REGEL 77 – SCORETABELLE

### Stichergebnis

Der Seite des Alleinspielers werden für einen erfüllten Kontrakt gutgeschrieben:

Für jeden Stich über sechs, der angesagt und gemacht ist:

wenn die Atoutfarbe	♣	♦	♥	♠	ist:
unkontriert	20	20	30	30	
kontriert	40	40	60	60	
rekontriert	80	80	120	120	

In einem Ohne-Kontrakt

Für den ersten Stich über sechs, der angesagt und gemacht ist

	unkontriert	kontriert	rekontriert
	40	80	160
Für jeden weiteren Stich	30	60	120

Stich-Punkte von 100 oder mehr, die in einem Board erzielt werden, ergeben ein volles Spiel.

Stich-Punkte von weniger als 100 ergeben einen Teilkontrakt.

### Prämien-Punkte

Es werden der Seite des Alleinspielers gutgeschrieben

für die Erfüllung eines Schlemms	nicht in Gefahr	in Gefahr
Kleinschlemm (12 Stiche) geboten und erfüllt	500	750
Großschlemm (13 Stiche) geboten und erfüllt	1000	1500

---

<sup>76.1</sup> Zum Spielbereich gehören alle Teile des Veranstaltungsgebäudes, in denen sich ein Spieler während eines Durchgangs, in dem er spielt, aufhalten darf. Die Durchführungsbestimmungen können ihn darüber hinaus umschreiben.

### Überstiche

Für jeden Überstich (Stiche über den Kontrakt hinaus)

	nicht in Gefahr	in Gefahr
unkontriert	Stichwert	Stichwert
kontriert	100	200
rekontriert	200	400

### Prämien für volles Spiel, Teilkontrakt, erfüllten Kontrakt

Für das Erfüllen eines vollen Spiels in Gefahr	500
Für das Erfüllen eines vollen Spiels nicht in Gefahr	300
Für das Erfüllen eines Teilkontrakts	50
Für das Erfüllen jedes kontrierten, aber nicht rekontrierten Kontrakts	50
Für das Erfüllen jedes rekontrierten Kontrakts	100

### Punkte für Faller

Den Gegnern des Alleinspielers werden gutgeschrieben, wenn der Kontrakt nicht erfüllt worden ist:

für Faller (Stiche, die dem Alleinspieler zur Erfüllung seines Kontrakts fehlen):

	nicht in Gefahr	in Gefahr
Für den ersten Faller		
unkontriert	50	100
kontriert	100	200
rekontriert	200	400
Für jeden weiteren Faller		
unkontriert	50	100
kontriert	200	300
rekontriert	400	600
Bonus für jeden Faller ab dem vierten aufwärts		
unkontriert	0	0
kontriert	100	0
rekontriert	200	0

Wenn alle vier Spieler passen (siehe [Regel 22](#)), erhält jede Seite als Ergebnis 0 (Null).

## **REGEL 78 – AUSWERTUNGSMETHODEN UND AUSTRAGUNGSBEDINGUNGEN**

### **A. Matchpunkte**

Die Grundlage für die Zuteilung von Matchpunkten an einen Teilnehmer bilden die Ergebnisse der anderen Teilnehmer, die dasselbe Board gespielt haben und deren Ergebnisse mit dem dieses Teilnehmers verglichen werden. Ein Teilnehmer erhält zwei Matchpunkte für jedes Ergebnis, das schlechter als das seine ist, einen Matchpunkt für jedes gleich gute, und null Matchpunkte für jedes bessere Ergebnis.

### **B. Internationale Matchpunkte (IMP)**

Bei einer Auswertung in Internationalen Matchpunkten (IMP) wird auf jedem Board die Differenz zwischen den beiden verglichenen Ergebnissen nach der folgenden Skala in IMP umgerechnet:

Differenz in Punkten IMP

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

### **C. Ausrechnung nach Totalpunkten**

Bei Auswertung nach Totalpunkten bekommt jeder Teilnehmer das Nettoergebnis über alle gespielten Boards.

### **D. Austragungsbedingungen**

Mit Zustimmung des Zuständigen Verbandes können andere Auswertungsmethoden (z. B. Umrechnung in Siegpunkte) verwendet werden. Der Turnierveranstalter hat die Austragungsbedingungen vor einem Bewerb bekannt zu geben. Diese sollten enthalten: Teilnahmebedingungen, Auswertungsmethode, Ermittlung der Sieger, Reihung bei

Punktegleichstand und dergleichen. Die Austragungsbedingungen dürfen keinesfalls im Widerspruch zu den Regeln oder verbandseigenen Bestimmungen stehen und müssen alle Informationen enthalten, die der Zuständige Verband festgelegt hat. Sie sollen den Teilnehmern zur Verfügung stehen.

### **REGEL 79 – GEWONNENE STICHE**

#### **A. Einigkeit über die gewonnenen Stiche**

1. Über die Anzahl der gewonnenen Stiche muss Einigkeit erzielt werden, bevor alle vier Hände ins Board zurückgesteckt worden sind.
2. Ein Spieler darf keinesfalls wissentlich das Ergebnis für einen Stich, den seine Seite nicht gewonnen hat, oder den Verzicht auf einen Stich, den seine Gegner nicht verlieren konnten, annehmen.

#### **B. Uneinigkeit über die gewonnenen Stiche**

Bei Uneinigkeit muss der Turnierleiter gerufen werden, und dann gilt:

1. Der Turnierleiter stellt fest, ob es einen Claim oder Verzicht gegeben hat; diesfalls wendet er [Regel 69B](#) oder [71](#) an.
2. Wenn [Absatz B1](#) nicht zutrifft, entscheidet der Turnierleiter, welches Ergebnis einzutragen ist.
3. Wenn der Turnierleiter nicht vor dem Ende der Runde gerufen wird, darf er das Ergebnis für beide Seiten nur ändern, wenn er zu einer klaren Überzeugung hinsichtlich des Tischergebnisses gekommen ist. Andernfalls soll er entweder das eingetragene Ergebnis stehen lassen, oder das Ergebnis einer Seite reduzieren, ohne das der anderen zu erhöhen.

#### **C. Fehler beim Eintragen**

1. Ein Fehler beim Eintragen oder Berechnen eines Scores, über das Einigkeit bestanden hat, egal ob ihn ein Spieler oder Mitarbeiter gemacht hat, kann bis zum Ende des vom Turnierveranstalter festgelegten Zeitraumes berichtigt werden. Wenn der Turnierveranstalter keinen späteren<sup>79.1</sup> Zeitpunkt festsetzt, endet diese Korrekturphase 30 Minuten nach dem Aushängen des offiziellen Ergebnisses.
2. Mit Zustimmung des Turnierveranstalters kann ein Eintragungsfehler auch nach dem Ende der Korrekturphase richtiggestellt werden, wenn der Turnierleiter zweifelsfrei überzeugt ist, dass die Eintragung falsch ist.

### **REGEL 80 – VERBANDSEIGENE BESTIMMUNGEN UND ORGANISATION**

#### **A. Zuständiger Verband**

1. Der nach diesen Regeln Zuständige Verband ist:
  - (a) die World Bridge Federation für ihre eigenen Turniere und Veranstaltungen.

---

<sup>79.1</sup> Ein früherer Zeitpunkt kann festgesetzt werden, wenn die Eigenart des Bewerbs das erfordert.

