



ÖSTERREICHISCHER BRIDGESPORTVERBAND

Heiligenstädter Straße 189–191/2/15

1190 Wien

Tel.: +43 (0)660 17 51 070

E-Mail: office@bridgeaustria.at

ZVR-Zahl: 566793717

WETTKAMPFORDNUNG DES ÖBV

(WKO)

Herausgeber:
Sport- und Regelausschuss des ÖBV

In Österreich in Kraft gesetzt:
1. August 2023

© ÖBV 2023

Inhaltsverzeichnis

Teil 1 – Allgemeine Bestimmungen	6
1.1 Geltungsbereich	6
1.2 Arten von Turnieren	6
1.3 Terminkalender und Terminschutz	6
1.4 Die Anrufung des Sport- und Regelausschusses (SRA)	7
1.5 Die Anrufung des Begutachtungsausschusses	8
1.6 Anwendung der EU-Datenschutzgrundverordnung (DSGVO)	8
Teil 2 – Turnierorganisation	10
2.1 Turnierorganisator	10
2.2 Die Ausschreibung (Proposition)	10
2.3 Spielort und Material	10
2.4 Bestellung des Turnierleiters und Ausrechners	10
2.5 Entgegennahme der Meldungen, Nenngeld	11
2.6 Sitzordnung	11
2.7 Vorduplizieren	11
2.8 Ausrechnung und Resultatsmeldung an den ÖBV	12
2.9 Korrekturphase und Preisverteilung	12
Teil 3 – Spielordnung	13
3.1 Das richtige Verhalten	13
3.2 Spielberechtigung und -verpflichtung	15
3.3 Stellvertreter	15
3.4 Rauchen und Alkoholkonsum	15
3.5 Elektronische Kommunikationsgeräte	16
3.6 Turniersprache	16
3.7 Platzwahl	16
3.8 Bidding-Box	17
3.9 Stop-Regel	17
3.10 Partnerschaftsvereinbarungen	17
3.11 Konventionskarte, Alertieren, Fragen und Auskünfte	18
3.12 Bluffen	19
3.13 Spielzeit	19
3.14 Bridgemates	20
3.15 Screens	20
3.16 Das Rufen der Turnierleitung	20
3.17 Berufungen	20
3.18 Klausur im Teamturnier	21

3.19	Resultatsermittlung, -meldung und -bekanntgabe im Teamturnier	22
3.20	Reihung in Teamturnieren	22
3.21	Reihung in anderen Turnieren	23
3.22	Zuschauer	23
Teil 4 – Turnierdurchführung		24
4.1	Allgemeines zur Turnierleitung	24
4.2	Paar- und Individualturniere	27
4.3	Teamturniere	31
Anhang 1 – Alertieren		38
A1.1	Generalklausel	38
A1.2	Farbgebote	38
A1.3	NT-Gebote	38
A1.4	Pass, Kontra und Rekontra	39
Anhang 2 – Systembeschränkungen und Beschränkungen für Vereinbarungen		40
A2.1	Geltungsbereich	40
A2.2	Verbotene Vereinbarungen und Systeme	40
A2.3	NT-Eröffnungen	42
A2.4	Eröffnungen von 1 in Farbe	42
A2.5	Forcierende Eröffnungen	42
A2.6	Sonstige Beschränkungen	42
Anhang 3 – Spezielle Vereinbarungen (Konventionen)		44
A3.1	Allgemein	44
A3.2	Eröffnungen	44
A3.3	Antworten	45
A3.4	Gegenlizit	46
A3.5	Kontra	47
A3.6	Ausspiel und Markierung	48
Anhang 4 – Konventionskarten für einfache Systeme		49
Anhang 5 – Regel-Entscheidungen des SRA als Regulating Authority		51
Anhang 6 – Verbindliche Regelauslegungen des WBFLC		52
Anhang 7 – Anleitungen zu einzelnen Regeln		56

Anhang 8 – Anleitung für Turnierkomitees	59
Anhang 9 – Partieberichtsformular	64
Anhang 10 – Bestimmungen für Screens.....	66
A10.1 Bedienungsanleitung	66
A10.2 Alerts und Auskünfte	66
A10.3 Änderungen von Berichtigungen bei Verwendung von Screens	67
A10.4 Zuschauer	68
Anhang 11 – Strafen.....	69
A11.1 Ordnungsstrafen	69
A11.2 Disziplinarstrafen	69
Anhang 12 – Siegpunkte	71
A12.1 Quasi-stetige Skala	71
A12.2 Diskrete Skala	72
Anhang 13 – Kurzfassung österreichischer Bestimmungen	73
Anhang 14 – Austrian Regulations In A Nutshell (English version of Appendix 13).....	75

Abkürzungen

Av+/Av–	Average-plus/Average minus (Regel 12C2a und 86)
EBL	European Bridge League
EDR	Ehren- und Disziplinarrat des ÖBV
HCP	High Card Points – Hochkartenpunkte (Ass = 4, König = 3, Dame = 2, Bube = 1)
IMP	Internationaler Matchpunkt (Regel 78B)
KBE	künstliches berichtiges Ergebnis (Regel 12A2)
KK	Konventionskarte (Systemkarte, system card)
MP	Matchpunkt (Regel 78A)
MPO	Meisterpunkteordnung
OTL	Oberturnierleiter
SRA	Sport- und Regelausschuss des ÖBV
TBR	Turnierbridge-Regeln (Laws of Duplicate Bridge) i. d. g. F.
TK	Turnierkomitee
TL	Turnierleiter(in), Turnierleitung
VP	Siegpunkt (victory point)
WBF	World Bridge Federation
WBFLC	World Bridge Federation Laws Committee
WKO	Wettkampfordnung
ZBE	zugewiesenes berichtiges Ergebnis (Regel 12C)

Teil 1 – Allgemeine Bestimmungen

1.1 Geltungsbereich

Der Österreichische Bridgesportverband als zuständiger Verband (*Regulating Authority*) gemäß Regel 80A der TBR erlässt für seinen Bereich die vorliegende Wettkampfordnung (WKO).

Sie ergänzt die TBR unter Beachtung der verbindlichen Interpretationen des WBFLC (siehe Anhang 6) und des von der WBF im Jänner 2019 veröffentlichten „Commentary on the 2017 Laws of Duplicate Bridge“ und ist im Einklang mit diesen Bestimmungen anzuwenden und auszulegen. Maßgeblich ist dabei ausschließlich der von der WBF veröffentlichte Text; Übersetzungen dieser Texte sind nur Hilfsmittel.

Diese WKO gilt für alle Veranstaltungen eines inländischen Turnierveranstalters (Regel 80B), für die die Vergabe von österreichischen Meisterpunkten beantragt worden ist. Die Vergabe von Meisterpunkten ist in der MPO geregelt. Die vorliegende WKO gilt ab 1. August 2023 und setzt alle vorhergehenden Ausgaben außer Kraft.

1.2 Arten von Turnieren

- 1.2.1 Ein **Hausturnier** ist ein von einem ordentlichen Mitglied des ÖBV regelmäßig (wenigstens monatlich) an seinem normalen Spielort und an einem bestimmten, gleichbleibenden Wochentag veranstaltetes Turnier für Mitglieder und Gäste. Turniere, die nicht an einem Sitz des veranstaltenden Vereins abgehalten werden (z. B. Klubausflug) gelten ebenfalls als Hausturnier, wenn mehr als die Hälfte der Teilnehmer Mitglieder des Turnierveranstalters sind.
- 1.2.2 **Sonderturniere** sind nicht regelmäßige, anlassbezogene Turniere an einem Sitz des veranstaltenden Vereines. Sie unterscheiden sich von einem Hausturnier unter anderem durch einen oder mehrere der folgenden Punkte: eigener Termin/Uhrzeit, spezieller Anlass und/oder Motto, Rahmenprogramm, eigene Ausschreibung. Sie haben keinen Termenschutz, können in den Medien des ÖBV beworben werden und sollen wenigstens von einem C-TL geleitet werden.
- 1.2.3 Ein **Regionalturnier** ist ein Turnier, das regionalen Termenschutz genießt.
- 1.2.4 Ein **Großturnier** ist ein Turnier, das österreichweiten Termenschutz genießt.
- 1.2.5 **Österreichische und regionale Meisterschaften**
Das sind Meisterschaften, die vom ÖBV oder einem Landesverband veranstaltet werden, auch wenn die Organisation an ein Mitglied delegiert wird.
- 1.2.6 **Größeres Turnier:** Diese Bezeichnung wird als Sammelbegriff für österreichische und regionale Meisterschaften sowie Groß- und Regionalturniere verwendet.
- 1.2.7 Eine **Bridgereise** ist eine mehrtägige Reise, die durch einen auf der Internetseite des ÖBV aufgelisteten Reiseveranstalter abgehalten wird. Für die dort abgehaltenen Turniere gelten die Hausturnier-Bestimmungen sinngemäß.
- 1.2.8 Ein **Vergleichskampf** ist ein Turnier für eingeladene Teams. Länderkämpfe werden vom ÖBV veranstaltet; für sie gelten die Bestimmungen für Großturniere, wenn nicht eine andere Regelung getroffen wird. Andere Vergleichskämpfe werden wie Regionalturniere behandelt, wenn sie über Clubebene hinausgehen, sonst als Hausturniere.

1.3 Terminkalender und Termenschutz

- 1.3.1 Österreichweiter Termenschutz erstreckt sich über ganz Österreich; regionaler Turnierschutz erstreckt sich über die jeweilige Region. Dabei gelten Wien, Niederösterreich und Burgenland als Region Ost, Steiermark und Kärnten als Region Süd, Oberösterreich, Salzburg, Tirol und Vorarlberg als Region West.
- 1.3.2 In jenen Bereichen, auf die sich ein Termenschutz erstreckt, dürfen nur regelmäßig stattfindende Hausturniere oder Bridgereisen veranstaltet werden.

- 1.3.3 Jedes Mitglied kann für Turniere um Termenschutz ansuchen, und zwar bis zum 30. Juni für das erste, und bis zum 31. Dezember für das zweite Halbjahr des Folgejahres. Wird ein österreichweiter Termenschutz angestrebt, ist darzutun, inwiefern die Voraussetzungen von 1.3.8 erfüllt sein werden.
- 1.3.4 Der Terminkalender wird entsprechend zeitnah auf der ÖBV-Homepage und in den Printmedien des ÖBV veröffentlicht.
- 1.3.5 Eingeführte Turniere behalten grundsätzlich den Termenschutz des Vorjahres. Wird ein Turnier in zwei aufeinanderfolgenden Jahren nicht durchgeführt, erlischt der Termenschutz; ein neuerliches Ansuchen ist dem Turnierveranstalter möglich. Abhängig von den Bestimmungen lt. 1.3.8 oder 1.3.9 kann der Termenschutz auf- oder abgewertet werden.
- 1.3.6 Falls ein eingeführtes Turnier in drei aufeinanderfolgenden Jahren die Voraussetzungen für den Termenschutz lt. 1.3.8 oder 1.3.9 nicht erfüllt, wird der österreichweite Termenschutz auf einen regionalen Termenschutz reduziert bzw. erlischt der regionale Termenschutz. Sollte ein neues Turnier die Voraussetzungen nicht auf Anhieb erfüllen, entscheidet der SRA im Einzelfall, ob im folgenden Jahr Termenschutz gewährt wird.
- 1.3.7 Vom ÖBV veranstaltete Meisterschaften (auch wenn die Durchführung einem Mitglied übertragen ist) und von ihm koordinierte Turniere haben österreichweiten Termenschutz.
- 1.3.8 **Österreichweiter Termenschutz** wird gewährt, wenn eine Veranstaltung überregionale Bedeutung hat. Das ist dann gegeben, wenn in den letzten drei Jahren im Mittel bei Turnieren in der Region Ost mehr als 12 % und bei Turnieren in den Regionen Süd und West mehr als 24 % der Teilnehmer aus dem Ausland oder einer anderen Region als der Veranstaltungsort stammen. Es gilt der Sitz des Mitglieds, über den ein Spieler dem ÖBV gemeldet ist.
Wenn die Veranstaltung nur aus einem Paarturnier besteht, muss dieses wenigstens die MP-Kategorie B haben. Wenn die Veranstaltung aus einem Teamturnier besteht, muss diese die MP-Kategorie A haben.
- 1.3.9 **Regionaler Termenschutz** wird gewährt, wenn in den letzten drei Jahren im Mittel wenigstens 60 Spieler teilgenommen haben und mehr als die Hälfte der Teilnehmer einem anderen Club als dem Turnierveranstalter angehören.
- 1.3.10 Für Turnierwochen und Veranstaltungen, die aus mehreren Turnieren bestehen, gilt der jeweilige Termenschutz immer für die gesamte Woche bzw. die gesamte Veranstaltung. Es müssen wenigstens die Hälfte der Turniere die Voraussetzungen lt. 1.3.8 oder 1.3.9 erfüllen.
- 1.3.11 Kein Termenschutz:
- Für Sonderturniere gibt es keinen Termenschutz. Sie können aber in den Terminkalender aufgenommen werden. Insbesondere gibt es für „Advent- und Weihnachtsturniere“ zwischen 1.12. und 31.12. keinen Termenschutz.
 - Für Turnierveranstaltungen im Ausland gibt es keinen Termenschutz. Das betrifft nicht welt- oder europaweite Simultanturniere, die innerhalb Österreichs vom ÖBV koordiniert werden.
 - Für Bridgereisen und Hausturniere gibt es keinen Termenschutz.
- 1.3.12 Für ein Turnier, welches die Termenschutzregeln verletzt, werden keine Meisterpunkte vergeben. Es gibt keine Möglichkeit, ein solches Turnier in den Medien des ÖBV zu bewerben. Der SRA ist darüber hinaus berechtigt, in den drei nachfolgenden Jahren für das widerrechtlich veranstaltete Turnier keinen Termenschutz zu gewähren. Wenn sich ein Turnierveranstalter eines geschützten Turniers durch ein unstatthaft stattgefundenes Turnier geschädigt fühlt, steht es ihm offen, seinen Fall vor ein Schiedsgericht (siehe Art. 16 der Statuten des ÖBV) zu bringen.

1.4 Die Anrufung des Sport- und Regelausschusses (SRA)

- 1.4.1 Aufgabe des SRA
Der SRA ist im Rahmen des ÖBV für die Interpretation der Regeln, die

- Überwachung ihrer Anwendung durch TL und TK, und die Erlassung ergänzender Regelungen zuständig. Er ist die in Regel 93C vorgesehene Instanz.
- 1.4.2 Klärung von Fragen der Regeln, der WKO und des Turnierbetriebs
Jedes Verbandsmitglied und jeder TL kann sich an den SRA wenden mit der Bitte, unklare Bestimmungen der Regeln, der WKO oder sonst des Turnierbetriebs zu klären. Wenn es sich nach Auffassung des SRA um eine Frage allgemeiner Bedeutung handelt, wird die Entscheidung in Anhang 5 der WKO aufgenommen. Sie kann zusätzlich über den Internetauftritt des ÖBV veröffentlicht werden. Eine derart kundgemachte Entscheidung ist ab dem Ende des auf die Veröffentlichung folgenden Monats im gesamten Bereich des ÖBV bindend.
- 1.4.3 Beschwerde gegen Entscheidungen bei Turnieren
- Gegen eine Entscheidung eines TK oder eines OTL, der gemäß Punkt 3.17.2 oder 3.17.4 eine Berufung verhandelt hat, kann beim SRA Beschwerde erhoben werden; gegen andere TL-Entscheidungen nur dann, wenn der TL entgegen den Bestimmungen von Punkt 3.17 die Berufung nicht angenommen hat. Eine solche Beschwerde kann von einem direkt betroffenen Teilnehmer, dem TL, dem Turnierveranstalter sowie von einem Mitglied des TK eingebracht werden. Die Beschwerde kann nur darauf gestützt werden, dass der Entscheidung eine falsche Auslegung der Regeln oder der WKO, oder ein grober Ermessens- oder Verfahrensfehler zu Grunde lag.
 - Die Beschwerde ist binnen zwei Wochen nach Erhalt der schriftlichen Ausfertigung der Entscheidung schriftlich im ÖBV-Sekretariat mittels E-Mail oder eingeschriebenen Briefs einzubringen oder abzugeben. Die Kautions von € 100 (Euro einhundert) ist beizulegen oder im ÖBV-Sekretariat einzuzahlen. Sie verfällt dem ÖBV, wenn der SRA die Beschwerde als offensichtlich unbegründet einstuft.
 - Der SRA entscheidet über solche Beschwerden in einer Plenarsitzung; Mitglieder des SRA, die in den Fall involviert waren, sind dabei nicht stimmberechtigt. Wird die Beschwerde als berechtigt erkannt, wird die Entscheidung in einem Medium des ÖBV veröffentlicht.
 - Der SRA wird erforderlichenfalls den TL und die Mitglieder des TK in geeigneter Weise nachschulen. Auf das Ergebnis des Turniers und die verbundenen Rechte hat sie nur Einfluss, wenn der SRA dies ausdrücklich entscheidet; niemals jedoch nach dem Ende des Bewerbs bzw. der Preisverteilung.
 - Beschwerden über Entscheidungen bei Hausturnieren und Bridgereisen werden nicht angenommen.
- 1.4.4 Beschwerde gegen Turnierleiter
Wenn ein TL bei einem Turnier unprofessionell agiert hat, kann der Turnierveranstalter dieses Turniers den Vorfall innerhalb einer Woche nach Ende des Turniers schriftlich beim SRA anzeigen. Dieser wird nach Erhebung der Fakten je nach Lage des Falles geeignete Maßnahmen einleiten.

1.5 Die Anrufung des Begutachtungsausschusses

Der Begutachtungsausschuss ist ein vom SRA unabhängiges Gremium des ÖBV. Ihm können auf dem Partieberichtsformular (siehe Anhang 9) Partien zur Kenntnis gebracht werden, bei denen „Übermittlung, Beschaffung oder Verwertung unerlaubter Information“ (lt. Statuten des ÖBV, Art. 14) vermutet wird. Während eines Turniers soll dies über den TL geschehen.

1.6 Anwendung der EU-Datenschutzgrundverordnung (DSGVO)

Der Spieler nimmt gemäß Art. 6 Abs. 1 lit. a DSGVO zustimmend zur Kenntnis, dass durch die Abgabe und Annahme der Anmeldung ein Vertrag zwischen ihm und dem Turnierveranstalter entsteht, dem der ÖBV insoweit beitrifft, als dieser erfolgsabhängig Meisterpunkte vergibt und zur Erfüllung seines Vereinszweckes Ergebnisse veröffentlicht. Zur Erfüllung dieser vertraglichen Pflichten werden gemäß Art. 6 Abs. 1 lit. b DSGVO Namen

und Ergebnisse erfasst, gespeichert und veröffentlicht. Diese Daten müssen zur Einstufung in eine Meisterpunktkategorie bzw. eine allfällige Wiedereinstufung bei erneutem Eintritt als Verbandsangehöriger bis fünf Jahre nach dem Austritt aus dem ÖBV gespeichert werden (gemäß Art. 17 Abs. 1 lit. a DSGVO).

Teil 2 – Turnierorganisation

2.1 Turnierorganisator

Der Turnierveranstalter ist Turnierorganisator im Sinne der Regel 80B. Seine Aufgaben sind dort umschrieben. Seine Aufgaben nach Regel 80B lit. g soll er im Einvernehmen mit dem OTL wahrnehmen. Im Übrigen sind die folgenden Bestimmungen zu beachten.

2.2 Die Ausschreibung (Proposition)

- 2.2.1 Für alle größeren Turniere ist eine Ausschreibung zu veröffentlichen. Sie ist nicht nur ein wesentliches Werbemittel, sondern enthält auch alle notwendigen Informationen für den Ablauf des Turniers. Dazu gehören:
- Spielort (genaue Adresse), Datum, Beginnzeit (für jeden Spieltag); werden an einem Tag mehrere Durchgänge gespielt, wird empfohlen, die Beginn- und voraussichtlichen Endzeiten der einzelnen Durchgänge ebenfalls anzugeben.
 - Spielberechtigung; ist nichts angegeben, gelten alle Spieler, die nicht von ihrem Verband gesperrt sind, als teilnahmeberechtigt.
 - Art und Weise der Anmeldungen und Nennungsschluss
 - Modus und ungefähre Boardanzahl
 - Für größere Turniere ist in der Ausschreibung darauf hinzuweisen, dass pro Paar zumindest eine Konventionskarte verpflichtend mitzuführen ist; siehe auch Ordnungsstrafe gemäß A11.1 lit. h.
 - Nenngeld, Ermäßigungen und eine allfällige Berufungsgebühr
 - Preise
 - (Ober-)Turnierleiter und Ausrechner
 - sonstige organisatorische Regelungen (z. B. Haustiere, Parkplatz, Alkoholverbot, etc.)
- 2.2.2 Es wird dringend empfohlen, eine Telefonnummer anzugeben, unter der der Turnierveranstalter am Spielort vor Beginn des Turniers erreichbar ist.
- 2.2.3 Da die Vergabe von Meisterpunkten nach der MPO auch von der Teilnehmerzahl abhängt, ist eine Angabe nur bei Turnieren mit fixer Kategorie sinnvoll.
- 2.2.4 Wird ein Rahmenprogramm angeboten, sollte dieses ebenfalls in der Ausschreibung vorgestellt werden.

2.3 Spielort und Material

- 2.3.1 Der Turnierveranstalter muss den Spielort vorher besichtigen und sich davon überzeugen, dass die Räumlichkeiten nach Größe und Anordnung geeignet sind (auch wenn sich das Idealmaß von 6 m² pro Tisch nicht immer wird einhalten lassen).
- 2.3.2 Der Turnierveranstalter ist dafür verantwortlich, dass das erforderliche Material zur Verfügung steht. Dazu zählen Konventions- und Scorekarten, Nenngeldkuverts, Bidding-Boxen, Boards, Boardzettel, Diagramme, Bridgemates, Tischnummern, „Nord“-Tafeln sowie Klebeband für die erforderlichen Aushänge.

