



ÖSTERREICHISCHER  
BRIDGESPORTVERBAND

# ÖSTERREICHISCHER BRIDGESPORTVERBAND

Tel./Fax: 0043 (0) 1 7131017  
ZVR.ZI: 566793717

---

## **C-Turnierleiterseminar – Skriptum** Probeauszug

Dipl.-Ing. Klaus Köpplinger

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>4</b>
<b>1. Der Turnierleiter</b>	<b>5</b>
1.1. Aufgaben des Turnierleiters . . . . .	5
1.2. Voraussetzungen für Turnierleiter . . . . .	5
1.3. Der C-Turnierleiter . . . . .	6
1.4. Vorgehensweise bei Entscheidungen . . . . .	6
<b>2. Regelwerke und Gremien</b>	<b>8</b>
2.1. Regelwerke . . . . .	8
2.2. Gremien des ÖBV . . . . .	9
<b>3. Die Turnierbridge-Regeln</b>	<b>10</b>
3.1. Regeln zu den Befugnissen des Turnierleiters . . . . .	11
3.1.1. Regel 81 . . . . .	11
3.1.2. Regel 12 . . . . .	11
3.2. Regeln für Regelentscheidungen . . . . .	14
3.2.1. Einleitung und Definitionen . . . . .	14
3.2.2. Regeln 1–8 . . . . .	14
3.2.3. Regeln 9–11 . . . . .	15
3.2.4. Regel 12 . . . . .	15
3.2.5. Regeln 13 und 14 . . . . .	15
3.2.6. Regel 15 . . . . .	15
3.2.7. Regeln 17–19, 22 . . . . .	17
3.2.8. Regeln 20 und 21 . . . . .	17
3.2.9. Regel 23 . . . . .	17
3.2.10. Regel 24 . . . . .	18
3.2.11. Regel 25 . . . . .	18
3.2.12. Regel 26 . . . . .	19
3.2.13. Regel 27 . . . . .	20
3.2.14. Regeln 28–32 . . . . .	21
3.2.15. Regeln 33–39 . . . . .	23
3.2.16. Regel 40 . . . . .	23
3.2.17. Regel 41 . . . . .	23
3.2.18. Regeln 42 und 43 . . . . .	23
3.2.19. Regel 44 . . . . .	24
3.2.20. Regel 45 . . . . .	24

3.2.21. Regel 46 . . . . .	25
3.2.22. Regel 47 . . . . .	25
3.2.23. Regeln 48–52 . . . . .	26
3.2.24. Regeln 53–60 . . . . .	26
3.2.25. Regeln 61–64 . . . . .	28
3.2.26. Regeln 65–67 . . . . .	30
3.2.27. Regeln 68–71 . . . . .	30
3.2.28. Regeln 72–91 . . . . .	36
3.2.29. Regeln 92 und 93 . . . . .	36
3.3. Regeln für Ermessensentscheidungen: Regeln 16, 20, 21, 40, 75 . . . . .	37
3.3.1. Regel 16 – Unerlaubte Information . . . . .	37
3.3.2. Regeln 20, 40 und 75 – Partnerschaftsvereinbarungen und Auskünfte	42
<b>4. Die Wettkampfordnung</b>	<b>50</b>
<b>5. Turnierorganisation und -technik</b>	<b>52</b>
5.1. Vor dem Turnier . . . . .	52
5.2. Während des Turniers . . . . .	53
5.3. Nach dem Turnier . . . . .	54
5.4. Movements . . . . .	55
5.4.1. Howell . . . . .	55
5.4.2. Mitchell (Linienturnier) . . . . .	56
5.5. Sonstiges . . . . .	58
<b>A. Punktieren eines Boardzettels</b>	<b>61</b>
<b>B. Empfohlene Movements</b>	<b>63</b>
<b>C. Movements für Spezialfälle</b>	<b>68</b>
<b>D. Der Verfasser</b>	<b>69</b>

# Vorwort

Im Sommer 2020 trat der ÖBV mit der Bitte an mich heran, zukünftig Seminare für angehende C-Turnierleiter<sup>1</sup> zu halten. Die Bridgeregeln sind komplex, viele Konsequenzen sind nicht unmittelbar ersichtlich. Als Unterstützung für die Seminarteilnehmer ist dieses Skriptum gedacht. Zusätzlich zu regeltechnischen Aspekten habe ich versucht auch Probleme anzusprechen, mit denen man, meiner eigenen Erfahrung nach, während der ersten Turniere zu kämpfen hat. Ich hoffe, es erweist sich als hilfreich.