- (b) der entsprechende Zonenverband für die Turniere und Veranstaltungen unter seiner Ägide.
- (c) für alle anderen Turniere und Veranstaltungen der nationale Verband, unter dessen Ägide sie stattfinden.

2. Der Zuständige Verband hat die Zuständigkeiten und Befugnisse, die ihm in diesen Regeln eingeräumt sind.

3. Der Zuständige Verband kann seine Befugnisse delegieren (wobei er die Letztverantwortung für ihre Ausübung beibehält) oder übertragen (womit er keine weitere Verantwortung für ihre Ausübung hat).

### **B. Turnierveranstalter**

1. Der Zuständige Verband kann eine „Turnierveranstalter“ genannte (physische oder juristische) Person zur Kenntnis nehmen, die den Anforderungen des Zuständigen Verbandes und dieser Regeln unterliegt, und für die Vorbereitung und Abwicklung eines Turniers oder Bewerbs verantwortlich ist. Die Befugnisse und Pflichten des Turnierveranstalters können delegiert werden, diesem bleibt aber die Verantwortung für ihre Wahrnehmung. Der Zuständige Verband und der Turnierveranstalter können dieselbe Körperschaft sein.

2. Zu den Zuständigkeiten und Pflichten des Turnierveranstalters zählen:

(a) die Ernennung eines Turnierleiters. Wenn keiner ernannt worden ist, sollen die Spieler jemanden beauftragen, seine Funktion auszuüben.

(b) die Vorbereitung des Turniers, einschließlich der Spielsäle, Ausrüstung und aller anderen logistischen Erfordernisse.

(c) Datum und Uhrzeit jedes Durchgangs festzulegen.

(d) die Teilnahmebedingungen festzulegen.

(e) die Bedingungen für Lizit und Spiel im Einklang mit diesen Regeln festzulegen, sowie allfällige besondere Spielbedingungen (z. B. Spiel mit Screens – Regelungen für die Korrektur von Aktionen, die nicht auf die andere Screenseite übermittelt worden sind, dürfen abgeändert werden).

(f) Durchführungsbestimmungen zu erlassen, die diese Regeln ergänzen, ihnen aber nicht widersprechen dürfen.

(g) (i) für die Assistenten zu sorgen, die der Turnierleiter braucht.<sup>80.1</sup>

(ii) anderes Personal einzustellen und dessen Pflichten und Zuständigkeiten festzulegen.

(h) Möglichkeiten für die Anmeldungen zu schaffen.

(i) geeignete Spielbedingungen zu schaffen und diese den Teilnehmern mitzuteilen.

---

<sup>80.1</sup> In manchen Jurisdiktionen ist es normal, dass der Turnierleiter für einige oder alle dieser Aufgaben zuständig ist.

(j) dafür zu sorgen, dass die Ergebnisse gesammelt und ausgewertet werden, sowie eine offizielle Reihung erstellt wird.<sup>80.1</sup>

(k) geeignete Vorkehrungen für die Abwicklung von Berufungen nach [Regel 93](#) zu treffen.

(l) dazu alle anderen Zuständigkeiten und Pflichten, die ihm in diesen Regeln übertragen sind.

## **REGEL 81 – TURNIERLEITER**

### **A. Offizieller Status**

Der Turnierleiter ist der offizielle Repräsentant der Turnierveranstalters.

### **B. Beschränkungen und Verantwortlichkeiten**

1. Der Turnierleiter ist für die technische Abwicklung des Turniers an Ort und Stelle verantwortlich. Er hat die Vollmacht, alle Versäumnisse des Turnierveranstalters zu beheben.

2. Der Turnierleiter wendet diese Regeln und alle ergänzenden Bestimmungen, die aufgrund einer Ermächtigung durch diese Regeln erlassen worden sind, an und ist an sie gebunden.

### **C. Pflichten und Rechte des Turnierleiters**

Der Turnierleiter (und nicht die Spieler) ist dafür verantwortlich, Regelwidrigkeiten zu korrigieren und Schaden auszugleichen. Zu seinen Pflichten und Rechten zählen normalerweise auch die folgenden:

1. die Disziplin aufrecht zu erhalten und den geordneten Ablauf des Turniers sicher zu stellen.

2. Diese Regeln anzuwenden und auszulegen, und die Spieler von ihren Rechten und Pflichten in Kenntnis zu setzen.

3. alle Fehler und Regelwidrigkeiten, die er wie auch immer bemerkt, innerhalb der Zeiträume nach [Regel 79C](#) und [92B](#) richtig zu stellen.

4. zutreffende Korrekturen anzuordnen und seine Rechte nach [Regel 90](#) und [91](#) auszuüben.

5. Korrekturen nach seinem Ermessen und auf Antrag der nicht-schuldigen Seite aus gutem Grund zu erlassen.

6. Streitigkeiten beizulegen.

7. alles Relevante einem zuständigen Komitee vorzulegen.

8. auf Wunsch des Turnierveranstalters die Resultate für die offiziellen Aufzeichnungen zu melden, und alles andere, was ihm der Turnierveranstalter übertragen hat, zu erledigen.

### **D. Delegation von Pflichten**

Der Turnierleiter kann alle und jede seiner Pflichten seinen Gehilfen delegieren, wird aber dadurch nicht der Verantwortung für ihre korrekte Durchführung entbunden.

## **REGEL 82 – KORREKTUR VON FEHLERN IM ABLAUF**

### **A. Pflicht des Turnierleiters**

Der Turnierleiter ist verpflichtet, Fehler im Ablauf richtig zu stellen und den Fortgang des Turniers in einer Weise zu gewährleisten, die diesen Regeln nicht widerspricht.

### **B. Korrektur von Fehlern**

Um einen Fehler im Ablauf richtig zu stellen, kann der Turnierleiter:

1. ein berichtigtes Ergebnis zuweisen, wo diese Regeln das zulassen.
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 wenn keine Korrektur ein normales Spiel des Boards ermöglicht, hat er ein berichtigtes Ergebnis zuzuweisen und dabei beide Seiten als nicht-schuldig zu betrachten.

## **REGEL 83 – HINWEIS AUF DAS RECHT ZU BERUFEN**

Wenn der Turnierleiter meint, dass eine Überprüfung seiner Entscheidung in einer Tatsachen- oder Regelfrage oder Ausübung seiner Disziplinarbefugnisse angebracht sein könnte, soll er einen Teilnehmer auf sein Recht zu berufen hinweisen, oder selbst die Sache dem zuständigen Komitee vorlegen.

## **REGEL 84 – ENTSCHEIDUNG BEI UNSTRITTIGEN TATSACHEN**

Wenn der Turnierleiter gerufen wird, um eine Regel- oder Tatsachenfrage zu entscheiden, und über die Tatsachen Einigkeit besteht, geht er folgendermaßen vor:

### **A. keine Korrektur**

Wenn die Regeln keine Korrektur vorschreiben, und er keinen Anlass hat, seine Ermessensbefugnis auszuüben, ordnet er an, dass die Spieler Lizitation oder Spiel fortsetzen.

### **B. Regeln sehen eine Korrektur vor**

Wenn der Vorfall klar von einer Regel abgedeckt ist, stellt er die in dieser Regel für diese Regelwidrigkeit vorgeschriebene Korrektur fest und stellt sicher, dass sie durchgeführt wird.