2.4 Bestellung des Turnierleiters und Ausrechners

- 2.4.1 Es wird den Mitgliedern dringend empfohlen, ihre Hausturniere, Sonderturniere und Bridgereise-Turniere von einem geprüften TL leiten zu lassen.
- 2.4.2 Regionaltourniere und regionale Meisterschaften müssen wenigstens von einem B-TL, alle Großturniere und österreichischen Meisterschaften von einem A-TL als OTL geleitet werden. Dieser ist vom Turnierveranstalter aus der vom SRA veröffentlichten Liste zu bestellen. Auf Antrag des Turnierveranstalters kann der SRA für Regionaltourniere genehmigen, dass ein EBL-qualifizierter ausländischer TL

- als OTL fungiert. Die erforderliche Qualifikation des TL eines Vergleichskampfes oder Einladungsturnieres richtet sich nach dessen Bedeutung.
- 2.4.3 In Absprache mit dem OTL sind weitere TL zu bestellen, wenn die Größe des Turniers oder die Anzahl der Spielsäle das erfordern. Grundsätzlich soll ein TL nur dann für zwei Säle zuständig sein, wenn diese in unmittelbarer räumlicher Nähe liegen. Auch wird empfohlen, dass ein TL für nicht mehr als 30 Tische zuständig ist. Hilfsturnierleiter bei Regional- und Großturnieren müssen zumindest C-TL sein. Durch die Bestellung von weiteren Turnierleitern wird die Verantwortung des OTL nach Regel 81 in keiner Weise eingeschränkt.
- 2.4.4 Bei allen nationalen und regionalen Meisterschaften, bei allen Großturnieren, sowie bei Regionalturnieren mit mehr als 20 Tischen ist es nicht zulässig, dass der TL mitspielt.
- 2.4.5 Es wird empfohlen, dass bei Hausturnieren in zwei oder mehr Linien entweder ein nichtspielender TL oder für jede Linie ein eigener TL bestellt wird.
- 2.4.6 Der Ausrechner wird vom Turnierveranstalter in Absprache mit dem (Ober-)Turnierleiter bestellt. Er ist für die technische Seite der Ausrechnung, die Kontrolle der eingegebenen Resultate und die Erstellung der nötigen Informationen für die Teilnehmer (Setzlisten, Ergebnislisten, persönliche Scores, usw.) verantwortlich. Er unterliegt den Weisungen des TL (Regel 81B1).

2.5 Entgegennahme der Meldungen, Nenngeld

- 2.5.1 Meldungen
- Der Turnierveranstalter sammelt die Anmeldungen. Diese müssen unter dem eigenen Namen der Spieler, unter dem sie bei ihrem nationalen Verband gemeldet sind, erfolgen. Bei Meldungen über elektronische Medien wird dringend empfohlen, eine Empfangsbestätigung rückzusenden. Wenn ein Spieler, der sich in dieser Form angemeldet hat, keine solche Bestätigung erhalten hat, soll er nochmals den Turnierveranstalter kontaktieren.
 - Der Turnierveranstalter ist grundsätzlich berechtigt, eine Nennung ohne Angabe von Gründen abzulehnen; dies gilt auch für die Nennung einzelner Spieler in einem Team. Eine solche Ablehnung ist dem betreffenden Teilnehmer in geeigneter Weise rechtzeitig mitzuteilen. Jedenfalls sind allfällige einschlägige Bestimmungen der Statuten eines Verbandes oder Vereines zu beachten.
- 2.5.2 Nenngeld
- Für die Einhebung und Abrechnung des Nenngeldes ist der Turnierveranstalter verantwortlich. Er kann diese Aufgabe auch dem Turnierleiter übertragen.

2.6 Sitzordnung

Die Sitzordnung erstellt der TL nach Rücksprache mit dem Turnierveranstalter. Daher empfiehlt es sich, jenem die Meldungsliste frühzeitig zukommen zu lassen. Der TL beachtet die Bestimmungen in Punkt 4.2.1 bzw. Punkt 4.3.4.

2.7 Vorduplizieren

- 2.7.1 Bei allen größeren Paar- und Individualturnieren sind vorduplizierte Partien zu spielen. Werden Boardzettel verwendet, müssen die Diagramme auf diesen aufgedruckt sein. Der Turnierveranstalter entscheidet, ob die Boards vor dem Durchgang dupliziert werden, oder das Duplizieren durch die Spieler am Tisch nach den Diagrammen erfolgt.
- 2.7.2 Für Teamturniere werden vorduplizierte Partien empfohlen, wenn das organisatorische Umfeld dies zulässt.
- 2.7.3 Es ist dabei unbedingt darauf zu achten, dass kein Spieler vor Beginn des Durchgangs Kenntnis von den Verteilungen erlangt.
- 2.7.4 Der Turnierveranstalter ist dafür verantwortlich, dass den Spielern nach dem Durchgang ausreichend Kopien mit den Verteilungen zur Verfügung stehen.

2.8 Ausrechnung und Resultatsmeldung an den ÖBV

- 2.8.1 Die Ausrechnung soll mit der aktuellen Version des Programms *Magic Contest* bzw. *Bridge Team Contest* erfolgen. Die Verwendung eines anderen Programmes ist nur zulässig, wenn es der österreichischen WKO entspricht (vor allem bei der Bewertung von Pausen, vertauschten Partien, Rechengenauigkeit und Reihung bei Punktegleichheit).
- 2.8.2 Es wird dringend empfohlen, für die Ausrechnung größerer Turniere nur einen routinierten Ausrechner zu bestellen. Für die Richtigkeit der Ausrechnung ist der Turnierleiter verantwortlich, das finanzielle Risiko bei falscher Ausrechnung trägt allerdings der Turnierveranstalter.
- 2.8.3 Bei größeren Turnieren ist im Vorfeld zu klären, wer für die Beistellung der nötigen Ausrüstung (Computer, Drucker, Kabel, Papier, ggf. Bridgemates) verantwortlich ist.
- 2.8.4 Weitere Regelungen zur Ausrechnung finden sich in Punkt 4.1.4.
- 2.8.5 Für die Meldung des Endergebnisses und der Meisterpunkte sind die aktuellen Vorgaben des ÖBV-Sekretariates zu beachten.

2.9 Korrekturphase und Preisverteilung

- 2.9.1 Die Preisverteilung ist unter Beachtung der Korrekturphase (Regel 79C) so anzusetzen, dass nach Aushängen der Frequenzen bzw. der persönlichen Scores und des Ergebnisses des letzten Durchganges für die am Spielort anwesenden Spieler genügend Zeit zur Kontrolle besteht. Die Korrekturphase beträgt 15 Minuten ab dem Auslegen der persönlichen Scores bzw. dem Aushängen der Matchergebnisse, wenn kein längerer Zeitraum angegeben ist.
- 2.9.2 Bei mehrtägigen Veranstaltungen sollen Einsprüche bis zu dem auf den Durchgang folgenden Tag möglich sein; für den letzten Spieltag gilt jedoch Punkt 2.9.1.
- 2.9.3 Wird die Frist gemäß Punkt 2.9.1 verkürzt, haftet der Turnierveranstalter für allenfalls falsch vergebene Preise. Ein gutgläubiger Empfänger ist zur Rückgabe nicht verpflichtet.
- 2.9.4 Nach Verstreichen der Korrekturphase ist das Resultat endgültig, vorbehaltlich lediglich einer nachträglichen Disqualifikation eines Teilnehmers durch den EDR. Unbeschadet dessen können offensichtliche Score-Fehler im Ermessen des Turnierleiters und im Einvernehmen mit dem Ausrechner auch innerhalb von drei Tagen danach korrigiert werden, doch hat dies keinen Einfluss auf bereits verteilte Preise.

Teil 3 – Spielordnung

3.1 Das richtige Verhalten

Bridge kennt einen eigenen Verhaltenskodex. Das Wesentliche findet sich in den Regeln 72 bis 74 und 89, ergänzt durch diese Wettkampfordnung. Diese Bestimmungen sollen dazu beitragen, dass das Spiel für alle Beteiligten möglichst angenehm verläuft. Daher ist folgendes zu beachten:

- 3.1.1 Ein im Durchgang stationärer Teilnehmer ist für die Ordnung am Tisch verantwortlich (Regel 7D), in Teamturnieren das Nord-Süd-Paar. Dazu zählt auch das richtige Auflegen des Boards. Das Board bleibt bis zum Ende der Partie in der richtigen Richtung auf dem Tisch liegen. (Regel 7A und 7D).
- 3.1.2 Wenn Sie bzw. Ihre Gegner zum Tisch kommen, grüßen Sie bitte.
- 3.1.3 Nehmen Sie Ihre Karten aus dem Board und zählen Sie diese so, dass Sie die Bildseite nicht sehen können. (Regel 7B).
- 3.1.4 Wenn Sie (oder Ihr Partner) die Karten aus dem Board genommen haben, müssen alle Bemerkungen, auch zu früheren Partien, unterbleiben. (Regel 74B2).
- 3.1.5 Wenn Sie ungewöhnliche Biet- oder Markierungsmethoden verwenden, machen Sie den Gegner am Beginn der Runde darauf aufmerksam (siehe Punkt 3.11.3).
- 3.1.6 Rufen Sie bitte, im Interesse aller Beteiligten, bei allen Unregelmäßigkeiten *sofort* die Turnierleitung; jede Form von „Selbstjustiz“ ist verboten (Regel 10A). Nur so kann ein möglicher Schaden minimiert werden (Regel 9). Wenn die Turnierleitung gerufen wird, ist dies in keinem Fall eine Unterstellung, dass der Gegner unethisch gehandelt hätte; es geht nur darum, einen möglichen Schaden zu minimieren.
- 3.1.7 Lizitieren und spielen Sie in möglichst gleichmäßigem Tempo (Regel 73D). Es ist nicht korrekt, Karten in der Bidding-Box zu berühren, während man über sein Gebot nachdenkt. Durch das Herausnehmen von Lizitkarten gilt das Gebot als abgegeben und kann nur noch nach Weisung des Turnierleitung geändert werden (siehe Punkt 3.8). Es ist ein schwerer Regelverstoß, zu versuchen, den Gegner durch das eigene Tempo in die Irre zu führen (Regel 73E).
- 3.1.8 Vor jeder Eröffnung über der Stufe eins, und vor jedem Sprunggebot, legen Sie die Stop-Karte auf den Tisch und lassen sie diese 5 bis 10 Sekunden liegen. Die anderen Spieler haben diese Zeit zum Nachdenken (siehe Punkt 3.9).
- 3.1.9 Wenn Ihr Partner eine künstliche Ansage (bis 3NT) macht, müssen Sie das dem Gegner durch ein Alert mitteilen (siehe Punkt 3.11 und Anhang 1).
- 3.1.10 Sie können immer, wenn Sie an der Reihe sind anzusagen oder zu spielen, nach der Bedeutung der gegnerischen Lizitation fragen. (Regel 20F) Die beste Form zu fragen ist etwa „Was wissen Sie vom Blatt Ihres Partners?“ Formulierungen, die geeignet sind den Gegner zu täuschen, sind verboten und werden streng geahndet (Regel 73 und 74). Die Antwort muss vollständig sein, also auch alle Informationen beinhalten, die man aus der Partnerschaftserfahrung hat, sowie die negativen Informationen, die daraus resultieren, dass andere Ansagen nicht gewählt worden sind (siehe Punkt 3.11). Bleiben Sie dabei immer höflich. Wenn Sie glauben, dass eine Frage oder Antwort nicht korrekt war, ist es besser, die Turnierleitung zu rufen, als unwirsch zu reagieren. Wenn ein Spieler durch eine unvollständige oder falsche Auskunft geschädigt ist, wird der Turnierleiter das Score anschließend berichtigen.
- 3.1.11 Wenn Ihr Partner eine falsche Auskunft gegeben hat, dürfen Sie diese nicht gleich korrigieren, sondern vor dem ersten Ausspiel, wenn Sie Alleinspieler oder Strohmann sind bzw. nach der Partie, wenn Sie Gegenspieler sind. Rufen Sie im Zweifel zu diesem Zeitpunkt die Turnierleitung (Regel 20F5). Beachten Sie dabei, dass eine Auskunft dann falsch ist, wenn sie nicht der Partnerschaftsvereinbarung entspricht. Es ist unerheblich, ob die Auskunft dem tatsächlichen Blatt entspricht (z. B. bei Bluff oder Irrtum); eine solche Auskunft soll nicht korrigiert werden. Wenn Sie bemerken, dass Sie selbst eine falsche Auskunft gegeben haben, rufen Sie bitte sofort die Turnierleitung.

- 3.1.12 Wenn Bridgemates verwendet werden, sollen Kontrakt und erstes Ausspiel gleich nach diesem eingegeben werden. Die Kenntnis des Ausspiels ist wichtig, wenn Vertauschungen vom TL nachvollzogen werden müssen. Ein falsches Ausspiel einzugeben, ist unstatthaft.
- 3.1.13 Das erste Ausspiel muss verdeckt erfolgen. Ein Ausspiel von der falschen Seite richtet so keinen Schaden an. (Regel 41A).
- 3.1.14 Der Strohmann legt nach dem Aufdecken des Ausspiels seine Karten in folgender Weise auf den Tisch (Regel 41D):
- nach Farben sortiert, rechts die Atoutfarbe (wenn es eine gibt)
 - mit der Schmalseite zum Alleinspieler, die Karten jeder Farbe dem Rang nach sortiert, die höchste Karte beim Strohmann.
- 3.1.15 Der Strohmann darf auf das Spiel keinen Einfluss nehmen. Er darf nur nach Weisung des Alleinspielers Karten spielen. Auch ein Single ist nicht automatisch gespielt (nimmt er es vorzeitig, darf der nächste Gegner spielen, auch wenn sein Partner noch nicht gespielt haben sollte – Regel 57C).
- 3.1.16 Nach der Partie mischen Sie Ihre Karten, zählen Sie sie zur Sicherheit nochmals, und geben Sie die Karten ins Board zurück. Achten Sie dabei darauf, Ihre Karten ins richtige Fach zu geben! (Regel 7C).
- 3.1.17 Die Verwendung von Bridgemates ist in Punkt 3.14 geregelt. Wenn es ein stationäres Paar gibt, ist es für die Eingabe verantwortlich, andernfalls sowie im Teamturnier Nord-Süd, im Individualturnier Nord. Das andere Paar hat die Pflicht, die Eintragung zu kontrollieren. Es gibt keine Vorschrift, ob Nord oder Süd eingibt. Im Teamturnier soll jedes Paar für sich mitschreiben, um mit dem Komplementärpaar vergleichen zu können. Ist auf Boardzetteln einzutragen, gilt das oben Gesagte sinngemäß.
- 3.1.18 Reden Sie während der Runde immer so leise, dass andere Tische nicht gestört werden und auch nicht zufällig Informationen zu Partien bekommen, die sie noch nicht gespielt haben. Das ist besonders wichtig, wenn an allen Tischen die gleichen Boards gespielt werden (z. B. in einem Barometerturnier). Erfordert ihr Verhalten die Zuweisung eines berechtigten Scores an einem anderen Tisch, unterliegen Sie einer Ordnungsstrafe (siehe A11.1 lit. b)). Wenn Sie selbst solche Informationen bekommen haben, sind Sie verpflichtet, das dem Turnierleiter zu melden (Regel 16C).
- 3.1.19 Vermeiden Sie es, nach der Partie den Gegner zu belehren. Alle Spieler haben ein Recht auf eine angenehme Atmosphäre am Bridgetisch. Das Beschimpfen, Provozieren oder (auch unterschwellige) Verhöhnern von Partner oder Gegnern ist ein Verstoß gegen Regel 74. In so einem Fall ist die Turnierleitung zu rufen, die eine Disziplinarstrafe verhängt.
- 3.1.20 Dem Gegner unethisches Verhalten vorzuwerfen, ist grob beleidigend und zieht eine Disziplinarstrafe nach sich. Wenn Sie glauben, Grund zur Annahme zu haben, der Gegner hätte einen Verstoß gegen die Ethik-Regeln begangen oder spielfremde Information benutzt, rufen Sie die Turnierleitung. In letzterem Fall können Sie sich (auch nach dem Turnier) an den Begutachtungsausschuss wenden (siehe Punkt 1.5).
- 3.1.21 Bleiben Sie, wenn möglich, bis zum Platzwechsel am Tisch; wechseln Sie auch nicht vorzeitig die Boards. Grüßen Sie beim Gehen.
- 3.1.22 Für die richtige Weitergabe der Boards ist Nord verantwortlich, wenn die Turnierleitung nichts anderes anordnet (Regel 8A2).
- 3.1.23 Achten Sie beim Platzwechsel darauf, dass Sie zum richtigen Tisch weiter gehen. Bei einem Sprung, oder wenn es mehrere Linien gibt, sind leicht Fehler möglich, die den Turnierablauf empfindlich stören können. Lassen Sie die neuen Gegner nicht unnötig warten.
- 3.1.24 Tragen Sie zu einer positiven Atmosphäre am Bridgetisch bei. Verlassen Sie nicht unnötig den Tisch während einer Partie, insbesondere nicht um zu rauchen (siehe Punkt 3.4.3). Das Spielen unter Alkoholeinfluss kann auch dann einen Regelverstoß darstellen, wenn kein Alkoholverbot besteht (siehe Punkt 3.4.5).

- 3.1.25 Räumen Sie nach der letzten Runde die Bidding-Boxen ein, wenn Sie von der Turnierleitung dazu aufgefordert werden.

3.2 Spielberechtigung und -verpflichtung

- 3.2.1 Jeder Spieler verpflichtet sich mit der Abgabe seiner Nennung, die Regeln, die Bestimmungen der WKO und der Ausschreibung, sowie alle Anweisungen des TL zu befolgen (siehe Regel 90B8). Spieler müssen gegen jeden dem Movement oder der Auslosung entsprechenden Gegner bzw. in einem Individualturnier mit jedem solchen Teilnehmer spielen. Die Weigerung, gegen einen bestimmten Gegner bzw. mit einem bestimmten anderen Teilnehmer als Partner zu spielen, sowie das vorzeitige Verlassen des Turniers ohne triftigen Grund ist eine grobe Unsportlichkeit, führt automatisch zur Disqualifikation und hat eine Anzeige beim EDR zur Folge.
- 3.2.2 Das unentschuldigte Fernbleiben von einem Turnier, zu dem man sich, in welcher Weise immer, angemeldet hat, ist grob unsportlich. Es kann beim EDR angezeigt werden und Schadenersatzforderungen des Veranstalters begründen.
- 3.2.3 Der Nennende ist selbst dafür verantwortlich, dass seine Nennung bzw. eine allfällige Abmeldung rechtzeitig eintrifft. Wenn eine Anmeldung über elektronische Medien nicht bestätigt worden ist, wird eine (nochmalige) Kontaktaufnahme mit dem Turnierveranstalter empfohlen (Anm.: Die Aufgaben des Turnierveranstalters sind in Punkt 2.5 geregelt).
- 3.2.4 Ein Paar darf nur aus zwei Spielern bestehen, ein Team aus höchstens acht. Ob Nachnennungen in Teams, die mit weniger Spielern gemeldet worden sind, oder der Einsatz von Aushilfsspielern möglich sind, ist in der Ausschreibung zu regeln. Bei ein- oder zweitägigen Veranstaltungen ist für letzteres die Zustimmung des SRA einzuholen. Die Bestimmungen über Stellvertreter (Regel 4 und Punkt 3.3.1) bleiben dadurch unberührt.
- 3.2.5 Ein freiwilliges vorzeitiges Ausscheiden ist nur mit Genehmigung des OTL möglich. Diese soll erteilt werden, wenn dadurch das Movement nicht beeinträchtigt wird. Ein ausgeschiedener Teilnehmer hat keinen Anspruch auf Preise oder (auch anteilige) Erstattung des Nenngeldes. Er wird im Endergebnis nicht bzw. als letzter gereiht; die Vergabe von Meisterpunkten richtet sich nach der MPO.

3.3 Stellvertreter

- 3.3.1 Wurde ein Spieler gemäß Regel 91 vom TL suspendiert oder disqualifiziert, oder fällt ein Spieler während des Turniers wegen akuter Erkrankung oder wegen anderer unvorhersehbarer Umstände aus (und besteht bei einem Teamturnier das Team damit aus weniger als vier Spielern), dann kann der TL nach seinem Ermessen einen Spieler als Stellvertreter bestellen oder – ausnahmsweise und so kurz wie möglich – selbst einspringen, wenn dadurch der Ablauf des Turniers nicht grob gestört wird. (bei Zuspätkommen siehe Punkt 4.2.1 bzw. Punkt 4.3.7).
- 3.3.2 Fällt ein Paar aus und würde das Movement dadurch schwer gestört, kann der TL ein Ersatzpaar mitspielen lassen, auch wenn es etwa nicht die Voraussetzungen zur Teilnahme erfüllt. Er kann anordnen, dass das Ersatzpaar außer Konkurrenz spielt.
- 3.3.3 Entscheidungen des TL unter diesen Bestimmungen sind endgültig.

3.4 Rauchen und Alkoholkonsum

- 3.4.1 In allen größeren Turnieren herrscht in den Spielräumen Rauchverbot; darunter fallen auch E-Zigaretten. Dies gilt auch für die Pausen zwischen zwei Durchgängen am selben Tag. Wird diese Bestimmung nicht beachtet, werden keine Meisterpunkte vergeben, und das Turnier verliert den Anspruch auf Termenschutz.
- 3.4.2 Während des Spiels ist es verboten, den Tisch zu verlassen, um zu rauchen.
- 3.4.3 Für Hausturniere und Bridgereisen trifft der Turnierveranstalter eine Regelung im Einklang mit den gesetzlichen Vorgaben.

- 3.4.4 Der Turnierveranstalter hat das Recht, ein allgemeines Alkoholverbot auszusprechen. In diesem Falle dürfen Spieler während des gesamten Turnieres keinen Alkohol konsumieren. Auf ein solches Verbot muss in der Ausschreibung deutlich hingewiesen werden.
- 3.4.5 Auch wenn kein Alkoholverbot besteht, stellt das Spielen unter dem Einfluss berauschender Mittel jedenfalls dann einen Regelverstoß dar, wenn andere Teilnehmer belästigt werden, der Ablauf des Turniers gestört wird, oder ein Teilnehmer seinen Verpflichtungen nach Regel 74A nicht mehr nachkommen kann.