Dieses Skriptum habe ich *zusätzlich* zu den Turnierbridge-Regeln und der WKO geschrieben, *nicht stattdessen*. Der Inhalt der Regeln oder der WKO wird meistens nicht wiederholt. Stattdessen finden Sie hier zusätzliche Erklärungen und Punkte, die aus den Regeln nicht direkt herauslesbar sind. Meine Empfehlung ist Skriptum und Regeln parallel zu lesen.

Die Regeln bespreche ich im Prinzip der Nummerierung folgend. Allerdings mit zwei Ausnahmen: Die Regeln, die beschreiben, was ein Turnierleiter überhaupt darf, ziehe ich vor. Die Regeln, die sich mit Unerlaubter Information und Auskünften beschäftigten, bekamen einen eigenen Abschnitt, da sie thematisch zusammengehören.

Mein Dank geht an Dipl.-Ing. Robert Schuster und Christian Bernscherer für diverse inhaltliche Verbesserungsvorschläge. Mag. Doris Fischer hat das Skriptum Korrektur gelesen – danke für diese Arbeit! Abschließend möchte ich Ing. Fritz Babsch und Dipl.-Ing. Thomas Burg erwähnen. Ihre Unterlagen für die von ihnen in den vergangenen Jahren abgehaltenen Turnierleiterseminar haben mir beim Verfassen dieses Skriptums sehr geholfen.

Wien, März 2021

Dipl.-Ing. Klaus Köpplinger

---

<sup>1</sup>Aus Gründen der besseren Lesbarkeit werden in diesem Dokument personenbezogene Bezeichnungen, die sich zugleich auf Frauen und Männer beziehen, generell nur in der im Deutschen üblichen männlichen Form angeführt.

### 3.1.2 Regel 12

Regel 12 ist ein Herzstück der Regeln. Sie erlaubt dem Turnierleiter ein Berichtigtes Ergebnis zuzuweisen, also ein Ergebnis zu korrigieren (zu adjustieren). Er tut dies in folgenden Fällen:

1. Wenn eine Regel dies vorsieht.
2. Wenn einer der Fälle von Regel 12A Ziffer 1–3 vorliegt.

Es gibt zwei Arten von Berichtigten Ergebnissen.

**Zugewiesenes Berichtigtes Ergebnis (ZBE)** Der Turnierleiter ersetzt ein am Tisch erspieltes Score durch ein anderes „normales“, „richtiges“ Score.

**Beispiel 3.** *Nach einer Regelwidrigkeit wird  $5\heartsuit -2$  von OW, +100, gespielt. Um die Regelwidrigkeit zu korrigieren weist der Turnierleiter das ZBE  $4\spadesuit =$  von NS, +420 zu.*

**Künstliches Berichtigtes Ergebnis (KBE)** Das bekannte „60/40“. Der Turnierleiter weist den Spielern Prozente des Tops zu.

*Wann immer es möglich ist, soll der Turnierleiter ein ZBE zuweisen!* Das KBE ist nur als letzte Möglichkeit vorgesehen.

#### ZBE und gewichtetes Score

Wenn der Turnierleiter ein ZBE zuweist, soll er *so gut wie möglich das wahrscheinliche Ergebnis, das ohne den Regelverstoß entstanden wäre*, zuweisen (Regel 12C1b).

Mitunter gibt es mehrere Ergebnisse, die ohne Regelverstoß möglich sind, und alle haben eine gewisse realistische Wahrscheinlichkeit. In diesem Fall kann der Turnierleiter ein *gewichtetes Score* zuweisen (Regel 12C1c). Beide Seiten erhalten das gleiche gewichtete Score, außer es liegt ein schwerer Fehler der nicht-schuldigen Seite vor.

Um zum wahrscheinlichen Ergebnis und zu einer vernünftigen Gewichtung zu kommen, muss der Turnierleiter seine Bridgekenntnisse und sein Bridgeverständnis einsetzen.