### **C. Wahlmöglichkeit eines Spielers**

Wenn eine Regel einem Spieler eine Wahl zwischen Korrekturen ermöglicht, erklärt der Turnierleiter die Möglichkeiten und achtet darauf, dass eine Wahl getroffen und die gewählte Korrektur durchgeführt wird.

### **D. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters**

Der Turnierleiter entscheidet jeden zweifelhaften Aspekt zugunsten der nicht-schuldigen Seite. Er ist bemüht, den Zustand wieder herzustellen, der billig ist. Wenn es nach seinem Urteil wahrscheinlich ist, dass eine nicht-schuldige Seite durch eine Regelwidrigkeit, für die



diese Regeln keine Korrektur vorsehen, geschädigt worden ist, weist er ein Berichtigtes Ergebnis zu (siehe [Regel 12](#)).

### **REGEL 85 – ENTSCHEIDUNG BEI UMSTRITTENEN TATSACHEN**

Wenn der Turnierleiter gerufen wird, um eine Regel- oder Tatsachenfrage zu entscheiden, und über die Tatsachen keine Einigkeit besteht, geht er folgendermaßen vor:

#### **A. Beweiswürdigung des Turnierleiters**

1. Beim Feststellen der Tatsachen soll der Turnierleiter danach entscheiden, was ihm wahrscheinlicher erscheint, das heißt nach der Gewichtung der Beweise, die er sammeln kann.
2. Wenn der Turnierleiter dann die Tatsachen zu seiner Zufriedenheit festgestellt hat, entscheidet er nach [Regel 84](#).

#### **B. Tatsachen nicht festgestellt**

Wenn der Turnierleiter nicht in der Lage ist, die Tatsachen festzustellen, trifft er eine Entscheidung, die es ermöglicht, das Spiel fortzusetzen.

### **REGEL 86 – TEAMKAMPF**

#### **A. Ersatzboard**

Der Turnierleiter darf seine Befugnis nach [Regel 6](#), ein einzelnes Board neu teilen zu lassen, nicht ausüben, wenn das Endresultat eines Matches ohne dieses Board einem Teilnehmer bekannt sein könnte. Stattdessen weist er ein Berichtigtes Ergebnis zu.

#### **B. Ergebnis am anderen Tisch erzielt**

1. einzelnes Ergebnis

Wenn der Turnierleiter im Teamkampf ein Berichtigtes Ergebnis zuweist und das Ergebnis am anderen Tisch zwischen denselben Teilnehmern für eine Seite klar günstig ist, soll der Turnierleiter ein ZBE zuweisen [siehe [Regel 12C1\(c\)](#)]; für mehrfache berichtigte Ergebnisse siehe aber [unten B2](#)].

2. Mehrfache Ergebnisse an einem oder mehreren Tischen<sup>86.1</sup>

Wenn im Teamkampf zwei oder mehr nicht vergleichbare Ergebnisse zwischen denselben Teilnehmern erzielt worden sind, oder wenn der Turnierleiter aufgrund dieser Regeln mehr als ein Berichtigtes Ergebnis zuzuweisen hat, dann gilt:

(a) Wenn keinen Teilnehmer eine Schuld trifft, soll der Turnierleiter die betroffenen Boards streichen und auf jedem ein KBE zuweisen (siehe [Regel 12C2](#)); wenn der Zeitplan es zulässt, kann er auch ein oder mehrere Ersatzboards spielen lassen (siehe aber [oben A](#)).

(b) Wenn nur einen Teilnehmer eine Schuld trifft, soll der Turnierleiter der nicht-schuldigen Seite auf jedem betroffenen Board entweder ein KBE „über-Schnitt“ [siehe [Regel 12C2\(b\)](#)]

---

<sup>86.1</sup> einschließlich Ergebnisse einer vertauschten Partie

oder ein ZBE zuweisen, je nachdem, was für diesen Teilnehmer günstiger ist. Der schuldigen Seite wird das komplementäre Ergebnis zugewiesen.

(c) Wenn beide Teilnehmer eine Schuld trifft, soll der Turnierleiter die betroffenen Boards streichen und auf jedem ein KBE zuweisen (siehe [Regel 12C2](#)).

3. Der Zuständige Verband kann andere Bestimmungen erlassen, wenn die Boards nur an einem Tisch zwischen denselben oder mehreren Teilnehmern gespielt worden sind. Das Ergebnis für jedes Board kann durch verbandseigene Bestimmungen abweichend von [B2](#) festgelegt werden; ohne eine solche Bestimmung verfährt der Turnierleiter, wie oben vorgesehen.

### **REGEL 87 – VERTAUSCHTE PARTIE**

#### **A. Definition**

Ein Board gilt als vertauscht, wenn der Turnierleiter feststellt, dass sich eine oder mehrere Karten an einem falschen Platz im Board befinden, oder wenn er feststellt, dass Teiler oder Gefahrenlage zwischen Kopien desselben Boards abweichen, und so Teilnehmer, deren Ergebnisse hätten verglichen werden sollen, deshalb das Board nicht in identischer Form gespielt haben.

#### **B. Paar- und Individualturniere**

Der Turnierleiter stellt möglichst genau fest, welche Ergebnisse auf dem Board in der richtigen, und welche in einer geänderten Form erzielt worden sind. Er teilt danach die Ergebnisse in Gruppen und rechnet jede solche Gruppe für sich aus, wie es die Durchführungsbestimmungen für dieses Turnier vorsehen. (Gibt es keine, wählt der Turnierleiter seine Methode und gibt sie bekannt.)

#### **C. Teamturniere**

Siehe [Regel 86B2](#).

### **REGEL 88 – ENTSCHÄDIGUNGSPUNKTE**

Siehe [Regel 12C2](#).

### **REGEL 89 – KORREKTUREN IM INDIVIDUALTURNIER**

Siehe [Regel 12C3](#).

### **REGEL 90 – ORDNUNGSSTRAFEN**

#### **A. Befugnis des Turnierleiters**

Zusätzlich zur Anwendung der Korrekturen, die diese Regeln vorsehen, kann der Turnierleiter auch Ordnungsstrafen für jeden Verstoß verhängen, der das Turnier ungebührlich verzögert oder behindert, anderen Teilnehmern unangenehm ist, die korrekten Abläufe verletzt oder das Zuweisen eines Berichtigten Ergebnisses erfordert.

#### **B. Verstöße, die einer Ordnungsstrafe unterliegen**

Verstöße, die einer Ordnungsstrafe unterliegen, sind zum Beispiel:

1. Erscheinen eines Teilnehmers nach dem festgesetzten Turnierbeginn.
2. unangebracht langsames Spiel eines Teilnehmers.
3. Diskussionen eines Lizits, Spiels oder Ergebnisses, die an einem anderen Tisch mitgehört werden können.
4. unerlaubtes Vergleichen von Ergebnissen mit einem anderen Teilnehmer.
5. Berühren von Karten eines anderen Spielers (siehe [Regel 7](#)).
6. eine oder mehrere Karten in ein falsches Fach des Boards stecken.
7. Fehler im Ablauf (wie zum Beispiel Nichtzählen der Karten, Spiel eines falschen Boards usw.), die es erforderlich machen, irgendeinem Teilnehmer ein Berichtigtes Ergebnis zuzuweisen.
8. wenn ein Spieler Durchführungsbestimmungen des Turniers oder Anweisungen des Turnierleiters nicht prompt befolgt.