3.5 Elektronische Kommunikationsgeräte

- 3.5.1 Elektronische Kommunikationsgeräte aller Art, die nicht medizinisch oder aufgrund einer Rufbereitschaft notwendig sind, sind während des Durchganges auszuschalten.
- 3.5.2 Unbeschadet dessen kann ein Spieler, der einen wichtigen Anruf erwartet, sein Mobiltelefon beim TL hinterlegen.

3.6 Turniersprache

- 3.6.1 Bei allen Veranstaltungen des ÖBV ist Deutsch die offizielle Sprache. Bei Großturnieren hat jeder Teilnehmer, der nicht ausreichend Deutsch kann, das Recht zu verlangen, dass Englisch gesprochen wird. Erklärungen (Regel 20F) müssen ebenfalls in deutscher bzw. englischer Sprache abgegeben werden.
- 3.6.2 In der Durchführung sind folgende Bezeichnungen zu verwenden: Treff (♣), Karo (♦), Herz (♥), Pik (♠), Ass, König, Dame, Bube, Zehner, Neuner, ... Zweier, klein, hoch, schnappen, stechen.
- 3.6.3 Werden keine Bidding-Boxen verwendet, ist unter Verwendung folgender Bezeichnungen zu lizitieren: Treff, Karo, Herz, Pik, Ohne, eine, ..., sieben, Kontra, Rekontra, Pass, Stop, Go, Alert.

3.7 Platzwahl

- 3.7.1 In **Paarturnieren** entscheiden sich die Spieler am Beginn jedes Durchganges für je eine Richtung, die nur auf Anweisung des TL geändert werden darf (etwa, wenn das Movement dies vorsieht) (Regel 5A). Unbeschadet dessen kann in Mixed-Turnieren der TL die Richtungen festlegen, in denen die Damen bzw. die Herren zu spielen haben. Auch kann für Sonderturniere in der Ausschreibung eine Vorgabe gemacht werden.
- 3.7.2 In **Teamtturnieren** gilt:
- Das in der Auslosung erstgenannte Team ist das *Home-Team*, das zweitgenannte Team das *Visiting-Team*. Auf den Spielformularen im Offenen Raum ist das Home-Team an erster, das Visiting-Team an zweiter Stelle angegeben.
 - Das Home-Team sitzt im Offenen Raum immer auf der Nord-Süd-Achse, in der Klausur auf der Ost-West-Achse. Es hat (im ersten Segment) das Recht, sich erst dann zu setzen, wenn die Spieler des Visiting-Teams Platz genommen oder ihre Aufstellung bekannt gegeben haben.
 - In einem Match, das aus mehr als einem Segment besteht, stellen die Teams abwechselnd als erste auf, Das Home-Team entscheidet, ob es im ersten Segment als erstes aufstellen will oder nicht.
 - Jeder Wechsel eines Spielers während einer Halbzeit ist nur auf Anweisung des Turnierleiters möglich (Regel 4). Wird mit durchlaufenden Boards gespielt oder erfolgt der Wechsel in der Klausur, ist streng darauf zu achten, dass ein solcher Wechselspieler die Austeilungen nicht kennt.
 - In einem sogenannten Sandkasten gilt abweichend von lit. a und lit. b der Punkt 4.3.2b.
- 3.7.3 In **Individualturnieren** weist der TL die Plätze zu.

3.8 Bidding-Box

- 3.8.1 Beginnend mit dem Teiler entnehmen die Spieler Ansagen aus den Bidding-Boxen und legen sie direkt vor dem ansagenden Spieler auf den Tisch. Die Spieler sollen dabei alle vorherigen Ansagen herausnehmen. Alle gemachten Ansagen müssen für die anderen Spieler sichtbar sein und sich in einer geraden Linie von links nach rechts im gleichen Abstand von jeder vorherigen Ansage überlappen. Bis zur Wahl einer Ansage soll ein Spieler es unterlassen, andere Karten der Bidding-Box zu berühren. Eine Ansage gilt als abgegeben, wenn sie mit offensichtlicher Absicht als oberste aus der Bidding-Box entnommen wird. Dies gilt auch für die Änderung einer Ansage (Regel 25).
- 3.8.2 Wenn Ansagen zu alertieren sind, soll durch die Verwendung der Alert-Karte vom Partner des Spielers, der eine alertpflichtige Ansage (siehe Anhang 1) abgegeben hat, darauf hingewiesen werden. Es liegt in der Verantwortung des alertierenden Spielers sicherzustellen, dass die Gegner das Alert auch tatsächlich wahrgenommen haben. Der Gegner soll dies auch in irgendeiner Weise zu erkennen geben bzw. bestätigen.
- 3.8.3 Bevor ein Spieler ein Sprunggebot abgibt, sollte er die Stop-Karte in freier Sicht des linken Gegners auf den Tisch legen, dann die Ansage tätigen und danach die Stop-Karte in dem in Punkt 3.9 vorgeschriebenen Tempo wieder entfernen. Der linke Gegner soll erst dann ansagen, wenn die Stop-Karte entfernt wurde.
- 3.8.4 Solange die Karten der Bidding-Box noch nicht vom Tisch genommen wurden, kann anhand der im Zuge des Lizitverlaufes auf dem Tisch liegenden Lizitkarten eine Überprüfung desselbigen erfolgen. Wenn eine solche Überprüfung nicht möglich ist, kann ein Spieler, der zum ersten Stich zu spielen an der Reihe ist, eine Wiederholung der Lizitation verlangen. Nimmt ein Spieler eine oder mehrere Lizitkarten vom Tisch, gilt das als Pass (außer er hatte unwiderleglich eine andere Absicht).
- 3.8.5 Die Lizitkarten sollen liegen bleiben bis das erste Ausspiel aufgedeckt worden ist.
- 3.8.6 Wenn Screens verwendet werden, ist stattdessen Anhang 10 zu beachten.

3.9 Stop-Regel

- 3.9.1 Wenn ein Spieler ein Eröffnungsgebot von mehr als Eins macht oder wenn ein Spieler nach einer gegnerischen Ansage ein Sprunggebot abgibt, hat er vor seinem Gebot die Stop-Karte auf den Tisch zu legen oder deutlich „Stop“ zu sagen.
- 3.9.2 Will der nächste Spieler eine Frage über die Bedeutung des Gebotes stellen, so muss er dies unverzüglich tun. Die Frage muss sofort beantwortet werden. Der nächste Spieler darf erst dann ansagen, wenn der Spieler, der gestoppt hat, nach 5 bis 10 Sekunden die Lizitation freigegeben hat. Das erfolgt durch Wegräumen der Stop-Karte bzw. das Wort „Go“.
- 3.9.3 Sagt ein Spieler an, bevor die Lizitation freigegeben worden ist oder zögert er nach Freigabe über Gebühr, wird Regel 16B angewandt.
- 3.9.4 Wenn die Stop-Karte zu früh entfernt oder gar nicht verwendet worden ist, so pausiert der linke Gegner dennoch als ob die Stop-Karte korrekt verwendet worden wäre. Sagt er gleich nach der Freigabe der Lizitation an, liegt keine spielfremde Information im Sinne von Regel 16B vor.

3.10 Partnerschaftvereinbarungen

- 3.10.1 Für alle Partnerschaftvereinbarungen in Lizit und Gegenspiel gilt Regel 40. Sie unterliegen den Beschränkungen von Anhang 2 und sind den Gegnern nach Maßgabe von Punkt 3.11 bekanntzugeben. Wenn eine Auskunft nicht mit dem Blatt übereinstimmt, wendet der Turnierleiter Regel 75 an.
- 3.10.2 Vereinbarungen gelten für das Paar. Es ist nicht zulässig, dass die beiden Spieler verschiedene Biet-, Ausspiel- oder Markierungsmethoden verwenden. Für unterschiedliche Gefahrenlagen oder in unterschiedlichen Positionen können aber unterschiedliche Vereinbarungen getroffen werden.

3.11 Konventionskarte, Alertieren, Fragen und Auskünfte

- 3.11.1 In allen größeren Turnieren ist die Vorlage einer vollständig ausgefüllten KK Pflicht. Für einfache Systeme (international: Kategorie grün oder blau), die sich auf den in Anhang 4 abgebildeten KK ausreichend beschreiben lassen, kann eine dieser verwendet werden; für umfangreichere Vereinbarungen (international: Kategorie rot oder gelb) ist stattdessen die WBF/EBL-KK oder eine strukturgleiche deutschsprachige KK zu verwenden.
- 3.11.2 Beim Ausfüllen der KK sind ausschließlich allgemein verständliche Bezeichnungen und Hochkartenpunkte (Ass = 4, König = 3, Dame = 2, Bube = 1) zu verwenden. Die Verliererzählung als Stärke anzugeben ist mit gewissen Einschränkungen nur für starke, forcierende Eröffnungen sowie für Barragen und für Gebote nach Gegnereröffnungen zulässig.
- 3.11.3 Im Anhang 3 findet sich eine Konventionsliste. Wird der Name einer dieser Konventionen auf die KK geschrieben oder auf Fragen als Auskunft gegeben, dann gilt die in Anhang 3 angegebene Bedeutung.
- 3.11.4 Wenn in Turnieren ohne Konventionskartenpflicht anzunehmen ist, dass der Gegner das eigene System nicht kennt, muss es, ebenso wie ungewöhnliche Ausspiel- und Markierungsmethoden, am Beginn der Runde bekannt gegeben werden.
- 3.11.5 Während der Lizitation ist auf Ansagen, die in Anhang 1 aufgeführt sind, durch Alertieren vom Partner des Spielers, der die Ansage gemacht hat, hinzuweisen. (Anm.: wird mit Screens gespielt, gilt statt dessen die Regelung in Anhang 10). Werden Bidding-Boxen verwendet geschieht dies durch deutliches Legen der Alert-Karte auf den Tisch, am besten in die Mitte des Boards; andernfalls durch das Wort „Alert“. Der alertierende Spieler ist dafür verantwortlich, dass das Alert für die Gegner wahrnehmbar ist.
- 3.11.6 Wenn ein Spieler weiß, dass eine Ansage seines Partners zu alertieren ist, aber die Bedeutung derselben vergessen hat, muss er alertieren und dies auf Befragen zur Auskunft geben. In diesem Fall soll sofort die Turnierleitung gerufen werden. Diese wird normalerweise den Spieler vom Tisch wegschicken und die Auskunft von dem Spieler geben lassen, der die Ansage gemacht hat.
- 3.11.7 Alerts des Partners und das Unterlassen derselben sind, ebenso wie alle Fragen und Auskünfte des Partners, spielfremde Informationen gemäß Regel 16B, und ein Spieler unterliegt den dort angeführten Beschränkungen.
- 3.11.8 Ein nicht erfolgtes Alert, das vorgeschrieben ist, stellt eine falsche Information des Gegners dar (Regel 20F5). Die Pflichten der Spieler und die Aufgaben der TL finden sich in Regel 75. Auf Punkt 3.11.11 wird ausdrücklich hingewiesen.
- 3.11.9 Jeder Spieler hat das Recht, nach der Bedeutung der Lizitation zu fragen, wenn er an der Reihe ist (Regel 20F). Dies hängt nicht davon ab, ob eine Ansage alertiert wurde oder nicht. Jede Frage kann eine spielfremde Information für den Partner darstellen. Dies kann zu Anwendung von Regel 16B1a führen. Empfohlen wird die Form: „Was wissen Sie vom Blatt Ihres Partners?“ am Ende der Lizitation.
- 3.11.10 Von erfahrenen Spielern wird erwartet, dass sie sich vor Schaden schützen. Wenn ein Spieler eine implausible Auskunft bekommen hat (dazu zählt auch ein nicht-gegebenes Alert, wo es eigentlich zu erwarten war) und eine weitere Klärung erhalten hätte können, ohne die Rechte seiner Seite zu gefährden, wird dieser Umstand bei der Entscheidung über eine allfällige Entschädigung berücksichtigt werden.
- 3.11.11 Auskünfte haben den Zweck, den Gegner in leicht fassbarer Weise so gut wie möglich über eine Partnerschaftvereinbarung aufzuklären. Sie sollen knapp, klar und vollständig sein. Formulierungen, die geeignet sind, den Eindruck zu erwecken, dass dem Partner Informationen übermittelt werden sollen, müssen vermieden werden. Jede Auskunft muss nach Regel 40 alles umfassen, was ausdrücklich vereinbart oder auf Grund der Partnerschaftserfahrung bekannt ist, nicht aber, was ein Spieler aus seinem eigenen Blatt weiß, oder was er vermutet, ohne dass eine

Vereinbarung vorliegt (siehe auch Anhang 6 zu Regel 75C). Auch negative Informationen, die daraus resultieren, dass der Partner bestimmte alternative Ansagen nicht gewählt hat, sind in die Auskunft einzuschließen. Eine unvollständige Auskunft wird bei der Beurteilung, ob der Gegner geschädigt worden ist, wie eine falsche Auskunft behandelt.

- Beispiel 1: Wenn ein Paar die Konvention *Ghestem* vereinbart hat und wiederholt mit langer Treff 3♣ geboten hat, ist davon auszugehen, dass nicht Ghestem gespielt wird, sondern durch Partnerschaftserfahrung implizit „lange Treff oder die beiden nichtlizitierten Farben“ vereinbart ist. Diese Vereinbarung (Brown Sticker) ist gemäß Anhang A2.2.2 lit. a [ii] verboten und es ist vom TL entsprechend zu entscheiden (Anm.: beim ersten Mal kann die Verwendung dieser Vereinbarung nach Anhang A2.6.3 verboten sein).
 - Beispiel 2: Wenn ein Paar eine Blue-Club-Variante spielt, in der die Karo bei einer Eröffnung von 1♦ bei langer Treff kurz sein kann und jede Vierer-Oberfarbe mit 1♥ bzw. 1♠ eröffnet wird, ist die Auskunft „1♦ kann kurz sein“ unvollständig.
- 3.11.12 Wenn es für eine Ansage keine Partnerschaftvereinbarung gibt, muss das so gesagt werden (z. B. „haben wir nicht ausgemacht“). Wenn sich aber aus der Partnerschaftserfahrung und anderen Abmachungen schlüssig die wahrscheinliche Bedeutung einer nicht besprochenen Ansage ergibt, ist den Gegnern diese Information zu geben. Gibt es keine Vereinbarung, dann soll ein Spieler nicht seine Deutung zur Auskunft geben (z. B. „ich halte es für ...“ oder „ich werde darauf ... zeigen“), weil das für seinen Partner eine Unerlaubte Information darstellt und Regel 16 zur Anwendung kommen kann. Wenn es keine Vereinbarung gibt und dennoch eine Auskunft gegeben wird, wie wenn eine Vereinbarung vorläge, liegt eine falsche Auskunft vor und Regel 21 kann zur Anwendung kommen.

3.12 Bluffen

- 3.12.1 Ein Bluff ist definiert als *eine absichtliche und grob falsche Darstellung von Figurenstärke und/oder Farblänge*. Unter „grob falsch“ ist eine Abweichung von mehr als 2 HCP oder mehr als einer Karte zu verstehen.
- 3.12.2 Vereinbarungen, nach denen es fallweise grobe Abweichungen von der normalen Bedeutung von Ansagen geben kann, und wo die Art der Abweichung vorhersehbar ist, müssen auf der KK angeführt werden (z. B. 1♥ – P – 1♠ kann kurz sein bei Herz-Anschluss). Sie sind *verpflichtend* zu alertieren!
- 3.12.3 Zufalls-Bluffs können den Regeln gemäß eingesetzt werden, solange der Partner auf sie nicht mehr gefasst ist als der Gegner. Das gilt auch für Markierung und Ausspiel. (siehe Regel 40C1).
- 3.12.4 Wird ein bestimmter Bluff bevorzugt gebraucht, entwickelt er sich zu einer impliziten Vereinbarung, auf die Punkt 3.10 Anwendung findet.
- 3.12.5 Bluffs, die gegen die Beschränkungen nach Anhang 2 verstoßen, sind verboten.
- 3.12.6 Bluffs mit Eröffnungen, die für wenigstens eine Bietrunde forcieren, sind verboten.
- 3.12.7 Ein Bluff, der offenkundig den Zweck verfolgt, dem Gegner eine gute Partie zu geben, verstößt gegen Regel 72A. Unabhängig von einem allfälligen berichtigten Ergebnis wird eine Disziplinarstrafe (siehe Anhang A11.2 lit. i) verhängt.
- 3.12.8 Uneingeschränkt häufiges Bluffen ist ein Verstoß gegen Regel 74A2. Zusätzlich zum berichtigten Ergebnis wird eine Disziplinarstrafe (Anhang A11.2 lit. i) verhängt.

3.13 Spielzeit

Der TL legt die Spielzeit pro Runde fest. Er beachtet dabei Punkt 4.2.3 oder 4.3.6. Alle Spieler sind verpflichtet sich zu bemühen, diese Spielzeit einzuhalten. Dies gilt auch, wenn ein Teilnehmer verspätet an den Tisch gekommen ist. Wenn ein Teilnehmer fürchtet, durch unangemessen langsames Spiel seines Gegners in Zeitverzug zu kommen, kann er den TL rufen. Ist ein Teilnehmer wiederholt in Verzug, kann der TL ein Board streichen und ein

berichtigtes Ergebnis (Regel 12C2a) zuweisen. Die Möglichkeit, eine Ordnungsstrafe zu verhängen, bleibt dadurch unberührt.

3.14 Bridgemates

- 3.14.1 Wer für die Bedienung zuständig ist, ist in Punkt 3.1.17 geregelt. Alle Ergebnisse sind zeitgerecht und genau eingeben. Es ist empfehlenswert, Kontrakt und Auspiel gleich nach diesem einzugeben und das Ergebnis, sobald beide Seiten diesem zugestimmt haben.
- 3.14.2 Falls eine TL-Entscheidung verlangt wird, muss der für die Eingabe verantwortliche Spieler zunächst das ggf. umstrittene Tischergebnis eingeben, bis der TL eine endgültige Entscheidung für dieses Board getroffen hat, es sei denn, dass für ein Board kein Ergebnis festgestellt werden kann.
- 3.14.3 Das offizielle Ergebnis ist das vom Zuständigen eingegebene und vom Gegner bestätigte.
- 3.14.4 Sollte es der für die Eingabe Verantwortliche verabsäumen, vor Verlassen des Spielraumes alle Scores einzugeben, kann der TL eine Ordnungsstrafe gegen diesen Teilnehmer verhängen.

3.15 Screens

- 3.15.1 In der Ausschreibung soll angegeben werden, wenn mit Screens gespielt wird.
- 3.15.2 Anhang 10 enthält sowohl die Anweisungen, wie beim Spiel mit Screens vorzugehen ist, als auch die diesbezüglich geltenden Regeländerungen.

3.16 Das Rufen der Turnierleitung

- 3.16.1 Der TL ist unverzüglich und in höflicher Weise zu rufen, wenn die Aufmerksamkeit auf einen Regelverstoß gelenkt worden ist (Regel 9B). Danach darf bis zu seinem Eintreffen nichts getan werden.
- 3.16.2 Der Strohmann darf vor dem Ende des Spiels nicht die Aufmerksamkeit auf einen Regelverstoß lenken. Tut er es dennoch, kann sich das auf die TL-Entscheidung auswirken (siehe Punkt 4.1.3f). Es spricht aber nichts dagegen, dass der Strohmann den TL ruft, nachdem dies durch einen anderen Spieler geschehen ist.
- 3.16.3 Wenn ein Spieler meint, dass ein Gegner von seinem Partner eine spielfremde Information erhalten hat (Regel 16B), soll er das Recht anmelden, den TL später zu rufen. Wenn seine Gegner das Vorliegen spielfremder Information bestreiten, sollen sie den TL unverzüglich rufen. (Regel 16B2)
- 3.16.4 Wenn ein Spieler schwerwiegende Gründe hat anzunehmen, dass ein Gegner, der im Besitz spielfremder Information war, aus logischen Alternativen eine gewählt hat, die diese Information nahegelegt hat, soll er den TL am Ende des Spiels rufen, wenn er glaubt, geschädigt worden zu sein und zwar bevor die Karten ins Board zurückgesteckt worden sind. (siehe Regel 16B3)
- 3.16.5 Wenn ein Spieler (außer dem Strohmann) Grund zur Annahme hat, dass er falsch oder unvollständig informiert worden ist, soll er den TL unverzüglich rufen.