**Beispiel 4.** *Nach einem Regelverstoß weist der Turnierleiter der nicht-schuldigen Seite NS  $4\spadesuit$  zu. In Pik hält man ABxx zu K10xx. Der Alleinspieler hat keine Anhaltspunkte, welcher Gegner die Dame hält. Findet er die Dame, macht der Alleinspieler 11 Stiche, ansonsten nur 10 Stiche. Die nicht-schuldige Seite erhält 50 % der Matchpunkte, die sie für  $4\spadesuit +1$  bekommt und 50 % der Matchpunkte, die sie für  $4\spadesuit =$  erhält.*

*Die Partie wurde noch dreimal gespielt, die drei anderen Ergebnisse lauten: 450, 420, 420. Für 450 bekäme das Paar 5 Matchpunkte, für 420 bekäme es 2 Matchpunkte (Punktieren eines Boardzettels: siehe Anhang A, S. 61). Das gewichtete Score beträgt somit*

$$0.5 \cdot 5 + 0.5 \cdot 2 = 3.5 \sim 3MP.$$

(Man rundet zum Schnitt, in diesem Fall 3 MP.)

In Magic Contest klickt man im Fenster Resultate eingeben auf Resultats-Menü. Dort wählt man Ruling  $\Rightarrow$  Gewichtetes Score (Law 12C1c). Im erscheinenden Dialog trägt man die entsprechenden Werte ein (Abbildung 3.1).

Penalty points (IMPs across the field)			
Result	Penalty points (Matchpoints)	Penalty points (Butler IMPs)	
Weighted score (Law 12C1c)		Team contest	
Weighted score (Law 12C1c)			
	Chance	Result	
1:	<input type="text" value="50"/>	<input type="text" value="450"/>	
2:	<input type="text" value="50"/>	<input type="text" value="420"/>	
3:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
4:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
5:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
6:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
7:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
			<input type="button" value="Clear"/>
<p>Law 12C1c gives the TD an opportunity to make a ruling where the decision does not have to be exactly one score. This means that a tricky ruling can be solomonly decided at 50% 45 making and 50% 45 down one or even 50%, 25% and 25% for three different scores.</p> <p>Read more at <a href="http://www.brenning.se/mcsclaw12c1c.asp">http://www.brenning.se/mcsclaw12c1c.asp</a></p>			
<input type="button" value="OK"/>		<input type="button" value="Abbrechen"/>	

Abbildung 3.1: Eingabe gewichtetes Score in Magic Contest

**Beispiel 5.** Aufgrund eines Regelverstos von OW erreichen NS nicht ihren normalen NT-Kontrakt mit 9 Stichen. Ohne Regelverstoß ginge das Lizit 1NT – P – 2NT – P. Der Eröffner hat eine brauchbare Hand mit 16 Punkten, mit der man die Einladung annehmen kann, aber nicht zwingend annehmen muss. Der Turnierleiter weist ein gewichtetes ZBE zu: NS erhält 70 % der Matchpunkte von 3NT = und 30 % der Matchpunkte von 2NT +1.

Im letzten Beispiel wendet man ein *sympathic weighting* an: Man gewichtet tendenziell zur nicht-schuldigen Seite (ergibt sich aus Regel 84D und in Analogie zu Regel 12C2). Wie die Prozentwerte konkret lauten, ist letzten Endes eine subjektive Entscheidung des Turnierleiters: 60–40, 75–25 oder 80–20 können genauso gut (möglich) sein. Objektiv hängt die Entscheidung von der konkreten Hand des Eröffners ab, aber auch von der

Spielstärke und dem Temperament des Eröffners. Ist der Spieler als aggressiv bekannt, wird man eher in Richtung 3NT gewichten.

Gibt der Turnierleiter ein gewichtetes Score, sollte er sich auf wenige, realistische Fälle beschränken (in der Regel maximal 4 Ergebnisse). Ein gewichtetes Score mit 8 Ergebnissen („mit 2,3 % Wahrscheinlichkeit  $6\spadesuit X -2$ , bei Angriff Bube von ABx . . .“) ist nicht im Sinn der Regel 12C1c. Hat man mehr als 4 Ergebnisse, liegt wahrscheinlich ein Fall von Regel 12C1d vor und man gibt ein KBE.

## KBE

Ein Künstliches Berichtigtes Ergebnis ist das bekannte „60/40“. Statt „60“ und „40“ spricht man inzwischen von *Average plus* ( $Av+$ ) und *Average minus* ( $Av-$ ).

- $Av+$  bedeutet: Das Paar erhält mindestens 60 %, mehr, wenn es in diesem Durchgang mehr als 60 % erspielt hat (und zwar sein Durchgangsergebnis: hat es in den restlichen Boards 64,3 % erspielt, erhält es für die korrigierte Partie ebenfalls 64,3 %).
- $Av-$  bedeutet: Das Paar erhält maximal 40 %, weniger, wenn es in diesem Durchgang weniger als 40 % erspielt hat.