### **REGEL 91 – BESTRAFUNG ODER SUSPENDIERUNG**

#### **A. Befugnisse des Turnierleiters**

In Ausübung seiner Pflicht, für Ordnung und Disziplin zu sorgen, ist der Turnierleiter befugt, Disziplinarstrafen in Punkten zu verhängen, oder einen Spieler oder Teilnehmer für den laufenden Durchgang oder einen Teil davon zu suspendieren. Eine solche Entscheidung des Turnierleiters ist endgültig (siehe [Regel 93B3](#)).

#### **B. Disqualifikation**

Der Turnierleiter ist ermächtigt, mit Zustimmung des Turnierveranstalters einen Spieler oder Teilnehmer aus einem gerechten Grund zu disqualifizieren.

### **REGEL 92 – BERUFUNGEN**

#### **A. Rechte der Teilnehmer**

Ein Teilnehmer oder sein Kapitän kann zur Überprüfung einer Turnierleiterentscheidung, die an seinem Tisch getroffen worden ist, Berufung einlegen. Wenn ein solches Verlangen als ungerechtfertigt erkannt wird, kann es entsprechend den verbandseigenen Bestimmungen sanktioniert werden.

#### **B. Zeit für die Berufung**

Das Recht, gegen eine Turnierleiterentscheidung zu berufen, endet 30 Minuten nach dem Aushang des offiziellen Ergebnisses, wenn der Turnierveranstalter keine andere Frist festgesetzt hat.

#### **C. Vorgehen**

Alle Anträge auf Überprüfung einer Turnierleiterentscheidung müssen beim Turnierleiter eingebracht werden.

#### **D. Zustimmung der Beschwerdeführer**

Eine Berufung soll nicht gehört werden, außer wenn

1. in einem Paarturnier beide Spieler der Berufung zustimmen. (In einem Individualturnier ist das nicht erforderlich.)
2. in einem Teamturnier der Kapitän der Berufung zustimmt.

### **REGEL 93 – BERUFUNGSVERFAHREN**

#### **A. kein Turnierkomitee**

Der amtierende Oberturnierleiter hat alle Berufungen zu hören und zu entscheiden, wenn es kein Turnierkomitee gibt [oder kein alternatives Verfahren nach [Regel 80B2\(k\)](#) in Kraft ist], oder wenn dieses ohne Störung des Turnierverlaufs nicht zusammentreten kann.

#### **B. Turnierkomitee vorhanden**

Wenn ein Turnierkomitee (oder eine zugelassene Alternative) zur Verfügung steht:

1. soll der Oberturnierleiter jenen Teil der Berufung hören und entscheiden, der sich ausschließlich auf die Regeln oder verbandseigenen Bestimmungen bezieht. Gegen seine Entscheidung kann beim Komitee berufen werden.
2. Der Oberturnierleiter soll alle anderen Berufungen zur Entscheidung weiterleiten.
3. Bei der Entscheidung über eine Berufung kann das Komitee (oder die zugelassene Alternative) alle Befugnisse ausüben, die diese Regeln dem Turnierleiter einräumen, außer dass es den Oberturnierleiter in einer Frage der Regeln oder verbandseigenen Bestimmungen oder hinsichtlich der Ausübung seiner Befugnisse nach [Regel 91](#) nicht überstimmen kann. (Es kann dem Oberturnierleiter empfehlen, eine solche Entscheidung zu ändern.)

#### **C. weiterführende Berufungen**

1. Ein Zuständiger Verband kann Abläufe für weitere Berufungen festlegen, nachdem die oben angeführten Möglichkeiten ausgeschöpft sind. Der Zuständige Verband kann für unbegründete solche Berufungen Sanktionen vorsehen.
2. Der Oberturnierleiter oder das Berufungsgremium kann eine Sache an den Zuständigen Verband zur späteren Behandlung herantragen. Der Zuständige Verband hat die Vollmacht, jede Sache abschließend zu erledigen.
3. (a) Wenn es, unbeschadet [Regel 93C1](#) und [93C2](#), für die Abwicklung des Turniers von entscheidender Bedeutung ist, kann der Zuständige Verband einem festgelegten Turniergremium die Verantwortung übertragen, abschließend alle Berufungen zu behandeln; er ist dann, ebenso wie die Berufungsparteien, an das Ergebnis gebunden.

(b) Ein Zuständiger Verband kann genehmigen, dass einzelne Stadien des in diesen Regeln beschriebenen Berufungsverfahrens entfallen, oder diese nach seinem Gutdünken modifizieren.<sup>93.1</sup> Den Teilnehmern ist das vorher bekannt zu geben.

---

<sup>93.1</sup> Der Zuständige Verband ist dafür verantwortlich, dass alle zu beachtenden staatlichen Gesetze eingehalten werden.

**INDEX**

Zusammengestellt von Richard Hills auf der Grundlage des ursprünglichen Werkes von Rick Assad für die Regeln von 1997.

**Def**

Zahlen bezeichnen die entsprechende Regel

**siehe in den Definitionen**

**Alert**

Bekanntgabe  
unerwartetes, Unerlaubte Information  
Unterlassen, falsche Auskunft  
Unterlassen, Unerlaubte Information

**Def**

40B2(a)(iii)  
16B1, 73C  
20F5(a)  
16B1, 73C

**Alleinspieler**

nach einem Ausspiel außer der Reihe  
vermuteter

**Def**

54A  
Def, 21B1(a), 41B, 54C

**Alternative, logische**

siehe logische Alternative

**Anordnung der Tische**

**3**

**Ansage**

Änderung durch Gegner nach Korrektur  
Änderung einer beabsichtigten Ansage  
Änderung einer unbeabsichtigten Ansage  
Änderung wegen Fingerfehlers  
Änderung wegen Unkonzentriertheit  
Änderung wegen Versprechers  
auf Grund eigenen Missverständnisses  
auf Grund falscher Auskunft  
außer der Reihe  
außer der Reihe, angenommen  
außer der Reihe, gestrichen (zurückgenommen)  
außer der Reihe, künstlich  
außer der Reihe, statt linkem Gegner  
durch den richtigen Spieler  
Erhalt des Rechts anzusagen  
Erklärung  
Ersatzansage angenommen  
Ersatzansage nicht angenommen  
gleichzeitige  
in der Reihe  
nicht klar verstanden  
rechter Gegner muss passen  
unzulässig nach abschließendem Pass  
unzulässig wegen Verpflichtung zu passen  
unzulässige