3.17 Berufungen

- 3.17.1 Eine Berufung ist nur gegen TL-Entscheidungen am eigenen Tisch möglich. Insbesondere gibt es keine Berufung gegen organisatorische Maßnahmen wie Zeitplan, Sitzordnung oder Movement. Berufungen werden gemäß Regel 92 und 93 sowie Anhang 8 gehört.
- 3.17.2 Bei größeren Turnieren ist ein TK vom TL zu nominieren. Die Zusammensetzung des Komitees soll vor Beginn des Durchganges durch Aushang bekannt gegeben werden. Es besteht aus einem Vorsitzenden und zwei bis vier Beisitzern und entscheidet in einem Dreiersenat, den der Vorsitzende namhaft macht. Mindestens zwei Mitglieder des entscheidenden Senats müssen Senior-Lifemaster, (Junior-) Grandmaster, mit der TL in diesem Bewerb nicht betraute A- oder B-TL oder

- qualifizierte ausländische Spieler sein. Kann in einem Regionalturnier oder bei einer regionalen Meisterschaft ein solches Komitee nicht gebildet werden, ist der OTL die letzte Instanz.
- 3.17.3 Jede Berufung ist bei Paarturnieren vor Beginn der letzten Runde, bei Teamturnieren spätestens 5 Minuten nach dem Ende der regulären Spielzeit dieser Runde beim zuständigen TL einzubringen, sofern dieser seine Entscheidung bereits getroffen hat, andernfalls unverzüglich nach Bekanntgabe der TL-Entscheidung. Das Recht, eine Entscheidung zu verlangen, endet mit Ablauf der Korrekturphase (Regel 79C und 81C sowie Punkt 2.9).
- 3.17.4 Wenn die Berufung so spät eingebracht worden ist, dass das TK nicht mehr zusammentreten kann, soll nach Möglichkeit ein ad-hoc-Komitee gebildet werden. Punkt 3.17.2 ist dabei aber zu beachten. Ist auch das nicht möglich, entscheidet der OTL. Ist es nicht mehr möglich, die Gegner von der Berufung zu verständigen, muss der TL die Tatsachen so gut wie möglich erheben. Den abwesenden Gegnern darf aus der Tatsache ihrer unverschuldeten Abwesenheit kein Nachteil erwachsen.
- 3.17.5 Der TL hat den Vorfall auf dem vorgesehenen Formular (Anhang 9) festzuhalten, wenn es die Zeit erlaubt. Ist eine Berufungsgebühr vorgesehen, soll er sie einheben.
- 3.17.6 Wenn die Gegenseite zur Verhandlung nicht erscheinen möchte (ohne dass der unter Punkt 3.17.4 geregelte Fall vorliegt), kann sie ihre Stellungnahme auf dem Formular abgeben. Sie nimmt dabei in Kauf, dass alle zweifelhaften Punkte zu ihrem Nachteil ausgelegt werden. Erscheint nicht wenigstens ein Spieler der berufenden Seite, wird die Berufung zurückgewiesen und die Ordnungsstrafe für eine unbegründete Berufung nach A11.1 lit. m verhängt.
- 3.17.7 Die Entscheidung des TK soll so bald wie möglich erfolgen. In Teamturnieren nach Dänischer oder Schweizer Wertung soll die Berufung vor der nächsten Runde verhandelt werden, wenn der Zeitplan es erlaubt. In einem Turnier, das in mehreren Gruppen gespielt wird, muss er jedenfalls vor dem nächsten Auf- bzw. Abstieg verhandelt werden.
- 3.17.8 Punkteänderungen auf Grund der Entscheidung des TK treten erst zum Zeitpunkt der Entscheidung, und nicht rückwirkend mit dem Anlassfall, ein.
- 3.17.9 Eine Entscheidung des TK ist in ihrer Auswirkung auf die Platzierung und die damit verbundenen Rechte endgültig (siehe aber Punkt 1.4.3c).
- 3.17.10 Gegen die Entscheidung der Berufung in einem größeren Turnier kann beim SRA eine Beschwerde eingereicht werden. Diese ist in Punkt 1.4.3 geregelt.
- 3.17.11 Prinzipiell haben die Parteien und der TL das Recht auf eine schriftliche Ausfertigung der Entscheidung mit Begründung auf dem unter Punkt 3.17.5 erwähnten Formular. Die Entscheidung hat eine ausführliche Begründung sowie die Namen der Mitglieder des Komitees zu enthalten. Bei allen österreichischen Meisterschaften und Großturnieren ist vom TL dem SRA eine Ausfertigung zu übermitteln.
- 3.17.12 Wird eine Berufung durch das TK als offensichtlich unbegründet eingestuft, verfällt eine allfällige Berufungsgebühr dem Turnierveranstalter. Eine Ordnungsstrafe soll jedenfalls verhängt werden; dazu ist auch der TL berechtigt.

3.18 Klausur im Teamturnier

- 3.18.1 Der TL gibt bekannt, wo *Offener Raum* und wo *Klausur* ist. Nach dem Beginn der Spielzeit ist Spielern das Verweilen in der Klausur nur dann gestattet, wenn sie dort spielen; Zuschauern nur, wenn sie vom TL die ausdrückliche Erlaubnis dazu bekommen haben. Diese kann nur erteilt werden, wenn alle vier Spieler am Tisch einverstanden sind und ein wichtiger Grund vorliegt; gegen die Erteilung oder Verweigerung dieser Genehmigung ist kein Einspruch oder Berufung möglich.
- 3.18.2 Das Betreten der Klausur ist anderen Personen nur dann gestattet, wenn dies wegen der Lage einzelner Räumlichkeiten oder zum Boardwechsel unvermeidlich ist. Verlässt ein Spieler während der Runde die Klausur vorübergehend, so hat er dies der TL verpflichtend zu melden. Verlässt er die Klausur, weil das Spiel an

seinem Tisch beendet ist, so hat er das Spiellokal zu verlassen, wenn das Spiel am Komplementärtisch noch im Gange ist. Auf keinen Fall darf er sich bei diesem Tisch aufhalten.

- 3.18.3 Bleiben nach Ende des Spiels an einem Tisch die Spieler in der Klausur, dürfen sie nicht an einem anderen Tisch kiebitzen.

3.19 Resultatermittlung, -meldung und -bekanntgabe im Teamturnier

- 3.19.1 Für die Ermittlung des Ergebnisses eines Matches sind beide Teams verantwortlich. (Anm.: die IMP-Tabelle findet sich in Regel 78B, die Siegpunkttabellen in Anhang 12). Das Home-Team ist für die Resultatsmeldung innerhalb von 10 Minuten nach Ende der Spielzeit (siehe Punkt 4.3.6) verantwortlich. Wo und wie diese Meldung zu erfolgen hat, wird am Spielort bekannt gegeben.
- 3.19.2 Kommt das Home-Team in einem Bewerb nach Schweizer oder Dänischem Modus dieser Verpflichtung nicht zeitgerecht nach, kann der Turnierleiter entweder vom Visiting-Team vorläufig ein Resultat entgegennehmen, oder zur Erstellung der Sitzordnung ein vorläufiges Resultat (z. B. 10:10) eingeben. Eine Ordnungsstrafe ist zu verhängen.
- 3.19.3 Das Ergebnis jeder Runde und der Zwischenstand werden durch Aushang vor Beginn der nächsten Runde bekannt gemacht. Ist dies wenigstens 5 Minuten vor deren Beginn geschehen, endet die Korrekturphase 5 Minuten nach dem Beginn der nächsten Runde, andernfalls 15 Minuten nach ihrem Ende. Für die letzte Runde gilt Regel 79C.
- 3.19.4 Wird eine Einzelwertung durchgeführt, erfolgt diese nach Punkt 4.2.6b oder 4.2.6c.
- 3.19.5 Werden Bridgemates verwendet, sind beide Teams für die Richtigkeit und Vollständigkeit der Eingabe verantwortlich. Fehlende Eingaben können für die Erstellung der Sitzordnung nach dem Urteil des TL unberücksichtigt bleiben. Ist die Sitzordnung aufgrund der elektronisch übermittelten Ergebnisse erstellt worden, können Eingabefehler bis zum Ende der nächsten Runde reklamiert werden.

3.20 Reihung in Teamturnieren

- 3.20.1 Werden **Siegpunkte** vergeben, so gilt bei Punktegleichheit:
- Bei einem Turnier nach Meisterschaftsart (*Round Robin* – jeder gegen jeden) mit einem Durchgang entscheidet das direkte Spiel. War dieses exakt unentschieden (IMP-Differenz gleich null), werden zur Reihung der Teams die IMPs herangezogen. Sind mehr als zwei Teams siegpunktegleich, entscheiden in erster Linie die Spiele, die die betreffenden Teams untereinander gespielt haben.
 - Bei einem Turnier nach Meisterschaftsart mit mehreren Durchgängen entscheiden die direkten Spiele aus allen Durchgängen. Wenn aber mehr als zwei Teams siegpunktegleich sind und nicht alle Teams alle Durchgänge gespielt haben, entscheiden nur die direkten Spiele im letzten Durchgang.
 - Bei einem Turnier nach Schweizer Wertung, Dänischer Wertung oder einer daraus gemischten Wertung entscheidet in erster Linie die Anzahl der (nach VP) gewonnenen plus die halbe Anzahl der (nach VP) unentschiedenen Matches, danach die IMP-Differenz. War auch diese exakt gleich, werden zur Reihung das (die) direkte(n) Spiel(e) herangezogen.
 - Besteht ein Turnier aus zwei oder mehr verschiedenen Phasen (z. B. eine nach Schweizer Wertung, eine nach Meisterschaftsart), so ist für die Reihung das Turnier so behandeln, als hätte nur die letzte Phase stattgefunden.
 - Ergibt sich aus diesen Bestimmungen keine Reihung, sind die betreffenden Teams ex aequo zu reihen. Allfällige Preise können aliquot aufgeteilt werden.
- 3.20.2 In einem **KO-Bewerb** sollen nach Möglichkeit noch ein bis vier weitere Boards gespielt werden. Ist das (etwa aus Zeitgründen) nicht möglich, oder ist auch danach

- das Ergebnis gleich, so entscheiden die Totalpunkte (Regel 78C). Sind auch diese gleich, entscheidet das Los.
- 3.20.3 Bei einem Teamturnier **Board-a-Match** entscheidet bei Siegpunktegleichheit das bessere Ergebnis in den letzten drei Runden, bei Gleichheit der letzten beiden, bei Gleichheit der letzten Runde. Ist auch dieses gleich, sind die Teams ex aequo zu reihen.

3.21 Reihung in anderen Turnieren

- 3.21.1 Bei einer Auswertung in Matchpunkten (Regel 78A) werden Teilnehmer nach der Summe der erspielten Punkte über alle Durchgänge gereiht. Auf Ausdrucken sollen so viele Dezimalstellen dargestellt werden, dass die Reihung klar zu erkennen ist (siehe Punkt 4.2.7).
- 3.21.2 Bei einer Auswertung in IMP (Regel 78B), z. B. bei Cross-IMPs oder Butler, werden Teilnehmer nach den erzielten Punkten, gerundet auf Hundertstel, gereiht.
- 3.21.3 Teilnehmer, die nach Punkt 3.21.1 oder 3.21.2 gleich viele Punkte haben, sind ex aequo zu reihen. Falls es für sie Preise gibt, können die Preise für aufeinander folgende Plätze zusammengelegt und geteilt werden, bzw. kann das für den Platz vorgesehene Preisgeld auf alle Preisträger aufgeteilt werden (z. B. 5 Preise, Platz 3 und 4 ex aequo: beide Paare bekommen die Hälfte der Summe des 3. und 4. Preises; 5. und 6. ex aequo: beide Paare bekommen das halbe Preisgeld für den 5. Platz).
- 3.21.4 In Howell- und Reduced-Howell-Turnieren ergibt das Movement eine Wertung über den Saal. Um die Ausgewogenheit des Vergleichs zu wahren, sollen diese Movements zu Ende gespielt werden.
- 3.21.5 In Linienturnieren (Mitchell) werden die Nord-Süd- und Ost-West-Paare getrennt gereiht, außer:
- in Scrambled-Mitchell-Turnieren, wobei Punkt 4.2.2c zu beachten ist.
 - In Linienturnieren (Mitchell) mit zwei oder mehr Durchgängen, wenn durch die Sitzordnung gewährleistet ist, dass jede Halblinie mit wenigstens zwei Drittel der anderen in wenigstens einem Durchgang verglichen wird (siehe Punkt 4.2.1).
- 3.21.6 In Individualturnieren ist sinngemäß zu verfahren.

3.22 Zuschauer

- 3.22.1 Für Zuschauer gilt Regel 76.
- 3.22.2 In Paarturnieren kann ein Spieler das Kiebitzen bei sich (nicht aber an dem ganzen Tisch, an dem er spielt) verbieten. In der Ausschreibung kann eine abweichende Regelung getroffen werden. Zuschauer dürfen bei größeren Turnieren nur mit ausdrücklicher Erlaubnis des TL mit einem nicht-stationären Spieler oder Paar mitwandern.
- 3.22.3 In Teamturnieren ist das Kiebitzen im Offenen Raum grundsätzlich gestattet, in der Klausur nur mit ausdrücklicher Genehmigung des TL (siehe Punkt 3.18.1).
- 3.22.4 In der Ausschreibung kann eine von Punkt 3.22.2 und 3.22.3 abweichende Regelung getroffen werden. Die Rechte und Pflichten des TL nach Regel 76A1 und 81C1 werden dadurch nicht berührt.
- 3.22.5 Wird mit Screens gespielt, ist es ausnahmslos unzulässig, dass ein Zuschauer steht oder so sitzt, dass er auf beide Seiten des Screens sieht.
- 3.22.6 Wenn ein Zuschauer für eine Regelwidrigkeit verantwortlich ist, weist der TL ein KBE (Regel 12A2 bzw. 86B) zu. Eine Seite, die für die Anwesenheit des Zuschauers verantwortlich ist, kann dabei als teilschuldig oder schuldig behandelt werden, wenn die Umstände das nahelegen. Ist der Zuschauer auch Teilnehmer dieses Turniers, ist eine Ordnungsstrafe zu verhängen.

Teil 4 – Turnierdurchführung

4.1 Allgemeines zur Turnierleitung

4.1.1 Verantwortung des Turnierleiters

- a. Die Aufgaben des (Ober-)Turnierleiters sind in Regel 81 beschrieben. Er muss rechtzeitig das Einvernehmen mit dem Turnierveranstalter herstellen, um abzuklären, welche zusätzlichen Aufgaben ihm nach Regel 80B übertragen werden (siehe auch Punkt 2.3).
- b. Da der TL für die gesamte technische Durchführung verantwortlich ist, darf er sich vom Turnierveranstalter nichts vorschreiben lassen, was den Regeln oder der WKO widerspricht (Regel 81B).
- c. Er hat alles in seiner Macht Stehende zu unternehmen, um eine regelkonforme Abwicklung des Turniers zu gewährleisten. Bei unvorhergesehenen Problemen hat er das Recht und die Pflicht, im erforderlichen Ausmaß auch von der Ausschreibung abzuweichen, damit ein Ergebnis regelkonform ermittelt werden kann.
- d. Ein nichtspielender TL soll seine Aufmerksamkeit dem ganzen Spielbereich gleichmäßig zuwenden. Wenn er den Ablauf beeinträchtigende Probleme wahrnimmt, soll er frühzeitig einschreiten. Er soll daher nicht kiebitzen, auch um Unklarheiten bei Regelverstößen zu vermeiden (siehe Punkt 4.1.3b).

4.1.2 Vorbereitung des Turniers

- a. Der TL bringt zum Turnier jedenfalls mit:
 - ein aktuelles Regelbuch oder wenigstens eine deutsche Übersetzung desselben;
 - die Wettkampfordnung und die Meisterpunkteordnung;
 - in Punkt 2.3.2 Aufgezähltes, wenn es mit dem Turnierveranstalter so vereinbart ist.
- b. Er erstellt die Sitzordnung (Punkt 4.2.1 und Punkt 4.3.4) in Absprache mit dem Turnierveranstalter und lässt sie in geeigneter Weise aushängen.
- c. Er legt in Absprache mit dem Turnierveranstalter und in möglicher Übereinstimmung mit der Ausschreibung die Anzahl der Durchgänge, Runden und Boards sowie das Movement fest und gibt es dem Ausrechner bekannt. Das Movement soll dabei einen möglichst fairen, ausgeglichenen Vergleich zwischen den Teilnehmern ermöglichen. Komplexe Movements sollen nach Möglichkeit vermieden werden, weil sie fehleranfällig sind und von vielen Spielern nicht goutiert werden.
- d. Er überprüft stichprobenartig die Boards (Teiler, Gefahrenlage).
- e. Er legt die Nordrichtung fest, stellt die Linien und überwacht das Aufdecken der Tische (Bidding-Boxen, ggf. Scorekarten, Nenngeldkuverts, Boards, ggf. Bridgemates). Dabei ist darauf zu achten, dass ein Tisch nach Möglichkeit nicht in unmittelbarer Nähe des Tisches steht, von dem er die Boards bekommt, falls es ein stationäres Paar gibt. Bei mehreren Linien ist das auch linienübergreifend zu beachten.
- f. Er hält sich bereit, auf Änderungen in den Nennungen zügig zu reagieren.

4.1.3 Vorgehen bei Entscheidungen

- a. Der TL ist für die Spieler da. Er hat beträchtliche Rechte, soll diese aber maßvoll ausüben. Ein guter TL soll oft gesehen, aber nicht ständig gehört werden. Er sieht seine Aufgabe darin, das Turnier gut abzuwickeln und alle Spieler fair zu behandeln.
- b. Grundsätzlich soll der TL nur dann einschreiten, wenn er zu einem Tisch gerufen wird; ausgenommen davon sind folgende Fälle:
 - Disziplinwidrigkeiten aller Art, insbesondere solche, für die eine Ordnungsstrafe verhängt werden kann.

- Verstöße, die den Turnierablauf grob beeinträchtigen; vor allem das Spielen falscher Boards oder an einem falschen Tisch.
 - Regelverstöße, die vorsätzliches Verhalten wahrscheinlich erscheinen lassen.
- c. Auf andere Regelverstöße, von denen er in welcher Weise auch immer Kenntnis erhält, reagiert er erst nach dem Ende der Runde, in der der Regelverstoß stattgefunden hat, jedoch möglichst innerhalb der Korrekturphase (Regel 79C).
- d. Wenn der TL zu einem Tisch geht, hat er ein Regelbuch zur Verfügung zu haben. Er muss bei einer Regelentscheidung auf Bitte eines Spielers in der Lage sein, die Regeln, die er angewandt hat, daraus vorzulesen.
- e. Der TL soll im Allgemeinen den Spieler, der die Aufmerksamkeit auf den Regelverstoß gelenkt hat, als ersten seine Sicht des Sachverhalts schildern lassen. Danach soll der Gegenseite Gelegenheit gegeben werden, ihre Sicht der Dinge darzustellen. Der TL bemüht sich, die erforderliche Ruhe am Tisch zu bewahren oder wieder herzustellen. Er achtet darauf, dass bereits gespielte Karten nicht unnötig wieder umgedreht werden.
- f. Auch wenn der Strohmann den TL gerufen hat, trifft dieser aufgrund Regel 81C3 eine Entscheidung. Hat der Strohmann entgegen Regel 43A1 auch die Aufmerksamkeit auf den Regelverstoß gelenkt, muss der TL bei seiner Entscheidung berücksichtigen, ob der Alleinspieler eventuell erst durch den Strohmann auf den Regelverstoß aufmerksam geworden ist.
- g. Der TL geht in seiner Entscheidung nach den Regeln 9 bis 11 und 82 bis 86 vor. Treffen bei einer Regelentscheidung mehrere Regeln zu, wendet er jene an, die den Vorfall am genauesten beschreiben (gemäß dem Grundsatz „lex specialis derogat legi generali“ – „besondere Regel gilt vor der allgemeinen“). Er ist an die Regelauslegungen des SRA (Anhang 5) und der WBF (Anhang 6) gebunden. Bei größeren Turnieren soll er nach Möglichkeit Ermessensentscheidungen und schwierige Regelfragen mit anderen TL besprechen. In diesen Fällen trifft er am Tisch eine (vorläufige) Entscheidung, die es ermöglicht, das Turnier fortzusetzen, und weist darauf hin, dass er seine endgültige Entscheidung später bekannt geben wird. Er soll dies nach Möglichkeit vor dem Ende des Durchganges tun.
- h. Der TL hat die Aufgabe, in Fällen, die ein Bridgeurteil erfordern, (nach entsprechender Beratung – siehe Punkt 4.1.3 und Anhang 8) eine Entscheidung zu treffen, die möglichst genau der Absicht der Regeln folgt. Er entscheidet daher nicht automatisch für die nichtschuldige Seite.
- i. Wenn es um die Beurteilung logischer Alternativen geht, soll er nach Tunlichkeit Spieler entsprechender Spielstärke, die die Partie nicht spielen werden oder schon gespielt haben, um ihre Meinung fragen. Ein solcher Spieler darf eine allfällige Berufung nicht behandeln.
- j. Wenn der TL über einen Claim zu entscheiden hat, bei dem keine oder eine mangelhafte Erklärung abgegeben worden ist, soll er seiner Entscheidung folgende Spielzüge zu Grunde legen, wenn der bisherige Spielverlauf nicht etwas anderes nahelegt:
 - Atout werden am Schluss gespielt.
 - Farben werden von oben gespielt; wenn die Farbe blockieren kann, ist das anzunehmen.
 - Die Reihenfolge, in der Nebenfarben gespielt werden, ist die für den Claimer am wenigsten vorteilhafte.
- k. Wird der TL gerufen, weil ein Spieler durch merkbar schnelles oder langsames Lizenzen oder Spiel seinem Partner spielfremde Information zur Verfügung gestellt hat, soll er zuerst feststellen, ob dieser Wechsel im Tempo unbestritten ist. Wird er bestritten, bildet er sich, so gut es geht, ein Urteil und entscheidet entsprechend. Er berücksichtigt dabei, ob in der konkreten Situation (z. B. nach einem ungewöhnlichen Zwischenlizenz des Gegners, das einen Spieler nötigt, den

Bietverlauf neu zu planen) eine Nachdenkpause zu erwarten ist, denn dann übermittelt diese keine Information an den Partner; der TL klärt den Spieler, dem die spielfremde Information zur Verfügung steht, über seine Pflichten (Regel 16B) auf und fordert die Gegenseite auf, ihn nach der Partie zu rufen, wenn sie sich durch eine Verwendung dieser Information geschädigt fühlt.