Der Turnierleiter gibt ein KBE, falls in einem Board *kein Ergebnis erzielt werden kann* (Achtung: nicht *kein Ergebnis erzielt wurde*). Typische Fälle: Ein Paar kommt zu spät, ein Tisch spielt zu langsam, der Turnierleiter kann ein Board nicht spielen, weil er in einer vorigen Runde an einem anderen Tisch in diesem Board eine Entscheidung treffen musste.

In Regel 12C2a stehen die Kriterien für  $Av+$ , 50 % und  $Av-$ . Die Prozentwerte müssen addiert nicht 100 % ergeben. Es ist möglich, dass beide Paare  $Av+$  bekommen – wenn beide Paare unschuldig sind.

### 3.2.13 Regel 27

Mit dieser Regel werden Sie oft zu tun haben, Sie können am Tisch folgenden Standardsatz sagen (Annahme:  $1\spadesuit$  als ungenügendes Gebot): „Der nächste Spieler kann das Gebot annehmen, dann geht es straflos weiter. Wenn Sie das Gebot nicht annehmen, muss das ungenügende Gebot durch ein genügendes Gebot ersetzt werden.“

1. Wird das  $[1\spadesuit]$ -Gebot durch  $[2\spadesuit]$  oder durch eine Vergleichbare Ansage ersetzt, geht es straflos weiter.
2. Wird das  $[1\spadesuit]$ -Gebot durch eine andere Ansage ersetzt, muss der Partner für den Rest der Lizitation passen.
3. Sie dürfen jetzt nicht kontrieren [ggf. rekontrieren], außer es handelt sich bei Kontra [ggf. Rekontra] um eine Vergleichbare Ansage.“

Die Option 1 gilt in dieser Form nur, falls sich  $1\spadesuit$  und  $2\spadesuit$  auf die gleiche Denomination beziehen. Das ist meistens, aber nicht immer der Fall. Siehe auch Beispiel 14.

In den allermeisten Fällen ersetzen die Spieler das ungenügende Gebot einfach durch das niedrigst mögliche Gebot in der gleichen Denomination (Option 1, Regel 27B1a). Der Regelverstoß ist damit schnell erledigt, es gibt in diesem Fall keine Ausspielstrafe und auch keine Unerlaubte Information.

**Beispiel 12.** *Lizit:  $1\spadesuit - 1\heartsuit$ . Der Spieler ersetzt das ungenügende Gebot  $1\heartsuit$  durch  $2\heartsuit$ . Lizit und Spiel gehen straflos weiter.*

Ad keine Unerlaubte Information ein Beispiel:

**Beispiel 13.** *Lizit:  $1\spadesuit - 2\clubsuit - 1NT$ . Annahme: Das Paar spielt in dieser Situation  $2NT$  natürlich, regelmäßige Verteilung, 10–11(12) Punkte. In diesem Fall kann der Spieler  $1NT$  nach Regel 27B1a durch  $2NT$  ersetzen. Der Eröffner weiß aufgrund des ungenügenden Gebots, dass der  $2NT$ -Ansager keine 10 Punkte haben kann, sondern maximal 9. In dieser Situation ist das keine Unerlaubte Information (Regel 27B1a: „Die Regeln 26B und 16C sind nicht anzuwenden, ...“).*

Man beachte in Regel 27B1a den Wortlaut „auf dieselbe(n) Denomination(en) bezieht“. Diese Formulierung ist bei künstlichen Geboten wichtig, dazu zwei Beispiele:

**Beispiel 14.** *Lizit:  $1\spadesuit - 2\clubsuit - 1NT$ . Annahme:  $2NT$  zeigt in dieser Situation Pik-Anschluss und mancheforcing. Das ungenügende Gebot  $1NT$  bezieht sich auf die Denomination NT, das  $2NT$ -Gebot aber auf die Denomination Pik!  $2NT$  ist somit nicht das „niedrigste genügende Gebot ist, das sich auf dieselbe(n) Denomination(en) bezieht“. Das wäre jetzt  $3NT$  (!).*