**Def**

21B2  
25B  
25A  
25A2  
25A2  
25A2  
21A  
21B  
29  
29A  
16C, 28B  
29C  
25, 28B  
28B  
17D3  
20F  
25B1  
25B2  
33  
28  
20A  
28A  
39  
37  
35

unzulässiges Gebot, mehr als 7	38
unzulässiges Kontra	36
unzulässiges Rekontra	36
vergleichbare	23
Wiederholung und Erklärung	20
zu spät für Änderung	21B3
zurückgezogen, Ausspielbeschränkungen	26
zurückgezogen, nicht-schuldige Seite	16C1
zurückgezogen, schuldige Seite	16C2
<b>Anspruch auf Korrektur, Verlust</b>	<b>11</b>
Turnierleiter berichtigt nur das Ergebnis einer Seite	11A
Ordnungsstrafe	11B, 90
<b>Atout</b>	<b>Def</b>
Claim bei ausstehendem Atout	70C
Stich mit Atout	44E
Stich ohne Atout	44F
<b>Ausbessern einer Regelwidrigkeit, vorzeitiges</b>	<b>9C</b>
<b>Ausspiel</b>	<b>Def</b>
außer der Reihe	53, 54, 55, 56
außer der Reihe, 13. Stich	53 Fußnote
außer der Reihe, angenommen	53, 54, 55A, 56A
außer der Reihe, aufgedeckt	54
außer der Reihe, falsche Auskunft	47E1
außer der Reihe, verdeckt	41A, 47E2
außer der Reihe, vom Alleinspieler	53, 54E, 55
außer der Reihe, vom Gegenspieler	53, 54, 56
Beschränkungen durch Strafkarte	50, 51
Beschränkungen nach zurückgenommener Ansage	56
erstes Ausspiel, aufgedeckt	41C
erstes Ausspiel, verdeckt	41A
gleichzeitiges	58
nicht angenommen	54D, 55B
nicht wie verlangt möglich	59
vorzeitig, von einem Gegenspieler	57
<b>Austeilung</b>	<b>Def</b>
<b>Auswertung</b>	
andere Methoden	78D
Fehler	79C
IMP	Def, 78B
kontrierter Kontrakt	19D, 36C
Matchpunkte	Def, 78A
rekontrierter Kontrakt	19D, 36C
Scoretabelle	77

Totalpunkte	78C
vertauschte Partie, Paar- und Individualturnier	87
vertauschte Partie, Teamturnier	86B2
<b>Berechnungshilfen</b>	<b>40B2(d)</b>
<b>Berichtigtes Ergebnis</b>	<b>Def</b>
Antrag eines Spielers	12A
äußerst schwerwiegender Fehler	12C1(e)
Durchschnitt	12C2(a)
falsche Korrektur einer Regelwidrigkeit	12A3
keine Korrektur in den Regeln	12A1
Künstliches Berichtigtes Ergebnis	12C1(d), 12C2, 86B2
normales Spiel unmöglich	12A2, 12C2
riskante Aktion	12C1(e)
Schaden	12B1
Teamkampf	12C4, 86
Turnierleiter, Eigeninitiative	12A
über-Schnitt	12C2
unter-Schnitt	12C2
wahrscheinliches Ergebnis	12C1(b)
Zugewiesenes Berichtigtes Ergebnis	12C1, 86B1, 86B2(b)
Zuweisung	12C
<b>Berufung</b>	<b>92, 93</b>
amtierender Oberturnierleiter, Befugnisse und Pflichten	93
auf dem Weg über den Turnierleiter	92C
Entscheidung darüber	93B2
Frist	92B
gegen Regelentscheidung	93B1
gegen Tatsachenentscheidung	93B2
Gremium	93C2
grundlose	92A, 93C1
Hinweis auf das Recht zu berufen	83
Kapitän	92A, 92D
kein Komitee	93A
Komitee verfügbar	93B
Komitee, Rechte	93B3
Komitee, zugelassene Alternative	93D3
Recht eines Teilnehmers darauf	92A
Verfahren	93
Vorkehrungen dafür	80B2(k), 93A
weitere Berufungsmöglichkeiten	93C
Zuständiger Verband, endgültige Entscheidung	93C2
Zuständiger Verband, Rechteübertragung	93C3(a)
Zuständiger Verband, staatliche Rechtsvorschriften	93 Fußnote
Zuständiger Verband, Vorlage an	93C2



Zuständiger Verband, weglassen oder abändern	93C3(b)
Zuständiger Verband, weitere Vorgehensweise	93C1
Zustimmung der Berufungswerber	92D
<b>Blatt, falsches</b>	<b>15</b>
<b>Bluff</b>	<b>Def, 40</b>
siehe auch Partnerschaftsvereinbarungen	
implizite Vereinbarung	40A1(a)
künstliche Ansage	40B2(a)(v)
unzulässig	40B2(a)(v)
zulässig	40A3, 40C
<b>Board</b>	<b>Def</b>
siehe auch Austeilung	
Auflegen	7A
Duplizierung	6F
Ersatzboard	6D3, 86A, 86B2(a)
falsches Board	15
Herausnehmen der Karten	7B
Kopie	2
normales Spiel unmöglich	12A2
Teiler und Gefahrenlage	2
vertauschte Partie	86B2, 87
Weglegen verboten	7A
Weitergabe	8A
Zurückstecken der Karten	7C
<b>Claim</b>	<b>68, 69, 70</b>
siehe auch Verzicht	
bestritten	70
Definition	68A
fehlendes Atout	70C
Klarstellung	68C, 70B
normales Spiel	70 Fußnote
Spiel fortgesetzt	68B2, 68D2(b)
Spiel unterbrochen	68D, 70D3
Spieldurchführung nicht erklärt	70E
Spieldurchführung, Erwägungen des Turnierleiters	70D
Zustimmung	69
Zustimmung etabliert	69A
Zustimmung zurückgenommen	69B
<b>Denomination</b>	<b>Def</b>
Rangfolge	1A. 18E
<b>Disziplinarstrafe</b>	<b>91A</b>
<b>Durchgang</b>	<b>Def</b>
Datum und Uhrzeit	80B2(c)

Ende	8C
erzieltes Ergebnis	12C2
Partnerschaften	4
stationärer Spieler	7D
Suspendierung	91A
verschiedene Bedeutungen	Def, 4, 12C2, 91
Windrichtung während des Durchgangs	5
<b>Durchschnitt</b>	<b>12C2(a)</b>
<b>Ergebnis</b>	
siehe auch Berichtigtes Ergebnis	
am anderen Tisch im Teamturnier	86B
bei ungemischtem Board	6D2
Einigkeit	65D, 79A
gestrichen, mehr als 13 Karten	13D
nicht erzielbar	12C2
<b>Erklärungen</b>	
Ansagen	20F
Entscheidung des Turnierleiters	75D
falsche richtigstellen	20F4, 20F5, 75B
falsche, unerlaubte Information	16B1, 75A
falsche, vermutet	21B1b, 75C
Spielzüge der Gegenspieler	20F2
<b>Erlaubte Information</b>	<b>16</b>
Aus den Regeln oder verbandseigenen Bestimmungen	16A1(c)
Eigenheiten der Gegner	16A2
Erfordernisse der Turnierdurchführungsbestimmungen	16A2
regelkonforme Ansagen und Spiele	16A1(c)
vorher vorhanden und nicht verboten	16A1(d)
zurückgezogene Aktion, nicht-schuldige Seite	16C1
Zwischenstand (Schätzung)	16A2
<b>Ersatzboard</b>	
Paar-(Individual-)turnier	6D3
Teamturnier	86A, 86B2(a)
<b>Ersatzspieler</b>	<b>4</b>
<b>Erstes Ausspiel</b>	<b>Def</b>
aufdecken	41C
außer der Reihe	54
verdeckt	41A
<b>Faller</b>	<b>Def</b>
Score	77
<b>falsche Ansage</b>	<b>21B1(b), 75C</b>
siehe auch Bluff; siehe auch Täuschung	