- i. Der TL gibt seine Entscheidung den betroffenen Teilnehmern mit einer kurzen Begründung bekannt. Er soll seine Entscheidung den Spielern so mitteilen, dass diese ihre Rechte und Pflichten verstehen, sich aber danach am Tisch in keine Diskussionen darüber einlassen; er weist gegebenenfalls die Teilnehmer auf ihr Recht hin, zu berufen (Regel 83 und 92).
- m. Wird der TL erst nach dem Ende des Durchganges, aber innerhalb der Korrekturphase um eine Entscheidung angerufen, soll er die Fakten so gut wie möglich feststellen. Ist die Gegenseite nicht auffindbar, kann er die Entscheidung auch auf den nächsten Durchgang verschieben. Nach dem letzten Durchgang soll er sich in einem solchen Fall nach Möglichkeit um telefonische Kontaktaufnahme bemühen. Er muss aber auch dann, wenn dies nicht möglich ist, eine Entscheidung treffen, die der für ihn wahrscheinlichsten Sachlage entspricht. Er wird dabei berücksichtigen, ob der behauptete Regelverstoß nicht schon früher hätte auffallen können, und der späte Zeitpunkt die Position der ihn rufenden Seite verbessert haben könnte.
- n. Wenn der TL mitspielt, soll er Ermessensentscheidungen erst treffen, nachdem er die betroffene Partie selbst gespielt hat. Im Übrigen gilt für ihn Regel 16C: Wenn er aufgrund seiner Tätigkeit als Turnierleiter Information über eine Partie erlangt hat, die verhindert, dass er diese Partie normal spielt, soll er an seinem Tisch ein künstliches berichtigtes Ergebnis zuweisen (Av+/Av+). Wenn er wegen seiner Aufgaben als TL in Zeitverzug gerät, kann er nach seinem Ermessen ein Board nachspielen oder auf einem Board an seinem Tisch ein künstliches berichtigtes Ergebnis (Av+/Av+) zuweisen. Entscheidungen am eigenen Tisch soll er nach Möglichkeit an einen anderen qualifizierten TL delegieren; ist das nicht möglich, muss er jeden Anschein vermeiden, dass er sich durch seine Entscheidung einen Vorteil verschafft hat.
- o. Wenn der TL feststellt, dass er eine falsche Entscheidung getroffen hat, muss er alles ihm Mögliche tun, seine Entscheidung so bald wie möglich richtig zu stellen. Ist das nicht möglich (z. B. weil er den falschen Spieler auf Pass gesetzt hat und die Lizitation bereits weiter gegangen ist), geht er nach Regel 82C vor.

4.1.4 Auswertung

- a. Auch wenn ein Ausrechner bestellt ist, liegt die Verantwortung für die Richtigkeit der Ausrechnung beim TL. Der Ausrechner muss daher seinen Anordnungen, soweit sie die Auswertung des Turniers betreffen, Folge leisten.
- b. Die Auswertung erfolgt aufgrund der numerischen Scores auf den Boardzetteln bzw. der IMP-Differenz bei Teamturnieren. Sind Eintragungen in sich nicht stimmig (z. B. 2♠ N +1, 90 für NS), ist ein Ergebnis schlecht oder nicht leserlich, oder weicht die Eintragung auf dem Boardzettel von einem elektronisch übermittelten Resultat ab, kann der TL nach seinem Ermessen versuchen, die Unstimmigkeit durch Befragen beider Paare aufzuklären, oder das ihm am wahrscheinlichsten scheinende Ergebnis zuweisen. Eine spätere Korrektur auf Antrag eines Teilnehmers wird dadurch nicht präjudiziert.
- c. Bei elektronischer Resultatsübermittlung (z. B. mit Bridgemates) soll der TL bereits während des Durchganges regelmäßig die eingegebenen Scores auf Plausibilität überprüfen.
- d. Die Board- bzw. Ergebniszettel müssen wenigstens bis zum Ende der Korrekturphase aufbewahrt werden. Bei größeren Turnieren sollen sie, ebenso wie die zugehörigen Computerdateien, noch für einige Zeit nach dem Turnier zur Verfügung stehen.

4.1.5 Die Suspendierung eines Spielers (Regel 91A) dient der Wiederherstellung der Ordnung und ist keine Strafe; eine solche soll zusätzlich verhängt werden (siehe

Anhang 11). Ein Ersatzspieler kann vom TL für die Dauer der Suspendierung eingesetzt werden.

4.2 Paar- und Individualturniere

4.2.1 Sitzordnung, Zuspätkommen

- a. Die Sitzordnung wird vom TL erstellt. Gegen sie ist kein Einspruch zulässig.
- b. In größeren Turnieren ist der TL verpflichtet, für möglichst ausgeglichene Linien zu sorgen. Er hat entweder 15–20 % der Paare zu setzen und den Rest der Paare gleichmäßig zu verteilen oder die Paare nach den gemeinsamen Platzierungspunkten der Meisterpunkt-Liste zu reihen. Dabei sind Spieler, die nicht Angehörige des ÖBV sind, ihrer eingeschätzten Spielstärke entsprechend zu setzen.
- c. Bei entsprechender Ausländerbeteiligung soll auf eine ausgewogene Aufteilung der Nationalitäten geachtet werden.
- d. Es ist darauf zu achten, dass keine Halblinie mehr als eine Pause im Turnier hat.
- e. Die Sitzordnung soll so erstellt werden, dass gesetzte Paare (lt. lit. b) gegen einander spielen (Achtung auf Sprung, vorzeitigen Abbruch und Duplizieren).
- f. Bei Turnieren mit zwei oder mehr Durchgängen ist grundsätzlich eine Wertung über den Saal anzustreben. Für die Sitzordnung im zweiten Durchgang ist daher Punkt 3.21.5 zu beachten. Bei mehr als zwei Durchgängen ist sinngemäß vorzugehen. Nach Möglichkeit sind folgende Grundsätze zu beachten:
 - Zwei Halblinien sollen höchstens einmal gegen einander spielen.
 - Bei drei oder mehr Durchgängen soll jede Halblinie wenigstens einmal Nord-Süd sein.
 - Keine zwei Halblinien spielen immer in derselben Richtung.
 - Keine zwei Halblinien spielen immer in entgegengesetzter Richtung, ohne dabei wenigstens einmal gegen einander zu spielen.
- g. Folgende Linienwechsel werden daher empfohlen (siehe Punkt 3.21.5):

2 Durchgänge, 2 Linien

Linie	1. Durchgang		2. Durchgang	
	A	B	A	B
NS	A	C	A	B
OW	B	D	D	C

Damit wird z. B. ein Paar, das auf der Halblinie A sitzt, mit den anderen Paaren auf dieser Linie zweimal verglichen, mit den Paaren der Halblinien B und C einmal, mit den Paaren der Halblinie D gar nicht. Somit ist ein Vergleich mit 75 % des Feldes wenigstens in einem Durchgang gegeben.

2 Durchgänge, 3 Linien

Linie	1. Durchgang			2. Durchgang		
	A	B	C	A	B	C
NS	A	C	E	A	B	D
OW	B	D	F	F	C	E

3 Durchgänge, 3 Linien (z. B. 24 Tische, 3 x 14 Boards)

Linie	1. Durchgang			2. Durchgang			3. Durchgang		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C
NS	A	C	E	A	B	D	A	F	C
OW	B	D	F	F	C	E	D	B	E

3 Durchgänge, 4 Linien (z. B. 28 Tische, 3 x 14 Boards oder 20 Tische, 3 x 10 Boards)

Linie	1. Durchgang				2. Durchgang				3. Durchgang			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
NS	A	C	E	G	A	H	B	C	A	H	F	D
OW	B	D	F	H	F	D	G	E	G	E	C	B

4 Durchgänge, 4 Linien (z. B. 20 Tische, 4x10 Boards)

Linie	1. Durchgang				2. Durchgang				3. Durchgang				4. Durchgang			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
NS	A	C	E	G	A	B	D	G	A	F	H	D	A	F	G	H
OW	B	D	F	H	C	F	H	E	G	C	B	E	E	D	B	C

- h. Wenn ein Paar bei Beginn des Durchganges nicht anwesend ist, kann der TL es streichen. Diese Entscheidung ist endgültig. Ist aber mit einem verspäteten Eintreffen zu rechnen, weist er auf bis zu sechs Boards ein künstliches berichtigtes Ergebnis zu. Das verspätete Paar gilt dabei grundsätzlich als schuldig. In Ausnahmefällen kann der TL auch einem Paar sein Durchgangsergebnis zuweisen, wenn nachweislich ein legitimer Hinderungsgrund vorliegt. Wenn es möglich ist, kann er nach seinem Ermessen auch einen bzw. zwei Ersatzspieler (Regel 4) spielen lassen.

4.2.2 Movement, Board- und Rundenzahl

- a. Die Mindestboardanzahl für ein Meisterpunkte-Turnier beträgt 24 (gespielte) Boards für jedes Paar, wobei die Boards einer Pausenrunde nicht als gespielt gelten. Bei fünf oder mehr Tischen soll das Movement nach Möglichkeit so gewählt werden, dass zwei oder drei Boards pro Runde gespielt werden.
- b. Der TL muss bei der Auswahl des Movements dafür sorgen, dass jeder Turnierteilnehmer möglichst viele der aufliegenden Boards spielt. Ein Movement, bei dem ein Teilnehmer weniger als drei Viertel der aufliegenden Boards spielt, ist unzulässig. *Die Boards einer Pausenrunde gelten dabei nicht als gespielt!* In größeren Turnieren ist daher bei 20 oder mehr Tischen in (wenigstens) zwei Linien zu spielen; bei Hausturnieren soll das wenigstens bei mehr als 24 Tischen geschehen (andernfalls wären wenigstens 17 Runden zu spielen).
- c. Die Movements von Howell-, Reduced-Howell- oder Scrambled-Mitchell-Turnieren ergeben einen Sieger über den Saal. Anders als bei Linienturnieren (Straight Mitchell) wird jedes Paar mit den anderen auf unterschiedlich vielen Boards verglichen. Die (z. B. in Magic Contest, oder in der einschlägigen Literatur) vorgegebenen Movements sind darauf optimiert, dass ein Teilnehmer mit jedem anderen möglichst gleich oft verglichen wird, damit so ein aussagekräftiges Gesamtergebnis ermittelt werden kann. Das stimmt aber nur, wenn die Movements zu Ende gespielt werden. Es soll daher vermieden werden, diese Movements vorzeitig abzubrechen, und es ist nicht zulässig, mehr als eine Runde wegzulassen.

- d. Wenn in zwei oder mehr Linien gespielt wird, soll auch in Hausturnieren in zwei oder mehr Durchgängen gespielt werden; bei größeren Turnieren ist dies verpflichtend. Die Zahl der Durchgänge und Runden legt der Turnierleiter im Einvernehmen mit dem Turnierveranstalter fest. Dabei ist auch auf die zur Verfügung stehende Zeit, das Material, die Zahl der Teilnehmer und gegebenenfalls auf die vorbereiteten Austeilungen zu achten. Da eine Wertung über den Saal erfolgen soll, müssen auf allen Linien die gleichen Boards gespielt werden. Die Partien sollen vordupliziert sein. Wenn ein Vorduplizieren der Boards nicht möglich ist, kann dies an Hand der Diagramme durch die Spieler in der „Runde Null“ erfolgen. Auf den Boardzetteln muss das Diagramm ersichtlich sein, und die Spieler sollen es wenigstens in der ersten gespielten Runde kontrollieren.
- e. Wenn zwei Durchgänge gespielt werden sollen und das Feld zu klein ist, um 2 Linien zu bilden, kann in einem Durchgang ein Mitchell und im anderen ein Interwoven-Howell gespielt werden; dann trifft jedes Paar auf jedes andere (z. B. bei 11 Tischen und 44 Boards).
- f. Für Paarturniere, welche speziell für einen schwächeren Spielerkreis (z. B. für A- und Treff-Spieler) durchgeführt werden, sollen alle Spieler wenigstens 21 Boards spielen.

4.2.3 Spielzeit

Die Dauer der Runde wird vom TL bestimmt; er soll dabei folgende Richtzeiten (einschließlich Platzwechsel, ohne Mischen) einhalten:

Boards/Runde	1	2	3	4	5	6
Minuten	8	15–16*	21–22*	27	33	38

*je nach Lage der Räume

Die Verwendung einer Bridgeuhr wird empfohlen.

4.2.4 Elektronische Resultatsmeldung

- a. Werden elektronische Hilfsmittel zur Registrierung des Ergebnisses einer Partie (z. B. Bridgemates) verwendet, muss der TL jederzeit in der Lage sein, überprüfen zu können, welche Resultate dem Auswertungssystem übermittelt worden sind.
- b. In allen größeren Turnieren soll mehrmals während des Durchgangs auf „verdächtige Ergebnisse“ überprüft werden.
- c. Wird ein Ergebnis irrtümlich unter einer falschen Boardnummer eingegeben und bestätigt, sodass andere Ergebnisse auf diesem Board hätten gesehen werden können, ist Regel 16D2 anzuwenden. Wird an Stelle eines ZBE ausnahmsweise ein KBE zugewiesen, gilt das für die Eingabe verantwortliche Paar als schuldig und das andere als teilschuldig. Im Normalfall soll aber ein ZBE zugewiesen werden (Regel 12C)!

4.2.5 Vertauschte Partien

Vertauschte Partien und Tatbestände, die zur Vertauschung von Partien führen können, sind dem TL unverzüglich zur Kenntnis zu bringen. Bei einer vertauschten Partie hat der wie folgt vorzugehen:

- a. Bei einem um 90° verdreht aufgelegten Board soll das erzielte Resultat belassen werden; das Ost-West-Paar erhält die auf Nord-Süd erzielten Matchpunkte und umgekehrt. Zusätzlich kann der TL gegen eine schuldige Seite eine Ordnungsstrafe nach Regel 90 verhängen. Bei Hausturnieren kann das Board auch Av-/Av+ bzw. (wenn beide Seiten schuldig sind) Av-/Av- gewertet werden.
- b. Wurde die Austeilung verfälscht, hat der TL den Zeitpunkt der Vertauschung festzustellen. Wurde die verfälschte Austeilung dabei sowohl weniger oft gespielt als 10 % vom Top-Score einer Austeilung als auch 30 % der Rundenzahl des Durchganges, so hat der TL die Austeilung richtig zu stellen und für die verfälscht gespielten Partien den Score folgendermaßen zu

adjustieren:

1 Resultat	60/60				
2 Resultate	60/50	50/60			
3 Resultate	60/50	50/50	50/60		
4 Resultate	70/40	60/50	50/60	40/70	
5 Resultate	70/40	60/50	50/50	50/60	40/70

- c. Wurde die Austeilung verfälscht und dabei öfter gespielt, als unter lit. b festgelegt ist, so hat der TL die Resultate und die verfälschte Austeilung zu belassen. Die beiden so entstandenen verschiedenen Austeilungen sind getrennt zu punktieren und gemäß Punkt 4.2.7c zu werten.

4.2.6 Score-Verfahren

a. **Matchpunkte (MPs)**

Die Ermittlung des Scores bei einem Individual- oder Paarturnier erfolgt grundsätzlich gemäß Regel 78A, wobei eine Score-Einheit 2 MPs sind. IMP-basierte Wertungen (gemäß lit. b und lit. c) sollen nur in einem ausgeglichenen Feld verwendet werden.

b. **Butler-Wertung**

Bei dieser Wertung wird zunächst das sogenannte „Datum-Score“ ermittelt, gegen das dann alle Resultate nach Regel 78B gescort werden. Bei einem eher ausgeglichenen Feld wird zur Ermittlung dieses Datum-Scores das höchste und niedrigste Ergebnis weggelassen und aus den verbleibenden der Durchschnitt errechnet und auf 10 Punkte gegen 0 gerundet. Bei einem Feld stark unterschiedlicher Stärke wird empfohlen, als Datum-Score den auf 10 Punkte gegen 0 gerundeten Median (das ist das mittlere Score bei einer ungeraden Anzahl von Ergebnissen, und das arithmetische Mittel der beiden mittleren Scores bei einer geraden Anzahl) zu verwenden. Für das Durchgangsergebnis wird die Summe der Punkte über alle Boards durch die Zahl der gespielten Boards dividiert. Als Average-plus werden (auch bei Cross-IMPs) +2 IMPs, als Average-minus –2 IMP gegeben. Regel 12C2c ist aber zu beachten.

c. **Cross-IMPs (IMPs Across The Field)**

Hier wird auf jedem Board jedes Ergebnis mit jedem anderen verglichen und nach Regel 78B gescort. Künstliche berichtigte Ergebnisse werden beim Vergleich nicht berücksichtigt. Die Summe der IMPs wird auf jedem Board durch die Zahl der Vergleiche dividiert und auf 2 Dezimalstellen gerundet; das ergibt den Score auf diesem Board. Diese Form der Resultatermittlung sollte nur bei einem ausgeglichenen Feld verwendet werden; andernfalls empfiehlt sich eine Form der Butler-Wertung (siehe lit. b). Für das Durchgangsergebnis wird die Summe der Scores über alle Boards durch die Zahl der gespielten Boards dividiert.

4.2.7 Scoring, Ergebnisermittlung und -bekanntgabe

- a. Wenn ein Paar aufgrund des Movements weniger Boards gespielt hat als andere Paare (z. B. durch eine Pause), erhält es für die nicht gespielten Boards eine Kompensation in der Höhe des Durchschnitts aller anderen in dem betreffenden Durchgang erzielten Scores; dies gilt unabhängig von der Art der Ausrechnung. Beispiel: Manche Paare haben aufgrund einer Pause 14 Runden gespielt, die anderen 15. Jedes Paar, das nur 14 Runden gespielt hat, erhält anstelle der 15. Runde ein Viertel seiner in den 14 gespielten Runden erzielten Punkte. Die gespielten Prozente ändern sich dadurch nicht.
- b. Das Runden von Matchpunkten hat grundsätzlich auf wenigstens eine Dezimalstelle zum Schnitt hin zu erfolgen. Beispiel: Beträgt der Top eines Boards 38 MPs und der Durchschnitt daher 19 MPs, so sind 14,6125 MP auf 14,613 MP bzw. 31,6125 MP auf 31,612 MP zu runden. Prozentwerte sind auf Tausendstel Prozent (3 Dezimalstellen) kaufmännisch zu runden.
- c. Sind einzelne Austeilungen unterschiedlich oft gespielt worden (z. B. wegen Pausen, vertauschter Partien, verschieden langer Linien), sind sie in größeren Turnieren bei MP-Wertung nach der Neuberg-Formel zu scoren:

$$Score = \frac{N}{n} \cdot (s + 1) - 1$$

wobei

N = normale Anzahl von Resultaten

n = Anzahl der Resultate in der betreffenden Gruppe

s = die in dieser Gruppe erzielten Matchpunkte.

- d. Bei händischer Auswertung in Hausturnieren ist es auch zulässig, jedes fehlende Ergebnis durch einen Durchschnitt zu ersetzen.
- e. Bei Paarturnieren nach Butler-Wertung oder Cross IMPs werden für 60 % (Av+) 2 IMPs gutgeschrieben, für 40 % (Av-) minus 2 IMPs (siehe aber Regel 12C2c).
- f. Werden zwei oder mehr Durchgänge gespielt, soll jedes Board das gleiche Gewicht haben, unabhängig von der Länge des Durchgangs. Sind die Durchgänge unterschiedlich lang, sind daher die Punkte zu addieren (Anm.: dies entspricht auch der Funktionalität von Magic Contest).
- g. Wenn die einzelnen Durchgänge in einem Turnier, das in mehreren Phasen gespielt wird, unterschiedliches Gewicht haben sollen (z. B. ein Carry-Over aus einer Vorrunde), ist dies in der Ausschreibung anzugeben.
- h. Wenn ein Paar ausscheidet, bleiben seine Ergebnisse bestehen. Auf den nicht gespielten Boards erhält es 0 %; seine Gegner haben Pause und erhalten ihren Durchgangs-Schnitt (siehe lit. a).
- i. Bei allen größeren Turnieren ist den Teilnehmern am Spielort durch Frequenztafeln oder persönliche Scores die Gelegenheit zur Score-Kontrolle zu geben (siehe Punkt 2.9.1).
- j. Das Ergebnis des Durchganges ist am Spielort bei Nachmittagssitzungen (Beginn bis 16 Uhr) noch am gleichen Tage, bei Abendsitzungen bis spätestens 14 Uhr des nächsten Tages bekannt zu geben.
- k. Zwischen dem Aushang des Ergebnisses des letzten Durchganges und der Preisverteilung ist die in Punkt 2.9.1 angegebene Frist zu beachten.

4.3 Teamturniere

4.3.1 Definitionen

- **Durchgang:** Teil einer Teammeisterschaft, in dem eine komplette Round-Robin gespielt wird. Bei anderen Movements besteht das Turnier aus nur einem Durchgang, auch wenn es mehrere Phasen hat.
- **Sitzung (session):** Mehrere Matches in einem engen zeitlichen Zusammenhang.
- **Match:** Eine Begegnung zwischen zwei (oder drei) Teams.
- **Segment:** Teil eines Matches ohne Platzwechsel (z. B. eine Halbzeit). Anm.: oft besteht ein Match aus nur einem Segment.

4.3.2 Movements

a. Gängige Movements sind:

- **Round-Robin** (Jeder gegen Jeden)
- **Schweizer Modus (Swiss Teams):** Das erstplatzierte Team spielt gegen das bestmögliche Team, gegen das es noch nicht gespielt hat, usw. Doch spielt kein Team gegen denselben Gegner mehr als einmal, und kein Team pausiert mehr als einmal.
- **Dänischer Modus:** der Erste spielt gegen den Zweiten, usw.; diese Regel wird insoweit durchbrochen, als kein Team mehr als einmal pausiert. Ist ein Team vor der letzten Runde uneinholbar, so gilt:
 - Bei einer ungeraden Teamanzahl pausiert es, auch wenn es dadurch mehr als einmal pausiert.
 - Bei einer geraden Teamanzahl spielt ein solches Team gegen das bestplatzierte Team, das nicht mehr in die erste Hälfte kommen kann.
- **KO-System:** Der Sieger jedes Matches steigt in die nächste Runde auf, der Sieger des letzten Matches ist Turniersieger. In der Ausschreibung ist

anzugeben, ob es eine Consolation für die ausgeschiedenen Teams gibt, und welche Punkte diese Teams aus dem KO mitnehmen.

- Eine Kombination aus den vier oben angeführten Movements.
- b. Bei einer ungeraden Teamanzahl soll ein Team pausieren, wenn an einem Spieltag nur ein Match gespielt wird. Werden mehrere Matches hintereinander gespielt, kann statt einer Pause auch ein **Sandkasten** gespielt werden. Anstelle der Bestimmungen von Punkt 3.7.2 gilt: Zuerst nimmt das letztgereichte Team an beiden Tischen Platz, danach das mittlere, zuletzt das erstgereichte.