**Beispiel 15.** *Lizit:  $1NT - P - 1\spadesuit$ . Aufgrund von Regel 27B1a kann der Spieler  $1\spadesuit$  straflos durch  $2\heartsuit$  (Transfer) ersetzen. Denn sowohl  $1\spadesuit$  als auch  $2\heartsuit$  beziehen sich auf die Denomination Pik. (Beachte aber:  $2\heartsuit$  ist keine Vergleichbare Ansage zu  $1\spadesuit$ , denn: Die beiden Gebote haben weder eine gleiche oder ähnliche Bedeutung, noch sind alle Hände des einen im anderen Gebot inkludiert, noch haben sie denselben Zweck.)*



Zusätzlich zu Beispiel 8, S. 17, noch ein Beispiel zu Regel 27B1b, Ersatz durch eine Vergleichbare Ansage:

**Beispiel 16.** *Lizit:  $1\clubsuit - 1\spadesuit - 1\heartsuit$ . Das Gebot  $1\heartsuit$  zeigt mindestens vier Herz und mindestens 6 Punkte. Kontra zeigt mindestens vier Herz und mindestens 8 Punkte. Alle Blätter, die die Ansage Kontra enthält, sind auch in der Ansage  $1\heartsuit$  enthalten. Kontra ist somit eine Vergleichbare Ansage nach Regel 23A2. Der Spieler darf das ungenügende Gebot  $1\heartsuit$  straflos durch Kontra ersetzen.*

Dieses Beispiel zeigt einen Fall, in dem man das ungenügende Gebot durch ein Kontra ersetzen darf: Dann und nur dann, wenn Kontra eine Vergleichbare Ansage ist – sonst nicht (Regel 27B3)!

### 3.2.27 Regeln 68–71

Diese Regeln beschäftigen sich mit dem Claim. Strenggenommen unterscheidet man zwischen Claim und Verzicht (alter Begriff: Konzession, konzediert). Umgangssprachlich wird beides unter Claim zusammengefasst, auch von Turnierleitern sowie von Autoren von Turnierleiterskripten. Aus dem Kontext ist normalerweise klar, worum es geht.

Gewöhnlich claimt der Alleinspieler, aber auch ein Claim der Gegenspieler ist möglich: Wenn sie z. B. ihre Karten weglegen im Wissen, dass die lange Farbe des Tisches zieht und sie keinen Stich mehr machen. Oder „ich schmeiße die Herzdamme nicht weg“ in der Absicht, damit den letzten Stich zu gewinnen.

Wenn ein Spieler claimt, soll er dazu eine Erklärung abgeben. Tut er das nicht, führt das nicht direkt zu einer Strafe, ist der Claim jedoch strittig, verschlechtert das seine Position deutlich.

Nach einem Claim gibt es drei Varianten (und nur diese drei), wie es weitergeht:

1. Die Gegner sind einverstanden – das Ergebnis wird entsprechend eingetragen.
2. Die Gegner sind nicht einverstanden – *der Turnierleiter ist zu rufen!*
3. Man einigt sich darauf weiterzuspielen.

#### keine Einigkeit

Sind sich die Spieler uneinig, muss der Turnierleiter feststellen, ob bereits Zustimmung vorliegt (etabliert ist). Achtung: Die Zustimmung ist *nicht* etabliert wenn die Gegner sagen „passt so“, sondern dieser Zeitpunkt ist in Regel 70A genau definiert: Zustimmung ist dann etabliert, wenn der Gegner zustimmt und keinen Widerspruch erhebt, *bevor er auf dem nächsten Board ansagt oder die Runde endet*. Nachdem Zustimmung etabliert wurde, ist es für beide Seiten schwieriger, verzichtete Stiche zurückzubekommen.

Zustimmung	Claimer bekommt Stiche	Gegner bekommt Stiche
liegt nicht vor	wenn keine normale, weniger erfolgreiche Spielweise existiert	für die gegebenenfalls auch sehr gutes Spiel notwendig ist
liegt vor	die er tatsächlich gemacht hat die er durch kein normales Spiel verlieren hätte können	die er tatsächlich gemacht hat die er wahrscheinlich gemacht hätte, wäre das Spiel fortgesetzt worden