oder falsche Auskunft vom Partner	75
vom Spieler selbst	75B3
	20F4, 75B2
<b>falsche Auskunft</b>	<b>Def, 20F1, 21B, 75D</b>
Änderung eines Spiels	47E
Ansage aufgrund falscher Auskunft	21B
berichtigtes Ergebnis	75D3
oder falsche Ansage	21B, 75
unerlaubte Information	16, 73C, 75A
<b>falsches Blatt</b>	<b>15</b>
<b>Farbe</b>	<b>Def, 1A</b>
Bezeichnung der Farbe ohne den Rang der Karte	46B2
unvollständige Bezeichnung	46B3, 46B5
<b>fehlende Karte</b>	
siehe Karte, fehlende	
<b>Figur</b>	<b>Def</b>
<b>Frage</b>	<b>20</b>
abgegebene Ansagen	20F1, 20F2
einzelne Ansage	20F3
relevante alternative Ansagen	20F1, 20F2
Schlüsse aus Ansagen	20F1, 20F2
um eine falsche Auskunft zu bekommen	20G2
unerlaubte Information	16B, 73C, 75
von einem Spieler, der passen muss	20B, 20 Fußnote 2
vor dem ersten Ausspiel	41B
zum Nutzen des Partners	20G1
<b>Freude am Spiel</b>	
siehe Spielgenuss	
<b>Gebot</b>	<b>Def</b>
siehe auch Ansage	
außer der Reihe	31
außer der Reihe, vergleichbare Ansage	23A
falsches	21B1(b), 75
genügendes	18C
korrekte Form	18A
mehr als sieben	38
nach dem Ende der Lizitation	39
Rangordnung der Denominationen	18E
überbieten	18B
ungenügend	27
ungenügend, angenommen	27A1
ungenügend, außer der Reihe	27A2, 31

ungenügend, nicht angenommen	27B
ungenügend, vergleichbare Ansage	23A
verschiedene Methoden	18F
vor einem Pass außer der Reihe	30B
<b>Gedächtnishilfen</b>	<b>40B2(d)</b>
<b>Gefahrenlage</b>	<b>Def</b>
Festlegung	2
Score	77
<b>Gegenspieler</b>	<b>Def</b>
<b>Gegner</b>	<b>Def</b>
Rechte	9B1(d)
<b>Gestrichen</b>	
siehe zurückgenommene Aktion	
<b>Höflichkeit</b>	<b>74A1, 74B</b>
<b>IMP</b>	<b>Def, 78B</b>
<b>Individualturnier</b>	<b>12C3</b>
<b>Information</b>	<b>16</b>
siehe auch Informationsaustausch	
aus regelkonformem Spiel	16A1(a)
aus regelkonformen Ansagen	16A1(a)
aus zurückgenommenen Aktionen	16C
Eigenheiten der Gegner	16A2
spielfremde, nicht vom Partner	16D
spielfremde, vom Partner	16B
täuschende, ohne Bridgegrund	73E2
täuschende, regelkonform	73E1
unzulässige	16
zulässige	16
<b>Informationsaustausch, Tempo, Täuschung</b>	<b>73</b>
siehe auch Information	
abgesprochener unerlaubter Informationsaustausch	73B2
Art und Weise	73D
Informationsaustausch zwischen Partnern, unzulässig	73B
Informationsaustausch zwischen Partnern, zulässig	73A
Täuschung	73E
Tempo	73D
unerlaubte Information vom Partner	16B1(a), 16B3, 73C
<b>Karte</b>	
siehe auch: Revoke; Karten ansehen; sichtbare Karte	
ansehen	7B2, 66
aus dem Board genommen	7B1

aus einem falschen Board genommen	15
behalten	7B3
Beschaffenheit	1C
bezeichnet oder genannt	45C4(a)
falsche Anzahl	13
fehlende	14
fünfte Karte eine Stiche	45E
gespielt	45
ins Board zurückstecken	7C
Mischen nach dem Spiel	7C
Mischen und Teilen	6
muss gespielt werden	45C
Nennen einer Karte des Strohmans, irrtümlich	46B
Nennen einer Karte des Strohmans, unbeabsichtigt	45C4(b), 46B
Nennen einer Karte des Strohmans, unvollständig	46B
Nennen einer Karte des Strohmans, vollständig	46A
nicht zu finden	14A2
Rang	1A
Richtigstellung einer unbeabsichtigten Bezeichnung	45C4(b)
sichtbar	Def
sichtbar, Alleinspieler	48
sichtbar, Gegenspieler	49
sichtbar, Lizit	24
sichtbar, Revoke	64B3
Strafkarte	49, 50
Strafkarte, nicht gespielt	52
Strafkarte, zwei oder mehr	51
Strohmann spielt nicht-genannte	45D
unkonzentriert	45C4(b)
vom Strohmans angedeutet	45F
zählen	7B2
zurückgenommen	16C, 47
<b>Karte, fehlende</b>	<b>14</b>
Information aus der Ersatzkarte	14C
nach Spielbeginn bemerkt	14B
vor Spielbeginn bemerkt	14A
<b>Karten ansehen</b>	
aktueller Stich	66A
frühere Stiche	66C
letzte eigene Karte	66B
nach dem Spiel	65
vor dem Lizit	7B2

<b>Karten zählen</b>	<b>7B2</b>
<b>Kartenpaket</b> sortiertes	<b>Def, 1</b> Def, 6D2, 6 Fußnote
<b>Kiebitz</b> siehe Zuschauer	
<b>Klärungsphase</b>	<b>17D1, 20F4, 20F5(b)(ii), 40B2(b), 40B2(c)(ii), 41</b>
<b>Kommunikation</b> siehe Informationsaustausch	
<b>Kontra</b> außer der Reihe außer der Reihe, vergleichbare Ansage eines falsch genannten Gebots erloschen korrekte Form scoren unzulässig zulässig	<b>Def</b> 32 23A, 32A2 19A3 19C 19A2 36C, 77 19A, 27B3, 36 19A1
<b>Kontrakt</b>	<b>Def, 22</b>
<b>Konventionskarte</b> eigene ansehen gegnerische ansehen	<b>40B2</b> 20G3, 40B2(b) 40B2(c)
<b>korrektes Vorgehen</b> bedeutsames Ereignis Benehmen Desinteresse Gegner durcheinander bringen Höflichkeit Karte herausziehen langsames Spiel mangelnde Aufmerksamkeit Pflichten rasches Spiel Spielgenuss Tempo ändern Tisch verlassen Turnierleiter rufen unnötige Bemerkungen Verstoß-Beispiele	<b>94C, 90</b> 74C4 74B 74C6 74C7 74A1 74B3 74B4, 74C7, 90B2 74B1 74A3 74C7 74A2 74C7 74C8 74B5 74B2 74C
<b>Korrektur</b> siehe auch Berichtigtes Ergebnis; einer Revoke: siehe Revoke berichtigtes Ergebnis nur für eine Seite	<b>Def</b> 11A