Folgende Art wird vom ÖBV empfohlen und ist in Bridge Team Contest (BTC) programmiert:

Tisch 91	Tisch 92	Tisch 93
NS Paar Team A	NS Paar Team B	NS Paar Team C
OW Paar Team B	OW Paar Team C	OW Paar Team A

Die Boardgruppe wird auf die drei Tische aufgeteilt und innerhalb der Tische weitergegeben. Man kann nur mit dem eigenen Team, nicht mit Gegnern vergleichen.

Folgende Variante eines Sandkastens ist bei einer geraden Rundenanzahl auch möglich, allerdings kann sie nicht mit BTC gerechnet werden:

	Tisch 91	Tisch 92	Tisch 93
Runde X	NS Paar A1 OW Paar C2 Boards X	NS Paar B1 OW Paar A2 Boards Y	NS Paar C1 OW Paar B2 Boards Z
Runde X + 1	NS Paar A1 OW Paar B2 Boards Y	NS Paar B1 OW Paar C2 Boards Z	NS Paar C1 OW Paar A2 Boards X

- Der TL muss darauf achten, dass die Nord-Süd- und Ost-West-Paare eines Teams zwischen den Runden keinen Kontakt zueinander haben. Daher muss bereits beim Zeitplan darauf geachtet werden, dass während eines unvollendeten Sandkastens keine größere Pause angesetzt ist.
 - Ein Wechsel der Partnerschaften oder der Einsatz eines neuen Paares sind nicht zulässig, bevor der Sandkasten fertig gespielt ist.
 - Beide Matches werden nach der zweiten der beiden Runden abgerechnet.
 - Die drei Tische befinden sich in der Klausur.
- c. Wenn die Teamanzahl es zulässt, soll ein Round-Robin gespielt werden.
- d. Bei einem Turnier nach Schweizer oder Dänischem Modus sollen wenigstens gespielt werden:

Teams	7–8	9–12	13–16	17–32	33–64	65–128	ab 129
Runden	4	5	6	7	8	9	10

Bei weniger als 7 Teams soll ein Round-Robin gespielt werden.

In einem solchen Bewerb sollen nach Möglichkeit an allen Tischen (oder wenigstens innerhalb einer Gruppe von Tischen) die gleichen Partien gespielt werden (vorduplizierte Hände oder durchlaufende Boards), damit nicht durch unterschiedliche Swing-Trächtigkeit der Verteilungen das Ergebnis verzerrt wird.

4.3.3 Score-Verfahren

- a. Die **empfohlene Methode** ist die Abrechnung nach Internationalen Matchpunkten (IMP) (Regel 78B) und deren Umwandlung in **Siegpunkte** (Victory Points – VP) gemäß Anhang A12.1. Bei Hausturnieren und Bridgereisen kann stattdessen auch die diskrete Tabelle von Anhang A12.2 verwendet werden. Für eine Pause (Bye) erhält ein Team 12 VPs mit der Mindestzahl der dafür erforderlichen IMP; sie gilt aber nicht als Sieg. Matches mit mehr als 32 Boards sind in geeigneten Segmenten zu scoren.
- b. Bei Turnieren mit Matches von weniger als 8 Boards kann auch eine andere VP-Skala (z. B. 4–0 oder 12–0) verwendet werden. Diese muss wenigstens auf den Score-Zetteln aufgedruckt sein. Beachte dazu auch lit. f.
- c. Bei einer Wertung **Win/Loss** wird aufgrund der IMPs der Sieger des Matches ermittelt. Dieser bekommt 2 VPs, der Verlierer 0 VPs. Bei einer Differenz von 0 IMPs erhält jedes Team 1 VP. Diese Form kann z. B. in der Consolation eines KO-Bewerbes angewandt werden.
- d. Wird das Turnier nach **Matchpunkten** gewertet (Board-a-Match – BAM = Point-a-Board), erhält ein Team für ein besseres Ergebnis 2 Punkte, bei genau gleichem Ergebnis 1 Punkt, für ein schlechteres Ergebnis 0 Punkte. Die Summe dieser Punkte ist das Ergebnis des Matches.
- e. Eine **Patton-Wertung** ist eine Mischung aus IMP (lit. a) und Matchpunkten (lit. d). Sie ist nur zulässig, wenn jeder gegen jeden spielt (ohne vorzeitigen Abbruch). Ein Match umfasst 4 bis 8 Boards. Die IMPs werden mit der nachstehenden Tabelle in VPs umgerechnet. Weiters bekommt ein Team für jedes gewonnene Board 2 VPs, bei gleichem Ergebnis 1 VP. Die Summe dieser VPs ist das Matchergebnis.

4 Boards		5 Boards		6 Boards		7 Boards		8 Boards	
VP	IMP-Diff.	VP	IMP-Diff.	VP	IMP-Diff.	VP	IMP-Diff.	VP	IMP-Diff.
4:4	0–1	5:5	0–1	6:6	0–1	7:7	0–1	8:8	0–1
5:3	2–4	6:4	2–3	7:5	2–3	8:6	2–3	9:7	2–3
6:2	5–7	7:3	4–7	8:4	4–6	9:5	4–5	10:6	4–5
7:1	8–13	8:2	8–11	9:3	7–9	10:4	6–8	11:5	6–8
8:0	14+	9:1	12–17	10:2	10–14	11:3	9–12	12:4	9–11
		10:0	18+	11:1	15–21	12:2	13–17	13:3	12–15
				12:0	22+	13:1	18–24	14:2	16–20
						14:0	25+	15:1	21–27
								16:0	28+

Dazu ein Beispiel:

Board	Open Home	Closed Home	IMPs Home	IMPs Visiting	Patton Home	Patton Visiting
1	+420	+50	10		2	
2	+140	–300		4		2
3	–90	+130	1		2	
4	+120	–110			2	
5	+600	–600			1	1
6	–1370	+630		12		2
Summe			11	16	7	5

Die IMP-Differenz beträgt –5, das ergibt 4:8 VP, dazu die 7:5 Pattonpunkte ergibt als Ergebnis des Matches 11:13 VP für das Home-Team.

- f. Wird eine andere VP-Skala als 20:0 verwendet, sind alle Siegpunkte-Angaben in dieser WKO auf Basis des Unentschiedens umzurechnen. Es ist zulässig, auf

ganze Siegpunkte zu runden.

Beispiel: 12 VP = 120 % eines Unentschiedens in der 20:0-Skala. Das ergibt in einer 12:0-Skala 120 % von 6 VP = 7,2 VP. Eventuell abgerundet auf 7 VP.

4.3.4 Sitzordnung

- Bei Turnieren nach Schweizer Modus soll die erste Runde vorgesetzt werden.
- In einer Runde nach Schweizer Modus ist die Sitzordnung endgültig, sobald sie verlautbart ist, selbst wenn dadurch nicht dem Movement entsprechende Teams gegeneinander spielen müssen.
- In einer Runde nach Dänischem Modus soll eine fehlerhafte Sitzordnung berichtigt werden, wenn der Fehler bemerkt wird, bevor an allen betroffenen Tischen zu spielen begonnen worden ist und der Zeitplan es erlaubt.
- Es ist jedenfalls darauf zu achten, dass kein Team öfter als einmal pausiert.
- Bei Bewerbungen über mehr als drei Tage kann der Turnierveranstalter in der Ausschreibung gestatten, dass ein Match einvernehmlich verschoben werden darf, allerdings nicht auf einen Termin nach dem letzten regulären Austragungstag.

4.3.5 Boardanzahl

- In einem eintägigen größeren Turnier sind wenigstens 32 Boards zu spielen, in einem Hausturnier wenigstens 24 (z. B. 4 Runden zu je 6 Boards).
- In einem Bewerb nach Schweizer bzw. Dänischem Modus muss ein Match bei Hausturnieren über mindestens 6 Boards, bei größeren Turnieren über mindestens 7 Boards gehen. Matches mit mehr als 20 Boards sind in wenigstens zwei Segmenten zu spielen.
- Wenn jeder gegen jeden spielt, muss ein Match in einem größeren Turnier wenigstens 7 Boards umfassen. Ist das nicht möglich, ist in zwei oder mehr Gruppen mit anschließendem Finale zu spielen.
- In Teamturnieren, welche speziell für einen schwächeren Spielerkreis (z. B. für A- und Treff-Spieler) durchgeführt werden, sollen alle Teams wenigstens 20 Boards spielen.

4.3.6 Spielzeit

- Die Richtzeit für das Mischen und Spielen beträgt:

Boards/Runde	6	7	8	10	12	14	16	20
Minuten (ohne Screens)	45	50	55	70	85	95	110	135
Minuten (mit Screens)			65	80	95	110	125	150

- Der TL soll nach zwei Dritteln der Spielzeit auf die verbleibende Zeit hinweisen.
- Die Resultatsmeldung hat spätestens zehn Minuten nach Ende der Spielzeit zu erfolgen, wenn der TL keine längere Frist verlautbart hat. Wo und wie das Resultat zu melden ist, wird vor Beginn des Turniers, z. B. durch Aushang oder Ansage, mitgeteilt. Verantwortlich für die Meldung ist das Home-Team (siehe auch Punkt 3.19).

4.3.7 Zuspätkommen und Nicht-Antreten

- Die erste Runde einer Sitzung beginnt zu der in der Ausschreibung, durch Aushang oder am Ende der letzten Sitzung angegebenen Zeit, jede weitere 5 Minuten nach der Aufforderung des Turnierleiters, Platz zu nehmen, bzw. zu der den Teilnehmern schriftlich oder durch Aushang bekannt gegebenen Zeit.
- Wenn ein Team zu diesem Zeitpunkt noch nicht an beiden Tischen vollzählig ist, ohne dass höhere Gewalt (lit. c) vorliegt, gilt es als verspätet angetreten, und der TL verfährt folgendermaßen:
 - Für die ersten angefangenen 5 Minuten wird nur die Ordnungsstrafe gemäß A11.1 lit. g verhängt.
 - Ist ein Team mehr als 5 Minuten verspätet soll normal gespielt werden; sollten jedoch in Folge die beiden Teams innerhalb der vorgeschriebenen Spielzeit nicht alle Boards fertig spielen können, soll nach Regel 86B

vorgegangen werden, wobei das verspätet angetretene Team als schuldiges Team gilt.

[iii] Wenn weniger als die Hälfte der Partien gespielt werden konnte, ohne dass das pünktlich angetretene Team eine Schuld trifft, bzw. falls die Verspätung zumindest die Hälfte der Spielzeit ausmacht, hat der TL die Kontumaz auszusprechen und das Match folgendermaßen zu werten:

- Jedes nicht angetretene Team erhält null Siegpunkte mit der dem Betrag nach minimal erforderlichen Zahl von IMPs.
 - Ein vollzähliges Team erhält das Maximum aus:
 - Dem eigenen erspielten Siegpunkte-Durchschnitt.
 - Der Differenz auf den vom Gegner erspielten Durchschnitt.
 - 12 VPs
 - Wenn jeder gegen jeden spielt, werden die Siegpunkte am Ende des Durchganges ermittelt, bei Bewerbungen nach Schweizer oder Dänischem Modus zum Zeitpunkt der Kontumaz. Wenn die diskrete Siegpunkte-Skala (Anhang A12.2) verwendet wird, ist kaufmännisch auf ganze Siegpunkte zu runden.
 - Das Team erhält so viele IMPs wie (mindestens) für diese Siegpunkte erforderlich sind.
 - Wenn ein Team in diesem Bewerb bzw. Durchgang bereits eine Kontumaz aufweist, ist nach Punkt 4.3.13b zu verfahren.
 - In jedem Fall ist eine Ordnungsstrafe (Anhang 11) zu verhängen.
- c. Wenn nach Ansicht des TL höhere Gewalt (z. B. Verkehrszusammenbruch, Hochwasser, Schneeverwehungen, Zusammenbruch der Serviceeinrichtungen am Spielort selbst) vorliegt, kann er in jedem betroffenen Team bis zu zwei Stellvertreter (Regel 4) einsetzen, einen einzelnen Kampf, mehrere Kämpfe oder eine ganze Runde verschieben oder verkürzen, oder einen berechtigten Score zuweisen. Gegen eine solche Entscheidung ist keine Berufung zulässig.

4.3.8 Langsames Spiel

- a. Wenn ein Tisch beim Ende der regulären Spielzeit nicht fertig ist, soll ein angefangenes Board zu Ende gespielt werden, weitere Boards kann der TL nach Tunlichkeit spielen lassen. Ist es nicht möglich, weist der TL auf nicht gespielten Boards ein berechtigtes Ergebnis nach Regel 86B1 zu. Es gelten beide Teams als schuldig an der Verzögerung, wenn sich der TL nicht von einem anderen Sachverhalt überzeugen kann.
- b. Für KO-Bewerbe kann die Ausschreibung eine andere Regelung vorsehen.
- c. Wenn an einem Tisch am Ende der regulären Spielzeit wenigstens ein Board noch nicht begonnen worden ist, oder wenn das Resultat nicht rechtzeitig gemeldet worden ist, ist eine Ordnungsstrafe (Anhang 11) gegen jedes schuldige Team zu verhängen (siehe auch Punkt 3.19.2) .

4.3.9 Achsengleiches Spiel und vertauschte Partien

Achsengleiches Spiel und vertauschte Partien (Regel 87) sind dem TL sofort zur Kenntnis zu bringen.

- a. Wird ein Board im ersten Raum falsch aufgelegt und gespielt, so ist es auch im zweiten Raum verkehrt aufzulegen und das Resultat zu belassen.
- b. Ist auf einem oder zwei Boards ein regulärer Vergleich mit dem anderen Tisch nicht möglich, weist der TL ein berechtigtes Score gemäß Regel 86 zu.
- c. Ist auf mehr als zwei, aber nicht mehr als der Hälfte der Boards dieses Segments ein regulärer Vergleich zwischen den beiden Tischen nicht möglich, werden das dritte und jedes weitere solche Board aus der Wertung genommen und das Match wird mit der dann anzuwendenden Siegpunkteskala gewertet (Anm.: die Boardanzahl wird, wenn nötig, aufgerundet). Einer schuldigen Seite wird pro Board ein Siegpunkt abgezogen.
- d. Ist auf mehr als der Hälfte der Boards dieses Segments ein regulärer Vergleich zwischen den beiden Tischen nicht möglich, geht der TL nach Punkt 4.3.12 vor.

- e. Wenn es der Zeitplan und das Movement ermöglichen, kann der TL in den Fällen gemäß lit. c und d ein oder mehrere Ersatzboards spielen lassen. Werden dennoch weniger Boards als vorgesehen gespielt, wird gemäß lit. c vorgegangen.
 - f. In allen Fällen kann der TL gegen eine schuldige Seite eine Ordnungsstrafe verhängen.
- 4.3.10 Resultatsermittlung und -bekanntgabe
Siehe Punkt 3.19.
- 4.3.11 Strafen
- a. Strafpunkte werden im Zuge der Endabrechnung nur bei der Ermittlung der Siegpunkte für jenes Team berücksichtigt, gegen das die Strafpunkte verhängt wurden. Die Ermittlung der Siegpunkte für das andere Team erfolgt so, als ob keine Strafpunkte verhängt worden wären.
 - b. Bei Wettkämpfen nach KO-Wertung (Cupspielen) ist umzurechnen: 1 VP = 5 IMPs. Das Ergebnis des Matches ergibt sich aus dem Durchschnitt der Endergebnisse der beiden Teams.
 - c. In Turnieren nach Schweizer oder Dänischem Modus werden Strafpunkte erst am Ende des Turnieres bzw. des Turnierabschnitts berücksichtigt, sodass sie bis dahin keinen Einfluss auf die Sitzordnung, wohl aber auf einen allfälligen Auf- oder Abstieg haben.
- 4.3.12 Ungültiges oder unvollständiges Match
- a. Ein Match (ein Segment) ist ungültig, wenn kein regulärer Vergleich zwischen zwei Teilnehmern möglich ist. Dies ist insbesondere der Fall, wenn:
 - [i] Ein Team in einer unzulässigen Aufstellung spielt.
 - [ii] In den beiden Räumen verschiedene Verteilungen gespielt werden.
 - [iii] Mehr als die Hälfte der Boards achsengleich gespielt worden ist.
 - [iv] Nicht an beiden Tischen dieselben Teams spielen (sofern dies nicht durch das Movement vorgegeben ist).

In solch einem Fall soll der TL nach Tunlichkeit anordnen, dass in regulärer Form neu begonnen werde; doch darf die Spielzeit dadurch nicht überschritten werden. Der TL kann anordnen, dass weniger Boards gespielt werden, jedoch mindestens 75 % der regulären Boardanzahl. In diesem Fall ist für die Ermittlung der VPs die tatsächlich gespielte Boardanzahl heranzuziehen.
 - b. Ist ein Nachspielen nicht mehr möglich, so gilt:
 - [i] In einem Match, das in einem Segment gespielt wird oder wenn in keinem Segment ein gültiges Score erzielt worden ist, soll jedes schuldige Team 6 VPs erhalten, in den drei letzten Runden eines Bewerbes bzw. einer Phase eines Bewerbes in mehreren Phasen jedoch nur 0 VP. Die Siegpunkte eines nichtschuldigen Teams werden wie in Punkt 4.3.7b.[iii] berechnet. Die zugehörigen IMPs werden mit dem notwendigen betragsmäßigen Minimum berechnet (und siehe Punkt 4.3.3f, wenn eine andere VP-Skala als 20:0 verwendet wird). Gegen ein schuldiges Team können Verfahrens- oder Disziplinarstrafen (Regel 91) verhängt werden.
 - [ii] Bei achsengleichem Sitzen in Teamturnieren mit Halbzeit, wenn in einer Halbzeit ein gültiges Resultat erzielt wurde, wird das Match nach der Tabelle für die halbe Boardanzahl abgerechnet und jedes schuldige Team erhält einen Abzug von 4 VPs. Dabei sind prinzipiell beide Teams als schuldig zu betrachten. Wird in mehr als zwei Segmenten gespielt, geht der TL sinngemäß vor.
 - c. Wird ein Match nachträglich aus dem unter Punkt 4.3.12a.[i] genannten Fall für ungültig erklärt, erhält eine nichtschuldige Seite ihr erspieltes Resultat, falls es eines gibt und dieses günstiger ist als die in Punkt 4.3.12b.[i] beschriebene Regelung.
 - d. Kann ein Spieler ein Match nicht zu Ende spielen und hat dadurch ein Team weniger als vier anwesende Spieler, so soll der TL nach Möglichkeit einen Ersatzspieler bestellen (Punkt 3.3). Ist dies nicht möglich, so gilt:

- [i] Können wenigstens 50 % der Boards verglichen werden, erhält ein nichtschuldiges Team auf jedem anderen +3 IMPs, ein schuldiges –3 IMPs; bei Vorliegen Höherer Gewalt erhält ein Team, das die Zuweisung der künstlichen Scores verursacht hat, jeweils 0 IMPs.
 - [ii] Können weniger als 50 % der Boards verglichen werden, ist nach Punkt 4.3.7b.[iii] zu verfahren. Bei Vorliegen Höherer Gewalt erhält ein Team, das die Zuweisung der künstlichen Scores verursacht hat, 10 VPs.
 - e. Wenn ein Board irrtümlich an einem Tisch nicht gespielt worden ist, weist der Turnierleiter auf diesem Board (unter Beachtung von Regel 86B1) ein berichtigtes Ergebnis zu, wobei beide Teams als schuldig betrachtet werden.
 - f. Spielen zwei Teams gemäß der Sitzordnung gegeneinander, und stellt sich später heraus, dass diese Sitzordnung falsch war oder spielen zwei Teams entgegen der Sitzordnung gegeneinander, so ist das Match dennoch gültig, sofern nicht die Regelung gemäß Punkt 4.3.12a zutrifft.
- 4.3.13 Ausscheiden eines Teams
- a. Freiwilliges Ausscheiden ist in Punkt 3.2.5 geregelt.
 - b. Ein Team scheidet jedenfalls aus, wenn es in einem Durchgang mehr als eine Kontumaz aufweist.
 - c. In einem Bewerb nach Schweizer oder Dänischem Modus bleiben erzielte Resultate bestehen. Wenn jeder gegen jeden spielt, werden sie bei Ausscheiden während eines Durchganges gestrichen, ganze Durchgänge bleiben aber erhalten.
 - d. Bei einem Bewerb in mehreren Spielklassen ist in der Ausschreibung zu regeln, ob bei einem Ausscheiden das Team im nächsten Durchgang in der nächst niedrigeren Spielklasse spielberechtigt ist, oder ob es gänzlich ausgeschieden ist und nur in der untersten Spielklasse wieder in den Bewerb einsteigen kann. Gibt es keine solche Regelung, dann gilt es als gänzlich ausgeschieden.

Anhang 1 – Alertieren

A1.1 Generalklausel

Unbeschadet der nachstehend beschriebenen Bestimmungen müssen Ansagen alertiert werden, wenn sie im Kontext ungewöhnliche Informationen übermitteln und anzunehmen ist, dass der Gegner durch eine Unkenntnis dieser Informationen geschädigt wird. Die Entscheidung darüber trifft der TL bzw. bei einer Berufung das TK.

A1.2 Farbgebote

Grundsätzlich sind alle Farbgebote zu alertieren, die entweder mit weniger als 3 Karten in der genannten Farbe vereinbarungsgemäß abgegeben werden können, oder vereinbarungsgemäß wenigstens 3 Karten in einer weiteren (bekannten oder noch unbekannt) Farbe versprechen (z. B. alle Transfers), oder 4 oder weniger Karten in einer nicht-lizitierten Farbe ausschließen.

A1.2.1 Ausgenommen davon sind:

- a. Farbgebote, ausgenommen Eröffnungen und Transfers, über 3NT.
- b. Eine Eröffnung von 1♣, die mit genau 4432-Verteilung double sein kann; ist double ♣ auch mit anderen Verteilungen möglich, ist das Gebot zu alertieren.
- c. Nicht-forcierende Gebote in einer vom Partner gezeigten Farbe.
- d. 2♣ auf eine Eröffnung von 1NT und 3♣ auf eine Eröffnung von 2NT, wenn die Eröffnung nicht kontriert worden ist und das Gebot nach Vierer-Oberfarben fragt.
- e. Ausführung eines Transfers.