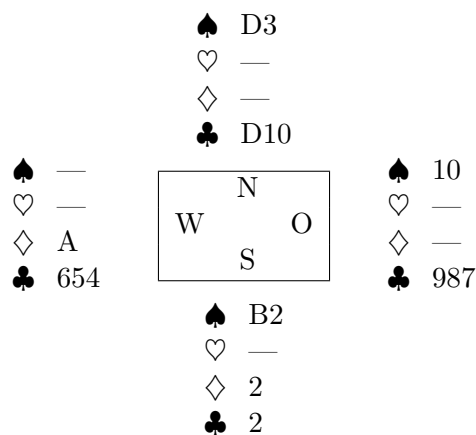
*Normales Spiel* ist in den Fußnoten zu den Regeln 70 und 71 definiert. Als normales Spiel gilt auch schlampiges, unterklassiges oder nachlässiges, nicht jedoch irrationales Spiel (z. B. als Alleinspieler den eigenen König unter das Ass des Dummys schmeißen). Die Grenze ist naturgemäß fließend, die Spielstärke spielt eine Rolle: Ein für einen Anfänger schlampiges (und damit auch normales) Spiel kann für einen Weltmeister irrational sein.

Um zu einer guten Entscheidung zu kommen, muss man sehr oft auch den Spielablauf bis zum Claim kennen. Aus dem Spielablauf kann sich ergeben, dass gewisse Spielweisen normal oder irrational sind, dass der Claimer einen gewissen Stand kennt oder auf gewisse Karten nicht vergessen hat. Lassen Sie sich daher den Spielablauf von den Spielern erklären. Falls Sie dabei den Überblick verlieren, gehen Sie wie folgt vor:

1. Bitten Sie die Spieler die Karten der tatsächlich gespielten Stiche ins Board zurückzustecken, *ohne die Reihenfolge zu verändern*.
2. Die Karten, die die Spieler zum Zeitpunkt des Claims in der Hand hielten, sollen sie verkehrt ins Board stecken.
3. Anschließend können Sie mit dem Board abseits des Spielgeschehens in Ruhe den Spielablauf notieren und den Claim analysieren.

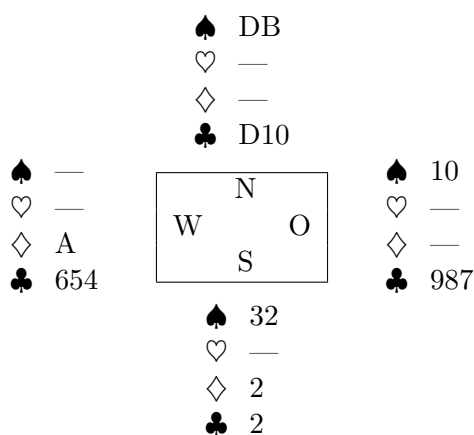
Bei einer Entscheidung über einen umstrittenen Claim darf der Turnierleiter nie ein gewichtetes Score geben. Er muss jeden Stich entweder der einen oder der anderen Seite zuweisen (WKO Anhang 4a).

Es folgen einige Beispiele, um ein Gefühl für normales Spiel im Sinn der Regeln 70 und 71 zu bekommen. Siehe zusätzlich WKO 4.1.3 lit. j über anzunehmende Spielweisen.



**Beispiel 26.** Süd ist Alleinspieler in einem Pik-Kontrakt. West bei Stich spielt das  $\diamond A$ , Süd deckt ohne Erklärung auf (oder lediglich mit „ich bin hoch“).

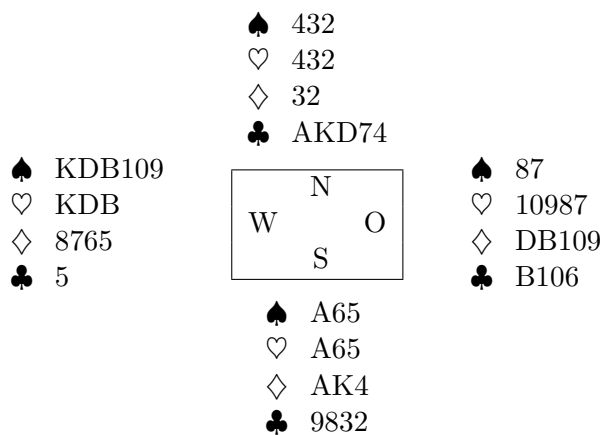
Dass der Alleinspieler das  $\diamond A$  nur mit dem  $\spadesuit 3$ er schnappt, ist schlampig (damit normal), aber nicht irrational. OW bekommen noch den  $\spadesuit 10$ er nach Regel 70C.