falsche	12A3, 82C
festlegen	10
festlegen, nur Turnierleiter	10A
festlegen, Wahlmöglichkeit	10C
nach Regelwidrigkeit durch einen Zuschauer	76C2
Ordnungsstrafe	11B, 90
Regeln sehen keine vor	12A1
unangemessen hart oder vorteilhaft	12B2
Verlust des Anspruchs	11
Verzicht	10B, 81C5
zweifelhafter Punkt	84D
<b>Korrekturphase</b>	<b>71, 69B,79C</b>
<b>Künstliche Ansage</b>	<b>Def, 40B1(c)</b>
künstlicher Pass	Def, 40B1(c)
künstlicher Bluff	40B2(a)(v)
<b>Künstliches Berichtigtes Ergebnis</b>	<b>12C1(d), 12C2</b>
siehe auch Berichtigtes Ergebnis	
<b>Lizitation</b>	<b>Def</b>
Siehe auch Lizitationsphase	
Karten aus einem falschen Board	15
Beginn	Def
Ende	22, 25
Auskünfte während der Lizitation	20F
Vorgehen danach	22, 41
Wiederholung, nach dem abschließenden Pass	20C
Wiederholung, bevor das erste Ausspiel aufgedeckt wird	41B
Wiederholung, durch einen Gegner	20D
sichtbar gewordene Karte	Def, 24
<b>Lizitationsphase</b>	<b>17</b>
Siehe auch Lizitation	
aufeinanderfolgende Ansagen	17C
Beginn	17A
Beibehalten des Rechts anzusagen	17D3
Ende	17D
erste Ansage	17B
Klärungsphase	17D1, 20F4, 20F5(b)(ii), 40B2(b), 40B2(c)(ii), 41
Lizitwiederholung	20B
<b>Lizittechnikhilfen</b>	<b>40B2(d)</b>
<b>Lizitwiederholung</b>	
Ansage nicht deutlich verstanden	20A
Ansagen	20
Endkontrakt	41C

Fehler richtigstellen	20E
nach dem abschließenden Pass	20C
nur durch Gegner	20D
wenn man an der Reihe ist anzusagen	20B
<b>logische Alternative</b>	
Definition	16B1(b)
aufweisbar nahegelegt	16B1(a)
<b>Matchpunkt</b>	<b>Def, 78A</b>
<b>Mischen</b>	<b>6</b>
auf Anweisung des Turnierleiters	6D3, 22A, 86A, 86B2(a)
nochmals Mischen	6D
Sortiertes Kartenpaket	Def, 6D2, 6 Fußnote
Wahlmöglichkeiten des Turnierleiters	6E
<b>Nicht-schuldige Seite</b>	
Aktion vor Rufen des Turnierleiters	11A
Information aus zurückgezogenen Aktionen zulässig	16C1
<b>Ordnungsstrafe</b>	<b>90</b>
Befugnis des Turnierkomitees	93B3
Befugnis des Turnierleiters	90A
Beispiele	90B
Individualturnier	12C3
Verhängung	90A
<b>Partner</b>	<b>Def</b>
Vereinbarungen, siehe Partnerschaftvereinbarungen	
Spielfremde Information	16B
<b>Partnerschaft</b>	<b>4</b>
<b>Partnerschaftvereinbarungen</b>	<b>40</b>
Abweichungen	40A3, 40C1, 40C2
berichtigtes Ergebnis	40B3(a), 40B4, 40B5(b)
Besondere	40B
Bluff einer künstlichen Ansage	40B2(a)(v)
Bluff	40A3, 40C1, 40C2
explizit	40A1(a)
Gedächtnishilfen	40B2(d)
Hilfen zu Lizit- und Spieltechnik	40B2(d)
implizit	40A1(a), 40C1
Informationsaustausch	40A2, 73C
Konventionskarte	20G3, 40B2(a)(ii), 40B2(b), 40B2(c)
künstliche Bedeutung	40B1(c)
nach gegnerischem Regelverstoß ändern	40B2(a)(iv)
nicht offengelegt	40A3, 40B3, 40C1, 90, 91
nicht spielerbezogen unterschiedlich	40A4



Offenlegung besonderer Informationen	40B5(a)
Offenlegung von Schlüssen	40B5(a)
Rechenhilfen	40B2(d)
teilweise Offenlegung	40B5(b)
unzulässig	40B4, 90
Verpflichtung zur Offenlegung	40A1(b)
<b>Pass</b>	<b>Def</b>
außer der Reihe	30
außer der Reihe, künstlich	30C, 31
außer der Reihe, vergleichbare Ansage	23A
Schädigung durch erzwungenen Pass	72C
Verstoß gegen Verpflichtung zu passen	37
<b>Pflichtpausen</b>	<b>73A2</b>
<b>Rang</b>	
bezeichnen	46B3
Denominationen	18E
Farben	1A, 18E
Karten	1A
unvollständige Bezeichnung	46B1, 46B5
<b>Recht anzusagen</b>	<b>17D3</b>
<b>Rechte</b>	
Gegner, nachTurnierleitungsruf	9B1(d)
Spieler, nachTurnierleitungsruf	9B1(c)
Strohmann	42
<b>Regeln</b>	
Auslegung	81C2, Einleitung
sehen keine Korrektur vor	12A
<b>Regelverstoß</b>	<b>Def, 72</b>
siehe auch Regelwidrigkeit	
eigene Seite	72B2
mögliche Schädigung in Kauf genommen	72C
verbergen	72B3
vorsätzlich	72B1
<b>Regelwidrigkeit</b>	<b>Def</b>
siehe auch Regelverstoß	
aufmerksam machen	9A
keine weitere Aktion setzen	9B2
Korrektur anordnen	10
mögliche Schädigung in Kauf genommen	72C
nachdem darauf aufmerksam gemacht worden ist	9B
Rechte behalten	9B1(c), 9B1(d)
Rechte der Gegner	9B1(d)

Rechte des Spielers	9B1(c)
Turnierleiter rufen	9B1(a), 9B1(b)
verhindern	9A3
von einem Zuschauer verursacht	76C2
voreiliges Ausbessern	9C, 26B
Vorgehen danach	9
Wahlmöglichkeit danach	10C
<b>Rekontra</b>	<b>Def</b>
außer der Reihe	32
außer der Reihe, vergleichbare Ansage	23A
erloschen	19C
Gebot falsch bezeichnet	19B3
korrekte Form	19B2
Scoren	36C, 77
unzulässig	19B, 27B3, 36
zulässig	16B1
<b>Revoke</b>	<b>61, 62, 63, 64</b>
am 12. Stich	62D1, 62D2
automatischer Stichtransfer	64A
Berichtigung	62
Definition	61A
durch Nichtspielen einer aufgedeckten Karte	64B3
etabliert	63
Frage nach Revoke	61B
kein automatischer Stichtransfer	64B
nach Ende der Runde	64B5
nicht-schuldige Seite hat am nächsten Board angesagt	64B4
Schadensausgleich	64C
Schadensausgleich nach Revoke beider Seiten	64B7, 64C2(b)
Schadensausgleich nach wiederholter Revoke	64B2, 64C2(a)
Stiche ansehen	61C, 66C
Vorgehen nach Etablierung	64
<b>Runde</b>	<b>Def</b>
Ende	8B
Ende der letzten Runde	8C
<b>schadhafter Stich</b>	<b>67</b>
<b>Schädigung möglich, Inkaufnehmen</b>	<b>72C</b>
<b>Scoren</b>	
siehe Auswertung	
<b>Seite</b>	<b>Def</b>
<b>Sichtbare Karte</b>	<b>Def</b>
Lizit	24