A1.2.2 Zusätzlich sind zu alertieren:

- a. Eröffnungen von 1♥ und 1♠, die weniger als 4 Karten in der genannten Farbe versprechen. (siehe aber Anhang A2.4.1)
- b. Canape-Eröffnungen und Antworten (z. B. Blue Club).
- c. Eröffnungen auf Stufe 2 oder 3, die auch Blätter mit mehr als 16 HCP beinhalten.
- d. Nicht-forcierende Antworten in neuer Farbe durch einen Spieler, der noch nicht gepasst hat (auch nach Intervention).
- e. Antworten auf Stufe 1, die nach einer anderen Gegneransage als Pass mit weniger als 4 Karten in der genannten Farbe gemacht werden können.
- f. Invertierte Hebungen von Eröffnungen.
- g. Rein defensive Sprunghebungen auf Eröffnungen des Partners (Anm.: auf Befragung des Gegners, sollte die korrekte Auskunft lauten: „... zeigt eine weniger als einladende Hand.“).

A1.3 NT-Gebote

- Unter einem „ausgeglichenem Blatt“ wird in diesem Abschnitt ein Blatt mit einer beliebigen 4333-, 4432-, 5332- oder 5422-Verteilung verstanden.
- Jedes NT-Gebot, das 4 oder mehr Karten in einer bestimmten Farbe verspricht, ist zu alertieren.
- Jede NT-Eröffnung, die kein ausgeglichenes Blatt zeigt und/oder 4 oder mehr Karten in einer bestimmten Farbe ausschließt, ist zu alertieren.

Darüber hinaus gilt:

A1.3.1 **1NT**

- a. Eine **Eröffnung von 1NT** ist zu alertieren, wenn diese nicht 15 bis 17 HCP zeigt.
- b. Eine **Antwort von 1NT** ist zu alertieren:
 - [i] Wenn eine Vierer- oder längere Oberfarbe, die auf Stufe 1 hätte gezeigt werden können, enthalten sein kann oder

- [ii] diese vereinbarungsgemäß eine Obergrenze von mehr als 10 HCP haben kann (z. B.: Forcing-NT nach 1♥ oder 1♠).
 - c. Nach einer natürlichen Eröffnung ist ein **Wiedergebot von 1NT** zu alertieren, wenn es mehr als 15 HCP beinhalten kann.
 - d. Ein **Überruf von 1NT** ist zu alertieren, wenn er vereinbarungsgemäß in zweiter Hand weniger als 15 HCP oder mehr als 18 HCP beinhalten kann bzw. in vierter Hand (nach 1X – P – P) weniger als 10 HCP oder mehr als 15 HCP; oder wenn er eine andere Bedeutung hat als den Vorschlag, 1NT zu spielen.
- A1.3.2 **2NT**
- a. Eine **Eröffnung von 2NT** ist zu alertieren, wenn sie nicht im Bereich zwischen 19 und 22 HCP liegt.
 - b. Eine **Antwort von 2NT** ist zu alertieren, wenn sie nicht:
 - [i] Auf die 1NT-Eröffnung des Partners ein einladendes ausgeglichenes Blatt zeigt.
 - [ii] Auf die Eröffnung des Partners von 1 in Farbe ein ausgeglichenes Blatt im Bereich zwischen 10 und 13 HCP zeigt.

A1.4 Pass, Kontra und Rekontra

A1.4.1 Pass

Ein Pass ist zu alertieren, wenn er in der ersten oder zweiten Bietrunde forcierend ist oder eine Mindeststärke von mehr als 0 HCP verspricht.

A1.4.2 Kontra

Ein Kontra ist zu alertieren, wenn:

- a. Dieses Gebot in dieser Situation schwächer ist als Pass.
- b. Dieses Gebot fünf oder mehr Karten in einer (bestimmten oder unbestimmten) anderen Farbe als der kontrierten zeigt.
- c. Dieses Gebot Ass oder König in der vom Partner genannten Farbe verspricht; Z. B. (1♥) – 1♠ – (2♥) – X = Pik-Ass oder Pik-König
- d. Dieses Gebot das Ausspiel einer anderen Farbe als der zuletzt vom Gegner angesagten Farbe nahelegt.
- e. Dieses Gebot nach Gegner-Eröffnung einen konventionell vereinbarten Blatttypus zeigt. Z. B. (1NT) – X zeigt Zweifärber mit 5er Unterfarbe plus 4er Oberfarbe.
- f. Supportkontra

A1.4.3 Rekontra

Ein Rekontra ist zu alertieren, wenn:

- a. Dieses Gebot in dieser Situation schwächer ist als Pass (z. B. SOS-Rekontra).
- b. Dieses Gebot fünf oder mehr Karten in einer (bestimmten oder unbestimmten) anderen Farbe zeigt; z. B.: 1NT – (X) – XX = Transfer auf Treff.
- c. Dieses Gebot, in kompetitiven Bietsituationen, eine Hochfigur (Ass/König) in der vom Partner genannten Farbe verspricht. Z. B. (1♥) – 1♠ – (X) – XX = Pik-Ass oder Pik-König.

Anhang 2 – Systembeschränkungen und Beschränkungen für Vereinbarungen

A2.1 Geltungsbereich

- A2.1.1 Alle speziellen Vereinbarungen sind vorbehaltlich der Bestimmungen in diesem Anhang in Turnieren zugelassen. Sie müssen – wie unter Punkt 3.11 beschrieben – dem Gegner bekannt gemacht werden.
- A2.1.2 Wird von einem Spieler eine Ansage gewählt, welche gegen eine in diesem Anhang enthaltene Beschränkung verstößt, so ist es unerheblich, ob dieser Teil der Vereinbarung der Partnerschaft ist oder nicht. Dies bedeutet, es liegt immer ein Verstoß gegen die in diesem Anhang gebotene Beschränkung vor, egal ob als Bluff gedacht, ein Irrtum vorliegt, oder die Ansage in dieser Form Teil der Vereinbarung ist. Hat die nicht-schuldige Seite ein schlechteres Ergebnis als Av+, wird das Score auf Av+/Av– adjustiert, vorbehaltlich der Bestimmung von Regel 12C1e.
- A2.1.3 Vereinbarungen, die ihrer Natur nach mit hoher Wahrscheinlichkeit zu Zufallsresultaten führen, gelten als unsportlich und sind verboten.
- A2.1.4 In Qualifikationsbewerben für internationale Meisterschaften sind entgegen diesem Anhang alle Vereinbarungen zugelassen, die auch in dem Bewerb, für den die Qualifikation gilt, zugelassen sind. Für Länderkämpfe sollen in der Ausschreibung die anzuwendenden Bestimmungen angegeben werden; andernfalls gelten die aktuellen Bestimmungen der EBL sinngemäß.

A2.2 Verbotene Vereinbarungen und Systeme

- A2.2.1 **Hochkonventionelle Systeme** („Highly Unusual Methods“ (HUM) bzw. „Yellow Systems“)
- Darunter versteht man Systeme, die eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften aufweisen:
- Ein Pass als Eröffner zeigt Werte, die wenigstens der Achtzehnerregel entsprechen, auch wenn schwächere Blatttypen alternativ möglich sind.
 - Eine Eröffnung auf Stufe eins kann vereinbarungsgemäß schwächer als Pass sein.
 - Eine Eröffnung auf Stufe eins kann vereinbarungsgemäß mit weniger als 8 HCP gemacht werden.
 - Eine Eröffnung auf Stufe eins zeigt vereinbarungsgemäß in einer bestimmten Farbe entweder Länge (drei oder mehr Karten) oder Kürze (zwei oder weniger Karten).
 - Eine Eröffnung auf Stufe eins zeigt vereinbarungsgemäß drei oder mehr Karten in einer bestimmten Farbe oder drei oder mehr Karten in einer anderen bestimmten Farbe. Ausgenommen von dieser Bestimmung sind dabei Eröffnungen von Eins in Unterfarbe in einem System, in dem die Eröffnung von 1♣ oder 1♦ stark ist (d. h. auch Blätter mit mehr als 22 HCP beinhalten kann).
 - Zusätzlich kann der SRA ein System, welches das EBL Systems Committee zur HUM erklärt hat, ebenfalls zur HUM erklären.
- A2.2.2 **Brown-Sticker-Vereinbarungen**
- Verboten ist jede Eröffnung von 2♣ bis einschließlich 3♠, die:
 - vereinbarungsgemäß mit Blättern mit weniger als 10 HCP gemacht werden kann
 - und*
 - nicht wenigstens vier Karten in einer bekannten Farbe verspricht (z. B. 2NT als Preempt in einer beliebigen Unterfarbe, etc.)Ausnahmen:

- [iii] Das Gebot zeigt wenigstens vier Karten in einer bestimmten Farbe, wenn es schwach ist; wenn keine Farbe von wenigstens vier Karten bestimmt ist, muss das Gebot wenigstens 13 HCP zeigen.
 - [iv] Eine Eröffnung von 2 in Unterfarbe, die ein Weak-Two in einer (unbestimmten) Oberfarbe zeigt, mit oder ohne die Möglichkeit zusätzlicher starker Blatttypen mit wenigstens 16 HCP bzw. einem äquivalenten Blatt („Multi“).
- b. Verboten sind Übruffe auf eine natürliche Eröffnung von eins in Farbe, die nicht wenigstens vier Karten in einer bestimmten Farbe zeigen (z. B. „Gardener-Ohne“, 2NT als Preempt in einer Unterfarbe, etc.)
Ausnahmen:
- [i] Ein NT-Übruff, der natürlich ist oder die Bedeutung eines Informationskontras hat.
 - [ii] Ein Cuebid, das ein starkes Blatt zeigt.
 - [iii] Ein Cuebid in einer bekannten Gegnerfarbe, das den Partner auffordert, mit einem Stopper in dieser Gegnerfarbe 3NT anzusagen.
- c. Verboten ist ein schwacher Zweifärber in Eröffnung oder Übruff auf Stufe 2 oder 3, der vereinbarungsgemäß mit 3 oder weniger Karten in einer der Farben gemacht werden kann.
- d. Verboten sind Bluff-Ansagen, die durch das System vorgeschrieben oder geschützt sind. Somit ausdrückliche Vereinbarungen, dass ein Bluff erwartet wird, oder Ansagen, die die Partnerschaft vor der Möglichkeit eines Bluffs absichern, wie z. B. wenn von einem Spieler erwartet wird, bei günstiger Gefahrenlage in dritter Hand jedes Blatt zu eröffnen.
- e. Um Zweifel zu vermeiden wird festgehalten, dass eine Eröffnung von 1♣, die mit Single oder Double-Treff gemacht werden kann, jedoch systembezogen als natürlich und nicht forcierend definiert wird, als natürlich gilt.
- f. Eine Eröffnung in der jeweils anderen Unterfarbe in einem System mit starker 1♣- oder 1♦-Eröffnung, die natürlich ist oder ein ausgeglichenes Blatt ohne 5er oder längere Oberfarbe zeigt, gilt als natürlich.
- g. Unbeschadet der vorgenannten Bestimmungen gibt es keine Beschränkungen für konventionelle Verteidigungen gegen starke künstliche Eröffnungen, Brown-Sticker oder HUM-Konventionen oder gegen Vereinbarungen, die hier unter A2.2.1 und A2.2.2 als Ausnahmen zugelassen sind.
- h. Auf Antrag des Turnierveranstalters kann der SRA für Teambewerbe mit Matches von wenigstens 24 Boards Brown-Sticker-Konventionen zulassen; ihre Anzahl kann in der Zulassung beschränkt werden. Auf eine solche Zulassung ist in der Ausschreibung deutlich hinzuweisen.

A2.2.3 **Markierungsmethoden**

Eine Partnerschaft darf keine Markierungsmethoden verwenden, deren Information dem Alleinspieler aufgrund eines diesem nicht zugänglichen Schlüssels unzugänglich ist („encrypted signals“).

A2.2.4 **Zufallseröffnungen**

Eröffnungen, die vereinbarungsgemäß schwächer als 8 HCP sein können, und für die keine weitere Definition vereinbart ist, sind verboten. Vereinbarungen, die ihrer Natur nach mit hoher Wahrscheinlichkeit zu Zufallsresultaten führen, sind verboten.

A2.2.5 **Klassifikation von Systemen**

- **Rot:** Eine Warnung an die Gegner, dass das verwendete System Elemente enthält, auf die sich die Gegner vielleicht vor Beginn des Spiels vorbereiten wollen. Dazu zählen Systeme, die Transfers, Relais, Switch- Bids oder künstliche Elemente – auch im Gegenlizit oder nach Intervention – enthalten. Ausnahme: Transfers über NT-Gebote
- **Blau:** Im Wesentlichen natürliche Systeme mit einer forcierenden 1♣- oder 1♦-Eröffnung ab 13 HCP.
- **Gelb:** HUM – siehe A2.2.1.

- **Grün:** Im Wesentlichen natürliche Systeme, die unter keine der oben beschriebenen Kategorien fallen.

Für rote und gelbe Systeme ist die WBF-/EBL-Konventionskarte verpflichtend mitzuführen und vorzulegen. Bei blauen und grünen Systemen genügt die ÖBV-Mini-KK oder die ÖBV-KK.

A2.3 NT-Eröffnungen

A2.3.1 NT-Eröffnungen, die regelmäßige Blätter zeigen

Derartige Eröffnungen mit weniger als 10 HCP sind grundsätzlich verboten. Auf Antrag des Turnierveranstalters kann aber der SRA für Teambewerbe mit Matches von wenigstens 24 Boards von dieser Bestimmung absehen. Auf eine solche Zulassung ist in der Ausschreibung deutlich hinzuweisen.

- a. Folgende Beschränkungen hinsichtlich der Verteilung sind gegeben

[i] Es darf kein Chicane enthalten sein.

[ii] Ein Single darf nur dann enthalten sein, wenn die zweitkürzeste Farbe mindestens zu dritt ist.

- b. Abweichungen von mehr als 2 HCP von den vereinbarten Grenzen der Range sind verboten.

A2.3.2 NT-Eröffnungen, die unregelmäßige Blätter zeigen

- a. Eine Eröffnung von 1NT, die die Beschränkungen von A2.3.1 lit. a nicht erfüllt, muss mindestens 10 HCP beinhalten.

- b. Eröffnungen von 1NT oder 2NT, die vereinbarungsgemäß sowohl Blätter gemäß A2.3.1 lit. a als auch andere beinhalten können, sind verboten.

A2.4 Eröffnungen von 1 in Farbe

- A2.4.1 Eröffnungen von 1♥ und 1♠ müssen bei allen Turnieren, in denen weniger als 8 Boards gegen ein- und denselben Gegner gespielt werden, zumindest 4 Karten in der genannten Farbe beinhalten.

- A2.4.2 In allen Paar- und Individualturnieren muss eine Eröffnung von „Eins in Farbe“ in erster und zweiter Hand nach der „Achtzehner-Regel“ zulässig sein: Die Summe aus allen Hochkartenpunkten und der Anzahl der Karten in den beiden längsten Farben muss mindestens 18 betragen. Blanke Figuren dürfen voll gezählt werden.

A2.5 Forcierende Eröffnungen

A2.5.1 Starke Eröffnungen von 1♣ und 1♦

Spielt eine Partnerschaft Starke Treff oder Starke Karo muss die Punktstärke vereinbart sein, ab der man diese Eröffnung anwendet. Ein Unterschreiten dieses Richtwertes ist prinzipiell zulässig. Beträgt sie mehr als 2 HCP, liegt ein unzulässiger Bluff vor (siehe Punkt 3.12.6), wenn das Blatt nicht eine Spielstärke von 4 oder weniger Verluststichen (losern) hat.

- A2.5.2 Spielt eine Partnerschaft **forcierende Zweier-Starts** (sei es natürlich oder 2♣ oder 2♦ künstlich), muss das Blatt mindestens 16 HCP oder 8 Spielstiche (maximal 5 Verluststiche/loser) enthalten. Andernfalls liegt ein verbotener Bluff vor (siehe Punkt 3.12.6).

A2.6 Sonstige Beschränkungen

- A2.6.1 Die folgenden Beschränkungen (A2.6.2 bis A2.6.4) gelten nicht für Großturniere und nicht für Verteidigungen gegen starke forcierende Eröffnungen. Für Hausturniere kann sie der Turnierveranstalter außer Kraft setzen, soll aber in geeigneter Weise darauf hinweisen

- A2.6.2 Jede einen Einfärber zeigende Eröffnung ab Stufe 2 muss mindestens 5 Karten beinhalten. Dies gilt auch dann, wenn die deklarierte Farbe über eine andere Denomination lizitiert wird (z. B. Transfer oder Multi) und in diesem Fall auch für die Antwort des Eröffners.

- A2.6.3 Eine Vereinbarung, die (auch) einen schwachen Zweifärber mit weniger als 11 HCP zeigt, ist nur zugelassen, wenn beide gezeigten Farben zumindest 4 Karten beinhalten.
- A2.6.4 Die Anwendung eines Transfers (inkl. Canapé-Transfer) ist nur dann erlaubt, wenn die gezeigte Farbe mindestens vier Karten beinhaltet. Ausgenommen sind Überrufe über eine starke 1♣- oder 1♦-Eröffnung.

Anhang 3 – Spezielle Vereinbarungen (Konventionen)

Wenn beim Ausfüllen der Konventionskarte Namen von Konventionen verwendet werden, haben sie folgende Bedeutung.

A3.1 Allgemein

A3.1.1 Abkürzungen

UF	Unterfarbe
OF	Oberfarbe (= Edelfarbe)
GF	mancheforcing (= game forcing)
p/c	pass or correct

A3.1.2 Transfer

Ein Transfer verspricht Länge in der Farbe, in die transferiert wird; wird nichts anderes angegeben, ist das die nächst höhere. Über die Stärke wird durch diesen Begriff nichts ausgesagt.

A3.1.3 Relais

Ein Relais fordert den Partner auf, sein Blatt weiter zu beschreiben. Es übermittelt als solches keine Informationen (doch sind zusätzliche Vereinbarungen wie über Stärke oder Blatttyp, sowie negative Informationen, die daraus entstehen, dass ein Spieler eine andere Ansage nicht gewählt hat, natürlich auf Befragen bekannt zu geben).

A3.1.4 pass-or-correct (p/c)

Nach einem Gebot des Partners, das eine von zwei oder mehreren Farben zeigt, wird eine Farbe geboten mit der Bedeutung „Wenn du diese hast, passe, andernfalls biete die niedrigste Farbe, die du hast.“ Beispiel: Auf 2♠ = Pik und eine Unterfarbe hat 3♣ P/C die Bedeutung: mit Treff passe, mit Karo biete 3♦.

A3.2 Eröffnungen

A3.2.1 Weak-Two

Eine Eröffnung auf Stufe 2, die vereinbarungsgemäß mit Blättern unterdurchschnittlicher Stärke gemacht wird, wenigstens 5 Karten in der genannten Farbe zeigt, und keine Länge in einer anderen (bestimmten oder unbestimmten) Farbe verspricht. (Anm.: eine Vereinbarung, dass bestimmte Farben weniger als 4 Karten lang sein müssen, ist möglich.)

A3.2.2 Multi

Eine Eröffnung (oder ein Übruf) von 2♣ oder 2♦, die ein Weak-Two in einer Oberfarbe zeigt, wobei zusätzlich eine oder mehrere starke Blatttypen (ab 16 HCP) enthalten sein können.

A3.2.3 Antiflannery (Reversed Flannery)

Eine Eröffnung von 2♦, 2♥ oder 2♠, die wenigstens 5 Karten in Pik und wenigstens 4 Karten in Herz zeigt. Die Stärke hängt dabei von der Verteilung ab. Hat das Blatt Durchschnittsstärke oder weniger, muss es wenigstens 10 Karten in beiden Farben beinhalten.

A3.2.4 Flannery

Eine Eröffnung von 2♦ oder 2♥, die 4 Karten in Pik und wenigstens 5 Karten in Herz zeigt. Die Stärke hängt dabei von der Verteilung ab. Hat das Blatt Durchschnittsstärke oder weniger, muss es wenigstens 10 Karten in beiden Farben beinhalten.

A3.2.5 Gambling-NT

Eine Eröffnung von 3NT zeigt eine stehende Unterfarbe (mit Ass, König und Dame) mit maximal einem Outside-Stopper.

A3.2.6 Absolutforcing

Eine Eröffnung, die vereinbarungsgemäß bis zur Manche forciert.

A3.2.7 Semiforcing

Eine Eröffnung, die für eine Runde forciert und gegenüber einer Antwort, die mehr als 7 HCP zeigt, zum vollen Spiel forciert.

A3.3 Antworten**A3.3.1 Stayman**

a. Als Antwort auf eine Eröffnung von 1NT oder 2NT fordert ein Gebot von 2♣ bzw. 3♣ den Eröffner auf, ohne Vierer-Oberfarbe auf niedrigster Stufe Karo zu lizitieren, mit vier Karten in Herz 2♥/3♥; mit vier Karten in Pik und weniger als vier Karten in Herz 2♠/3♠.

A3.3.2 Puppet-Stayman

Nach einer Eröffnung von 1NT oder 2NT fragt das Gebot von 2♣ bzw. 3♣ nach dem Besitz einer Vierer- oder Fünfer-Oberfarbe beim Eröffner. Die Antworten des Eröffners:

2♦/3♦	eine oder beide Oberfarben zu viert
2♥/3♥	5er Herz
2♠/3♠	5er Pik
2NT/3NT	keine 4er oder 5er Oberfarbe

A3.3.3 Muppet-Stayman

Entspricht Puppet-Stayman, wobei die Bedeutung der Antworten von 2♥/3♥ und 2NT/3NT vertauscht sind.

A3.3.4 Baron

Als Antwort auf eine Eröffnung von 1NT oder 2NT fordert das Gebot von 2♣ bzw. 3♣ den Eröffner auf, seine Vierer- oder längeren Farben aufsteigend zu lizitieren.

A3.3.5 Inverted Minors

Eine einfache Hebung der Unterfarben-Eröffnung zeigt ein mindestens einladendes Blatt mit Anschluss. Eine Sprunghebung der Unterfarben-Eröffnung ist barragierend und ist mit 9 HCP limitiert.