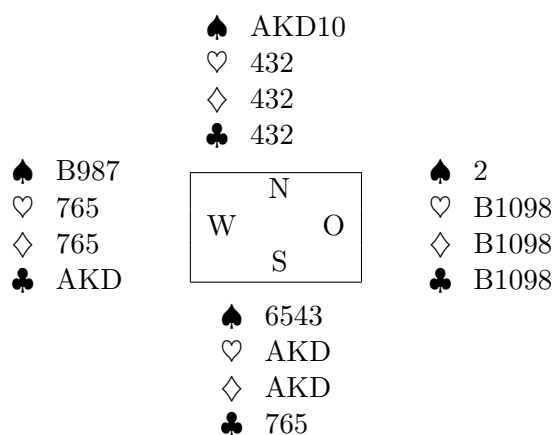
**Beispiel 27.** Süd ist Alleinspieler in einem Pik-Kontrakt. West bei Stich spielt das  $\diamond A$ , Süd deckt ohne Erklärung auf (oder lediglich mit „ich bin hoch“).

NS bekommen alle Stiche. Das  $\diamond A$  nicht zu schnappen wäre irrational und Ost macht keinen Stich mehr, egal in welcher Reihenfolge Nord's Karten abgespielt werden.

Bemerkung zu Beispiel 27: In diesem konstruierten Beispiel ist es schwer vorstellbar, dass der Alleinspieler das  $\diamond A$  nicht schnappt. In einem ähnlichen echten Beispiel (mit etwas niedrigeren – evtl. noch mehr – Karten) ist es aber unter Umständen nicht irrational, stattdessen  $\clubsuit$  vom Tisch wegzuschmeißen. Der Alleinspieler könnte sich über die Situation in Trumpf und  $\clubsuit$  nicht im klaren sein. Es empfiehlt sich daher sich den Spielablauf bis zum Claim erklären zu lassen, um darüber Informationen zu gewinnen.



**Beispiel 28.** Süd ist Alleinspieler in 3NT und claimt nach dem Angriff: „Ich habe 9 Stiche von oben.“ Auch falls auf Süd ein Weltmeister sitzt: 8 Stiche für NS, einmal nicht. In  $\clubsuit$  AKD abzuziehen ist schlampig, aber nicht irrational. Wenn die Blockade in  $\clubsuit$  so offensichtlich ist, warum hat Süd sie in der Erklärung nicht erwähnt?

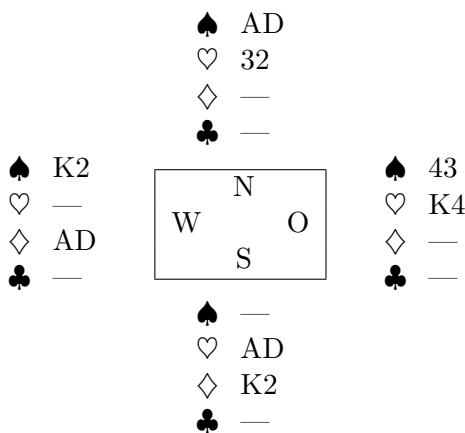


**Beispiel 29.** Süd ist Alleinspieler in 4♠ und claimt nachdem West ♣A, ♣K und ♣D abgezogen hat: „Ich habe 10 Stiche von oben.“ Der Impass in ♠ ist nach ♠A und ♠K offensichtlich. Entscheidung: 10 Stiche für NS.

Eine Frage bei Claims ist: Was ging dem Claimer zum Zeitpunkt des Claims durch seinen Kopf?

**Beispiel 30.** Süd ist Alleinspieler in 7♠ und hat 13 Stiche von oben, solange ♠ nicht 5–0 steht. Er spielt eine Runde ♠, beide Gegner geben zu. Süd claimt nun: „Ich bin hoch.“ Er hat offensichtlich nicht auf die restlichen drei Trümpfe vergessen und bekommt daher alle Stiche.<sup>2</sup>

Man nimmt an, dass die nicht-claimende Seite stärkstens spielt (Regel 70A):



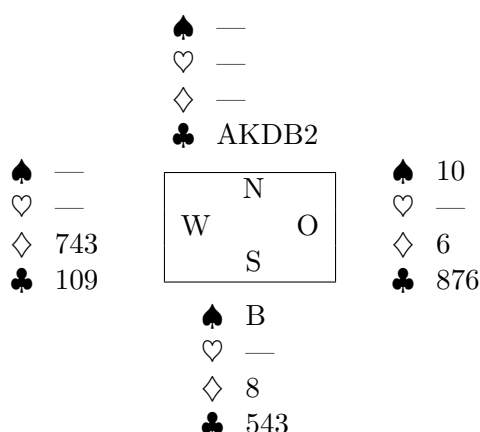
**Beispiel 31.** Süd ist Alleinspieler in NT und zieht das ♥A ab, West wirft den ♠2er ab. Süd erklärt, dass Ost mit dem ♥K endgespielt ist und in die Pik-Gabel spielen muss.