Alleinspieler	48
Gegenspieler	49
Revoke	64B3
<b>Spiel</b>	<b>Def</b>
siehe auch Karten ansehen	
Ablauf	44
aufeinanderfolgendes	44B
Ausspiel	44A
Beginn	41
Farbzwang	44C
gleichzeitiges	58
nach einem regelwidrigen Spiel	60
nach einer Regelwidrigkeit	60A
Unmöglichkeit zu spielen wie verlangt	59
Unmöglichkeit, Farbe zu bekennen	44D
vorzeitiges, durch einen Gegenspieler	57
<b>Spieländerung</b>	<b>47</b>
nach falscher Auskunft	47E
<b>Spielbereich</b>	<b>76 Fußnote</b>
<b>Spielgenuss</b>	<b>74A2</b>
<b>Spielphase</b>	<b>Def</b>
Auskünfte zum Lizit	20F2
Beginn	41C
<b>Spieltechnikhilfen</b>	<b>40B2(d)</b>
<b>Stich</b>	<b>Def</b>
Anordnung	65
ansehen	66
fehlerhafter	67
fünfte Karte	45E
gewonnen	44E, 44F, 65B, 79
Spieler mischt seine Karten	65D, 66D
umdrehen	45G
<b>Strafen</b>	<b>Def</b>
Disziplinarstrafen	91
Individualturnier	12C3
Ordnungsstrafen	90
wiederholter Verstoß gegen Offenlegungspflichten	40B4(b)
<b>Strohmann</b>	<b>Def</b>
Beschränkungen	43A1, 43A2, 43B
Blatt aufdecken	41D
deutet Spiel an	43A1(c), 45F
Gegenspieler darf ihm nicht das Blatt zeigen	43A3

Rechte	42A, 42B
spielt nicht genannte Karte	45D
zu spielende Karte bezeichnen	46
<b>Systemkarte</b>	
siehe Konventionskarte	
<b>Tatsachen</b>	
bestritten	85
Beweislast	85A1
unbestritten	84
<b>Täuschen</b>	<b>73E</b>
siehe auch Bluff	
<b>Teamturnier</b>	
vertauschte Partie	86
Berichtigte Ergebnisse, deren Summe nicht null ist	12C4
Resultat am anderen Tisch	86B
Ersatzboard	86A, 86B2(a)
<b>Teilen</b>	<b>6B</b>
falsch geteilt	6D1
neuerlich, auf Weisung des Turnierleiters	6D3
neuerlich, nicht im Teamturnier	86A
nicht ohne Mischen	6D2
sichtbare Karte	6D1
verschiedene Methoden	6E
<b>Teiler</b>	<b>2, 17B, 87</b>
<b>Teilnehmer</b>	<b>Def</b>
<b>Tempo</b>	<b>73D</b>
Schlüsse	73C, 73D1
Täuschung	73D2, 73E2
unbeabsichtigtes Abweichen	73C, 73D1
vorsätzliches Abweichen	73D2, 73E2
<b>Trumpf</b>	
siehe Atout	
<b>Turnierleiter</b>	<b>81</b>
Befugnisse	81C
Berufung gegen eine Entscheidung	83, 92C, 93A, 93B1
Disqualifizieren	91B
Ermessensspielraum	12
Fehler	82C
Korrektur von Fehlern im Ablauf	82
Pflichten delegieren	81D
Pflichten	81B
Rufen	9B1, 74B5

Status	81A
Suspendieren	91A
Vorgehen bei Entscheidungen	84, 85, 86
<b>Turnierveranstalter</b>	<b>80B</b>
Aufgaben	80B2
Ausschreibung	78D, 80B2(i)
Berufungen	80B2, 93
Fehlerbehebung nach Ende der Korrekturphase	79C2
Korrekturphase	79C
Rechte und Pflichten delegieren	80B1
<b>Übereinkunft</b>	
Siehe Partnerschaftsvereinbarung	
<b>Über-Schnitt</b>	<b>12C2, 86B2</b>
<b>Unbeabsichtigt</b>	<b>Def</b>
unkonzentriert	25A2, 45C4(b)
<b>Unerlaubte Information</b>	<b>16</b>
logische Alternative, aufweisbar nahegelegt	16B1(a)
logische Alternative, Definition	16B1(b)
spielfremde Information	16A3
spielfremde Information nicht vom Partner	16D
spielfremde Information vom Partner	16B, 73C
zurückgezogene Aktion für eine schuldige Seite	16C2
<b>Ungenügendes Gebot</b>	<b>18D, 27</b>
angenommen	27A1
außer der Reihe	27A2, 31
berichtigtes Ergebnis	27D
durch (Re-)Kontra ersetzt	27B3
durch ungenügendes Gebot ersetzt	27B4
gleiche Denomination(en) auf niedrigster Stufe bezeichnet	27B1(a)
nicht angenommen	27B
Partner des Schuldigen auf Pass gesetzt	27B2, 27B3, 27B4
vergleichbare Ansage	23A, 27B1(b)
voreilig ausgebessert	27C

<b>Unkonzentriert</b>	<b>25A2, 45C4(b)</b>
<b>Unter-Schnitt</b>	<b>12C2</b>
<b>Unzulässige Ansage</b>	<b>35</b>
<b>Vergleichbare Ansage</b>	<b>23</b>
<b>Verhalten</b>	<b>74</b>
<b>Vertauschte Partie</b>	<b>86B2, 87</b>
<b>Verzicht</b>	<b>68, 69, 70, 71</b>
siehe auch Claim	
aufgehoben	71
bestritten	70A
Definition	68B1
normales Spiel	71 Fußnote
Spiel fortgesetzt	68D2(b)
Spiel unterbrochen	68D, 70D3
Zustimmung etabliert	69A
Zustimmung zurückgezogen	69B
Zustimmung	69
<b>Vorgehen, korrektes</b>	
siehe Korrektes Vorgehen	
<b>Wahlmöglichkeiten</b>	
vorteilhafte	10C3, 10C4
Entscheidung	10C2
Erklärung	10C1
<b>Wechsel</b>	
Boards	8A
Platzwechsel der Spieler	5B, 8A
Windrichtung	5B
<b>Zugewiesenes Berichtigtes Ergebnis</b>	<b>12C1</b>
siehe auch Berichtigtes Ergebnis	
<b>Zulässige Information</b>	
siehe Erlaubte Information	
<b>Zurückgenommene Aktion</b>	<b>16C</b>
Ausspielbeschränkungen	26
beabsichtigte Ansage	25B
erlaubte Information für eine nicht-schuldige Seite	16C1
Strohmann, unbeabsichtigte Bezeichnung	45C4(b)
unbeabsichtigte Ansage	25A
unerlaubte Information für eine schuldige Seite	16C2
unkonzentriert	25A2, 45C4(b)
zurückgenommene Karte	47

<b>Zuschauer</b>	<b>76</b>
am Tisch	76B
Kontrolle	76A
Status	76D
Teilnahme an der Partie	76C
verursacht Regelwidrigkeit	76C2
<b>Zuständiger Verband</b>	<b>80A</b>
als Turnierveranstalter	80B1
Befugnisse delegieren	80A3
Befugnisse zuweisen	80A3
Nationaler Verband	80A1(c)
Rechte und Pflichten	80A2
weitere Berufung	93C
World Bridge Federation	80A1(a)
Zonenverband	80A1(b)
<b>Zuweisung der Plätze</b>	<b>5</b>
Wechsel von Richtung oder Tisch	5B