

# Beschluss des Sport- und Regelausschusses zu Meisterpunkten für Internettourniere

24.9.2021

Der SRA hat beschlossen, den Beschluss zu „Meisterpunkten für Internettourniere“ vom März (verlängert Ende Juni) weiterhin zu verlängern. Der Beschluss gilt ab sofort auch für Hybridturniere (ein Teil der Spieler spielt live, ein Teil der Spieler nimmt über Internet teil).

Unter folgenden Bedingungen dürfen ab sofort bis vorläufig 31.12.2021 für im Internet veranstaltete Turniere Meisterpunkte vergeben werden:

1. Das Turnier muss auf einer Plattform gespielt werden, welche eine durchgehende Übertragung mittels Kamera und Mikrofon erlaubt (wie z. B. bei RealBridge).
2. Das Turnier muss von einem ÖBV-Mitglied (Klub), einem Regionalverband oder dem ÖBV selbst veranstaltet werden.
3. Mindestboardanzahl für jedes Paar: 24. Boards einer Pausenrunde gelten dabei als nicht gespielt (WKO 4.2.2).
4. Es gelten die Tabellen laut MPO für Haus- und Großturniere.
5. Internettourniere dürfen nicht für Bewerbe gewertet werden, für die zusätzliche Meisterpunkte lt. MPO 3.11 vergeben werden.
6. Für Internettourniere dürfen keine doppelten Meisterpunkte lt. MPO 3.7 vergeben werden.
7. Grundsätzlich müssen während des Turniers alle Spieler Kamera und Mikrofon durchgehend aktiviert haben. Kurzfristige Ausfälle aus technischen Gründen sind tolerierbar.
8. Grundsätzlich gelten die Turnierbridge-Regeln, die WKO, die MPO und die TLO. Ist eine exakte Umsetzung der Vorschriften nicht möglich, sind sie so gut wie möglich sinngemäß anzuwenden.
9. Undo:
  - a. Ein Undo ist erlaubt, falls ein Spieler neben die Ansage geklickt hat, die er eigentlich abgeben wollte („slip in fingers“).
  - b. Ein Undo ist erlaubt, falls der Alleinspieler in seiner Hand oder beim Dummy neben die Karte geklickt hat, die er eigentlich spielen wollte („slip in fingers“).
  - c. Verklickt sich ein Gegenspieler, ist ein Undo *nicht* erlaubt. Für einen Gegenspieler ist ein Undo nur in einem der in Regel 47 aufgezählten Fälle möglich (das wird in der Praxis nur sehr selten vorkommen).
  - d. Ein Undo ist *nicht* erlaubt, falls der Spieler seinen Plan oder Gedanken geändert hat, sei es aufgrund einer Konzentrationschwäche, Gedankenverlorenheit, eines Spielfehlers oder einer spontanen, neuen Idee,

selbst wenn diese Plan- oder Gedankenänderung sehr schnell (evtl. innerhalb von Sekundenbruchteilen) erfolgt ist („slip in mind“).

- e. Ein Undo muss grundsätzlich akzeptiert werden. Falls die Gegner das Undo nicht akzeptieren möchten, ist sofort der Turnierleiter zu rufen.
  - f. Wird ein Undo nicht akzeptiert oder stellt sich nach der Partie heraus, dass das Undo nicht erlaubt war, und entscheidet der Turnierleiter, dass ohne das Undo leicht ein anderes Ergebnis zustande gekommen wäre und die nicht-schuldige Seite dadurch geschädigt worden ist, muss er ein berechtigtes Ergebnis zuweisen. Er soll dabei versuchen, das ohne das Undo wahrscheinliche Ergebnis auf dem Board zu rekonstruieren.
10. Spieler dürfen ihre eigene Konventionskarte zu Hilfe nehmen.
11. Der Vollständigkeit halber: Jede Form von illegalem Informationsaustausch ist verboten. Regel 73B2: „Der schwerstmögliche Verstoß liegt vor, wenn eine Partnerschaft durch vorher abgesprochene Methoden, die nicht durch diese Regeln gestattet sind, Informationen austauscht.“ Ein Verstoß hat eine Disqualifikation zur Folge und wird beim EDR angezeigt. Ein Verdacht ist beim Begutachtungsausschuss anzuzeigen.

## Beispiele zu Undo

Vier Beispiele, um zu verdeutlichen, wann ein Undo erlaubt ist und wann nicht:

**Beispiel 1:** Der Teiler hält ♠x ♥AKxxxx ♦Kxx ♣KBx, möchte 1♥ eröffnen, klickt allerdings versehentlich auf 1♠. Ein Undo ist erlaubt, der Spieler hatte immer den Gedanken, 1♥ zu eröffnen.

**Beispiel 2:** Der Teiler hält die 20-Punkte-Hand ♠KDxxx ♥ADB ♦KBx ♣Ax. Er verzählt sich jedoch um einen Punkt (19 Punkte) und eröffnet daher 1♠. Sofort danach bemerkt er seinen Irrtum und möchte das Gebot auf 2NT ändern. Ein Undo ist *nicht* erlaubt, der Spieler hat *beabsichtigt* auf 1♠ geklickt (weil er sich verzählte) und sofort danach seinen Gedanken geändert.

**Beispiel 3:** In einem NT-Kontrakt hält der Alleinspieler als letzte beiden Karten ♠A ♥2 zu ♥A ♦2 am Tisch. Er spielt das ♠A aus der Hand. Am Tisch klickt er aber daneben, er erwischt das ♥A statt des ♦2ers. Ein Undo ist erlaubt, der Spieler hatte immer den Gedanken, den ♦2er zu spielen.

**Beispiel 4:** Am Tisch liegt AD zu xx in der Hand. Der Alleinspieler spielt für den Impass klein aus der Hand. Der Gegenspieler vor der Gabel legt überraschend den König, der Alleinspieler schaut nicht genau und spielt die Dame. Nach einer halben Sekunde registriert er den König und möchte auf das Ass ändern. Ein Undo ist *nicht* erlaubt, der Spieler hat *beabsichtigt* auf die Dame geklickt (weil er schlampig geschaut hat). Die Dame ist gespielt, der König gewinnt den Stich.