<sup>2</sup>Ohne Verfasser: 2019, *WHITE BOOK*, *Technical matters*. Ohne Ort 2019, English Bridge Union Ltd, unter: <https://www.ebu.co.uk/documents/laws-and-ethics/white-book/white-book-2019.pdf> (abgerufen am 14.9.2020).

*OW reklamieren sofort: Wenn Ost seinen ♡K unter das ♡A schmeißt, machen OW noch die letzten beide Stiche in ♦. Entscheidung: NS und OW bekommen je zwei Stiche, unabhängig von der Spielstärke von Ost!*

*Stimmen hingegen OW dem Claim zu und reklamieren erst, nachdem der Claim etabliert ist, bleibt es bei drei Stichen für NS und einem für OW. Den ♡K unter das ♡A zu legen, ist keine wahrscheinliche Spielweise (Regel 69B2).*

Eine weitere Annahme: Der Claimer sieht während des angenommenen Abspiels die Karten des Gegners und darf das Abspiel entsprechend abändern – vorausgesetzt es gibt keine andere normale, aber weniger erfolgreiche Variante.



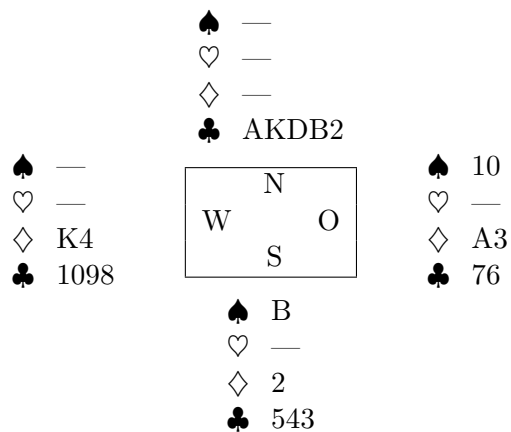
**Beispiel 32.** *Süd ist Alleinspieler in einem Pik-Kontrakt und claimt mit der Erklärung: „Ich bin hoch, Karo geht auf die Treff.“ Anscheinend hat er auf den ♠10er vergessen und darauf, dass sein ♦8er hoch ist. Würde Süd wie in der Erklärung angegeben die ♣ spielen, schnappt Ost zwar in die vierte ♣-Runde hinein, Süd darf allerdings überschnappen und gewinnt anschließend den letzten Stich mit dem ♦8er.*

Vergleiche Beispiel 32 mit Beispiel 33, bei dem Ost nur zwei ♣ hält und rechtzeitig zu seinem Schnapper kommt.

### „Spiel'n Sie's weiter.“

Seit den 2017er-Regeln können die Spieler unter den in Regel 68D2b beschriebenen Bedingungen weiterspielen. Davor wurde das zwar oft so gehandhabt, war nach den alten Regeln aber nicht zulässig.

Wird das Spiel fortgesetzt, geht es völlig normal weiter: Der Claimer nimmt seine Karten wieder in die Hand, sie bleiben nicht offen liegen, wie z. B. im Internetbridge auf Bridge Base Online. Die Gegner haben kein Recht, dem Claimer zu diktieren, welche Karten er spielen muss. Wichtig der Satz in Regel 68D2b (ii): „... das danach erzielte Ergebnis bleibt bestehen.“



**Beispiel 33.** Süd ist Alleinspieler in einem Pik-Kontrakt und claimt mit der Erklärung: „Ich bin hoch, Karo geht auf die Treff.“ Die Gegner schlagen vor weiterzuspielen, Ost vielleicht mit einem inneren Lächeln. Süd nimmt seine Karten wieder in die Hand, denkt sich: „War da nicht noch was?“, zieht mit dem ♠B Osts ♠10er und macht jetzt tatsächlich alle Stiche.

Sollten OW nun nach dem Spiel den Turnierleiter rufen, wird dieser mit Verweis auf Regel 68D2b (ii) das Ergebnis stehen lassen. Hätten OW zum Zeitpunkt des Claims gerufen, hätten sie noch zwei Stiche bekommen (Treffschnapper und ♦A) – Regel 70C.