A3.3.6 Forcing-NT

Auf die Eröffnungen von 1♥ oder 1♠ ist die Antwort von 1NT für eine Runde forciierend und zeigt ein Blatt mit ca. 6–11 HCP welches zu schwach für eine mancheforciierende Antwort auf Stufe 2 ist. Das Gebot kann auch als Semiforcing-NT gespielt werden: Hier darf der Eröffner mit einem absoluten Minimum passen.

A3.3.7 Bergen-Hebungen

Auf die Eröffnungen von 1♥ oder 1♠ zeigt der Antworter:

2♥/2♠	Dreier-Anschluss
2NT	Vierer-Anschluss, mancheforciierend
3♣	Vierer-Anschluss, 7–9 HCP
3♦	Vierer-Anschluss, 10–11 HCP
3♥/3♠	Vierer-Anschluss, 0–6 HCP
4♥/4♠	Preemptive

Die HCP dürfen um 1 HCP abweichen.

A3.3.8 Fit-Jump

Auf die Eröffnungen von 1 in Farbe zeigt der Antworter mit einem einfachen Sprung in eine neue Farbe (z. B. 1♣ – (1♦) – 2♥) eine zumindest einladende Hand mit sowohl gutem Anschluss in der Eröffner-Farbe als auch Länge und gute Werte in der lizitierten Sprung-Farbe.

A3.3.9 Kokish-Relay

Nach einer starken Eröffnung von 2♣ und einer Antwort von 2♦ (waiting) zeigt das Wiedergebot von 2♥ entweder ein Blatt mit Herz (eine zweite Farbe ist möglich) oder ein ausgeglichenes Blatt. Der Partner muss mit 2♠ antworten.

A3.3.10 Splinter

Durch einen Doppelsprung in neuer Farbe zeigt der Antworter guten Anschluss in der Eröffner-Farbe und Kürze in der lizitierten Sprung-Farbe.

A3.3.11 Cuebid

Zeigt Erst- oder Zweitrunderkontrolle (Kürze oder Hochfigur) in der genannten Farbe.

A3.3.12 Roman Keycard Blackwood (RKCB)

Eine Form der Assfrage, bei der der König in der festgelegten Atoutfarbe wie ein Ass gezählt wird (d. h. es gibt 5 Asses bzw. Schlüsselkarten/Keycards). Der Antworter lizitiert:

5♣	0 oder 3 Keycards
5♦	1 oder 4 Keycards
5♥	2 Keycards ohne Atout-Dame
5♠	2 Keycards mit Atout-Dame

Die Bedeutung von 5♣ und 5♦ kann auch vertauscht sein.

A3.3.13 Exclusion Roman Keycard Blackwood (ERKCB)

Eine Erweiterung von RKCB. Ein Spieler mit einem Chicane fragt nach Keycards, wobei der Partner bei der Antwort ein Ass in der Chicane-Farbe ignoriert, z. B. 1♠ – 2♥

5♣ Frage nach Keycards auf Basis Herz mit Treff-Chicane

A3.3.14 Assfrage nach Gerber

Mit 4♣ fragt ein Spieler nach der Zahl der Asses.

A3.3.15 Josephine

Ein Sprung in 5NT fordert den Partner auf, seine Topfiguren in Atout bekannt zu geben. Die Antworten:

6♣	0 Topfiguren
6♦	1 Topfigur
6♥	2 Topfiguren
6♠	3 Topfiguren

A3.4 Gegenlizit**A3.4.1 Multi**

Siehe Anhang A3.2.2.

A3.4.2 Weak-Jump

Einfärber (mindestens 6 Karten) mit unterdurchschnittlicher Stärke.

A3.4.3 Fit-Jump

Auf einen Übruf des Partners zeigt ein Sprung in eine neue Farbe (z. B. (1♦) – 1♥ – (P) – 2♠) eine Hand mit sowohl gutem Anschluss in der Eröffner-Farbe als auch Länge und gute Werte in der lizitierten Sprung-Farbe.

A3.4.4 Konventionelles Gegenlizit gegen Farb-Eröffnung**a. Raptor**

Nach einer Eröffnung von 1 in Farbe zeigt 1NT einen Zweifärber mit einer Unterfarbe mindestens zu fünft und einer Oberfarbe exakt zu viert. Die Eröffnerfarbe ist im Zweifärber nicht enthalten, z. B. (1♦) – 1NT: 5+ Treff und eine Oberfarbe zu viert. (1♠) – 1NT: 4 Herz und eine Unterfarbe mindestens zu fünft.

b. Ghestem

Nach einer Eröffnung von 1 in Farbe werden Zweifärber (mindestens 5–5 verteilt) folgendermaßen gezeigt:

2NT	zeigt die beiden niedrigsten Farben
3♣	auf eine Unterfarben-Eröffnung: Herz und Pik auf eine Oberfarben-Eröffnung: Karo und die andere Oberfarbe
Cue-Bid	auf eine Unterfarben-Eröffnung: Pik und die andere Unterfarbe auf eine Oberfarben-Eröffnung: Treff und die andere Oberfarbe

c. Michaels

Nach einer Eröffnung von 1 in Farbe werden Zweifärber (mindestens 5–5 verteilt) folgendermaßen gezeigt:

Cue-Bid	auf eine Unterfarben-Eröffnung: Herz und Pik auf eine Oberfarben-Eröffnung: die andere Oberfarbe und eine
---------	--

- Unterfarbe
2NT Treff und Karo
- d. **Leaping Michaels**
Nach einer Weak-Two-Eröffnung oder einer Barrage werden Zweifärber (mindestens 5–5 verteilt) folgendermaßen gezeigt:
- | | | | |
|-----------|-------|-----------|---------------|
| (2♥) – 4♣ | ♣ + ♠ | (3♣) – 4♣ | ♥ + ♠ |
| (2♥) – 4♦ | ♦ + ♠ | (3♣) – 4♦ | ♦ + Oberfarbe |
| (2♠) – 4♣ | ♣ + ♥ | (3♦) – 4♣ | ♣ + Oberfarbe |
| (2♠) – 4♦ | ♦ + ♥ | (3♦) – 4♦ | ♥ + ♠ |
- A3.4.5 **Konventionelles Gegenlizit gegen 1NT-Eröffnung**
- a. **Cappelletti**
- | | |
|-----|---|
| X | stark, zumindest gleiche Punktstärke wie der 1NT-Eröffner |
| 2♣ | Einfärber in beliebiger Farbe |
| 2♦ | Zweifärber in Herz und Pik |
| 2♥ | Zweifärber in Herz und einer Unterfarbe |
| 2♠ | Zweifärber in Pik und einer Unterfarbe |
| 2NT | Zweifärber in Treff und Karo |
- b. **Multi-Landy**
- | | |
|-----|---|
| X | stark, zumindest gleiche Punktstärke wie der 1NT-Eröffner |
| 2♣ | Zweifärber in Herz und Pik |
| 2♦ | Einfärber in Herz oder Pik |
| 2♥ | Zweifärber in Herz und einer Unterfarbe |
| 2♠ | Zweifärber in Pik und einer Unterfarbe |
| 2NT | Zweifärber in Treff und Karo |
- c. **DONT**
- | | |
|----|--|
| X | Einfärber in beliebiger Farbe |
| 2♣ | Zweifärber in Treff und einer beliebigen Farbe |
| 2♦ | Zweifärber in Karo und einer Oberfarbe |
| 2♥ | Zweifärber in Herz und Pik |
| 2♠ | Pik-Überruf, schwächer als X gefolgt von 2♠ |
- d. **Woolsey** (auch unter **Polish Defense** bekannt)
- | | |
|-----|--|
| X | Zweifärber in einer Unter- und einer Oberfarbe |
| 2♣ | Zweifärber in Herz und Pik |
| 2♦ | Einfärber in Herz oder Pik |
| 2♥ | Zweifärber in Herz und einer Unterfarbe |
| 2♠ | Zweifärber in Pik und einer Unterfarbe |
| 2NT | Zweifärber in Treff und Karo |

A3.5 Kontra

A3.5.1 Strafkontra

Der Kontrierende glaubt auf Grund seiner Hand und der bisherigen Bietfolge, dass das beste Resultat dadurch erzielt werden kann, den angesagten Kontrakt kontriert zu spielen. Es wird erwartet, dass Partner passt, außer mit einer Hand, die im Lichte der bisherigen Bietfolge für das Gegenspiel sehr ungeeignet ist.

A3.5.2 Negativkontra

Nach einer nicht-forcierenden Eröffnung des Partners auf Stufe 1 oder 2, die wenigstens ein Blatt durchschnittlicher Stärke zeigt, und einem Überruf des rechten Gegners, verlangt ein Kontra des Partners des Eröffners, dass dieser sein Blatt weiter beschreibt. Der Eröffner soll nur mit Stärke in der Gegnerfarbe passen.

A3.5.3 Kooperatives Kontra

Ein Kontra, dass dem Partner die Entscheidung überlässt, den Gegner kontriert spielen zu lassen oder selber zu spielen. Der Kontrierende hat sowohl Defensivwerte als auch Unterstützung in den eigenen Farben.

A3.5.4 Optionales Kontra

Der Kontrierende glaubt auf Grund seiner Hand und der bisherigen Bietfolge, dass seine Seite ein Pluscore erzielen wird, indem sie den angesagten Kontrakt im

- Kontra spielt, während er es offen lässt, ein besseres Score dadurch zu erzielen, dass die eigene Seite einen Kontrakt spielt. Partner soll entscheiden, ob er passt oder weiter lizitiert. In manchen Situationen zeigt ein optionales Kontra einfach Punkte, zusätzliche Werte oder ein Maximum der bisher gezeigten Werte.
- A3.5.5 **Informationskontra (Take-Out-Double)**
Der Kontrierende will weiter lizitieren und fordert den Partner auf, seine Hand zu beschreiben. Informationskontras basieren häufig auf einer Kürze in der kontrierten Farbe und zeigen die Bereitschaft, in allen anderen Farben zu spielen. Es wird erwartet, dass Partner ein Gebot abgibt, mit einer sehr defensiv orientierten Hand kann er auch passen.
- A3.5.6 **Supportkontra**
Ein Supportkontra zeigt in einer vom Partner lizitierten Farbe einen Anschluss von exakt drei Karten (z. B.: 1♦ – (P) – 1♠ – (2♥) – X zeigt 3 Karten in Pik).
- A3.5.7 **Lightnerkontra**
Ein Kontra, welches hauptsächlich gegen einen Kontrakt auf hoher Stufe abgegeben wird, und vom Partner ein ungewöhnliches Ausspiel verlangt.
- A3.5.8 **DOPI / ROPI**
Nach Intervention des Gegners auf ein Fragegebot (z. B. Assfrage) entspricht (Re-)Kontra der Antwort auf niedrigster Stufe, Pass der Antwort auf zweitniedrigster Stufe, das nächsthöhere Gebot der dritten Stufe, usw.
- A3.5.9 **DEPO / REPO**
Nach Intervention des Gegners auf ein Fragegebot (z. B. Assfrage) zeigt (Re-)Kontra eine gerade Anzahl (E = even) an Schlüsselkarten und Pass eine ungerade Anzahl (O = odd) an Schlüsselkarten.
- A3.6 Ausspiel und Markierung**
- A3.6.1 **französische Längenmarken**
Hoch-nieder zeigt eine gerade Anzahl.
- A3.6.2 **verkehrte Längenmarken (Upside-Down-Count)**
Hoch-nieder zeigt eine ungerade Anzahl.
- A3.6.3 **Italienische Zumarken**
Eine ungerade Karte ist eine Zumarke.
- A3.6.4 **Lavinthal**
Die gespielte Karte bezieht sich auf eine andere Farbe als die gespielte; ihre Höhe gibt Aufschluss, an welcher Farbe der Spieler interessiert ist.
- A3.6.5 **Smith-Marken**
Die Höhe der ersten Karte, welche in der Betriebsfarbe des Alleinspielers gespielt wird, gibt Auskunft darüber, ob man Zusatzwerte in der Farbe des ersten Ausspiels hält oder nicht. Als alternative Vereinbarung gibt die Höhe Auskunft darüber, ob man einen Farbwechsel vom Partner verlangt.

Anhang 4 – Konventionskarten für einfache Systeme

(siehe auch Download-Möglichkeit über ÖBV-Homepage)

Signale	
Ohnekontrakt _____ _____ _____ _____ _____	Farbkontrakt _____ _____ _____ _____ _____
Zumarken Längenmarken Lavinthal Im Abwurf Besonderheiten	
Ausspiele	
Für Farbkontrakte bitte einringeln Für Ohnekontrakte bitte unterstreichen (falls anders als bei Farbkontrakten)	
A K A D B X K 10 9 X D B 10 X 10 9 8 X A K X K D X K X X D B X X X A K X X K D B X K X X X B 10 9 X X X X A K X X X K D B 10 X K X X X X B 10 X X X X X A K B 10 K B 10 X X X X X X	
Besonderheiten: _____	
Slam-Konventionen	
Blackwood: <input type="checkbox"/>	Gerber: <input type="checkbox"/>
Splinter: <input type="checkbox"/>	Josephine: <input type="checkbox"/>
Cuebids: <input type="checkbox"/>	4NT als Cuebid: <input type="checkbox"/>
Frageansagen: <input type="checkbox"/>	Swiss: <input type="checkbox"/>
Sonstige: _____	
Antw. Auf As-: _____ Königsfrage: _____	
Konventionelle Ansagen bis 3NT (ausgenommen Stayman) müssen alertiert werden! Natürliche Ansagen (und konventionelle über 3NT) dürfen nicht alertiert werden, außer konventionelle Eröffnungen im 4er -Stock.	

Konventionskarte des Österreichischen Bridgesport-Verbandes				
Name des Paares: _____				
Allgemeine Informationen				
Grundsysteem: _____				
Forcierende bzw. Starke Eröffnungen: _____				
Schwache Eröffnungen: _____				
Spezielle Eröffnungen: _____				
Eröffnung von 1NT: _____				
Eröffnung von „1 in Farbe“				
	1♣	1♦	1♥	1♠
Länge/Stärke:				
Hebung:				
Doppelhebg.:				
1NT:				
2NT:				
3NT:				
Canape: Eröffner <input type="checkbox"/> Antworter <input type="checkbox"/>				
Besonderheiten und Abweichungen vom Grundsysteem:				

Bluffgebote Nie <input type="checkbox"/> Selten <input type="checkbox"/> Häufig <input type="checkbox"/>				

Eröffnungen	
1NT Stärke: _____ Verteilung: _____ Antworten: _____	
2NT Stärke: _____ Verteilung: _____ Antworten: _____	
3NT Typus: _____ Stopper: _____ 2♣ Typus: _____ Antworten: _____	
2♦ Typus: _____ Antworten: _____	
2♥ Typus: _____ Antworten: _____	
2♠ Typus: _____ Antworten: _____	
3 in Farbe: _____	
4 in Farbe: _____	
Besonderheiten nach Gegnerkontra auf Eröffnung	

Gegenlizit		
Auf „1 in Farbe“		
1NT _____	Kontra _____	
2NT _____	Cue auf UF _____	
Farbe _____	Cue auf OF _____	
Sprung _____	2. und 4. Hand gleich: _____	
Auf „Starke Treff“		
1NT _____	2♦ _____	
2NT _____	Farbe _____	
2♣ _____	Sprung _____	
2♦ _____	Kontra _____	
Auf „1NT“		
Kontra _____	2♥ _____	
2♣ _____	2♠ _____	
2♦ _____	2NT _____	
2. und 4. Hand gleich: _____		
Auf „Weak Two“		
Kontra _____	3♣ _____	
2NT _____	3♦ _____	
Lebensohl: _____		
Auf „Multi 2♦“		
Kontra _____	2NT _____	
Auf „3 in Farbe“ (wenn schwache Barrage)		
Kontra _____		
Spezielle Kontras		
Negative: Ja <input type="checkbox"/>	bis: _____	Nein <input type="checkbox"/>
Responsive: Ja <input type="checkbox"/>	bis: _____	Nein <input type="checkbox"/>
Support-X und -XX: Ja <input type="checkbox"/>	bis: _____	Nein <input type="checkbox"/>
Im Gegenlizit: _____		

ÖBV-Minikonventionskarte

Name: Name:

Grundsystm:

1er-Eröffnungen: Mindestlänge: 1♣: 1♦: 1♥: 1♠:

1♣:

1♦:

1♥:

1♠:

1♠:

1NT: nicht in Gefahr: in Gefahr:

5422-Verteilung möglich: Single möglich:

5-er Oberfarben enthalten: regelmäßig: selten:

Antw.:

2er-Eröffnungen:

2♣:

Antw.:

2♦:

Antw.:

2♥:

Antw.:

2♠:

Antw.:

2NT:

Antw.:

Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe:

Sonstige Konventionen:

Gegenlizit gegen natürliche Farberöffnung:

Informationskontra: ab verspricht: Oberfarben: Werte:

Farbüberauf auf 1er Stufe mit bis Pkt.

Farbüberauf auf 2-er Stufe mit bis Pkt.

Stil des Gegenlizits:

Weiterlizit:

1NT-Überauf: Punkte in 2. Hand: 4. Hand:

Sprungüberauf:

Cuebid:

Gegenlizit gegen 1NT-Eröffnung:

Andere Gegenlizite: (z.B. gegen starke ♠ oder Barrage)

Ausspiele gegen Farbkontrakte: (Änderungen ankreuzen bzw. ergänzen)

Höchste der Sequenz: **AK53, KDB7, DB984, 10986**

Zweithöchste der Sequenz: **AKD6, KD106, DB986**

Höchste der inneren Sequenz: **KB109, D1097**

Zweithöchste der inneren Sequenz: **KB107, D10963**

3./5.: 4. höchste: 2./4.: Sonstiges:

Besonderheiten und Abweichungen bei NT-Kontrakten:

Markierung gegen Farbkontrakte:

Positive Karte Hoch: Niedrig Sonstiges:

Gerade Länge Hoch: Niedrig Sonstiges:

Abwürfe:

Besonderheiten und Abweichungen bei NT-Kontrakten:

Anhang 5 – Regel-Entscheidungen des SRA als Regulating Authority

A5.1 In den Regeln dem ÖBV vorbehaltene Auswahlen

- 16B2** Bei Vorliegen spielfremder Information vom Partner kann ein Gegner anmelden, dass er gegebenenfalls die TL zu einem späteren Zeitpunkt rufen wird.
- 18F** Die Verwendung der Bidding-Box ist in Punkt 3.8 geregelt.
- 20F** Siehe die Screen-Bestimmungen in Anhang A10.2.
- 20G** Es ist verboten, während der Partie die eigene Konventionskarte anzusehen.
- 40A1** Siehe Punkt 3.11.
- 40B1** Siehe Anhang 2.
- 40B2** Siehe Punkt 3.12.
- 41A** Das erste Ausspiel hat verdeckt zu erfolgen.
- 70E2** Siehe Punkt 4.1.3j.
- 73A2** Siehe Punkt 3.9.
- 76C** Siehe Punkt 3.22.
- 78D** Siehe Punkt 4.2.6 und 4.3.3 und Anhang 12.
- 91B** Die Disqualifikation kann auch durch den EDR durch Beschluss verhängt werden.
- 92B** Siehe Punkt 2.9.1.
- 93C1** Siehe Punkt 3.17.9.

A5.2 Verbindliche Regelauslegungen des SRA

- 10C2** Wenn nach Ansicht des TL entgegen dieser Regel ein Meinungs austausch stattgefunden hat, soll er entscheiden, dass das Recht auf Korrektur verloren gegangen ist. Zusätzlich kann er eine Ordnungsstrafe verhängen.
- 11** Das Recht auf eine Korrektur endet endgültig mit dem Ablauf der Korrekturphase (Regel 79C).
- 45B** Wenn Uneinigkeit hinsichtlich der Karte besteht, die der Alleinspieler genannt hat, gilt im Zweifel die Aussage des Alleinspielers (siehe auch Regel 21A und 45D).
- 74B2** Wenn sich solche „Bemerkungen“ auf Partnerschaftsvereinbarungen beziehen, stellen sie – auch ohne dass nach ihnen gefragt worden wäre – Auskünfte im Sinne von Regel 20F dar. Sie sind für die Gegner erlaubte Information nach Regel 16A1c. Wenn die Bemerkung eine Partnerschaftsvereinbarung unrichtig wiedergibt, ist nach Regel 20F5 zu verfahren.
- 79B** Der TL ist verpflichtet, dafür zu sorgen, dass das tatsächlich erzielte Ergebnis einer Partie der Auswertung zugrunde liegt (siehe Regel 79A2). Wenn sich daher innerhalb der Korrekturphase herausstellt, dass die ursprüngliche Einigung (Regel 79A1) irrig war, oder das schriftlich oder elektronisch gemeldete Ergebnis nicht der Einigung entspricht (Regel 79C), muss er das nach seiner Beurteilung richtige Ergebnis zuweisen (Regel 82). Diese Ermessensentscheidung unterliegt Regel 84D, eine Berufung dagegen ist zulässig (Regel 92). Es liegt im Ermessen des TL, bei falschen Eintragungen oder Eingaben eine Ordnungsstrafe zu verhängen (siehe Punkt 4.1.1c).
- 79C** Die Korrekturfrist beträgt 15 Minuten, wenn kein längerer Zeitraum angegeben ist.

Anhang 6 – Verbindliche Regelauslegungen des WBFLC

- 12** Wenn der TL irgendwo in diesen Regeln ermächtigt ist, „ein berichtigtes Score zuzuweisen“, schlägt er in Regel 12 nach, um festzustellen, ob es sich um ein zugewiesenes oder ein künstliches berichtigtes Score zu handeln hat. Die Absicht von Regel 12 ist es dabei, wann immer möglich ein zugewiesenes berichtigtes Score zuzuweisen; nur im Fall von Regel 12C1(d) oder 12C2(a) ist es ein künstliches berichtigtes Score. Man beachte, dass Regel 12C2(a) nicht sagt „Ist ... kein Ergebnis erzielt worden“ sondern „Kann ... kein Ergebnis erzielt werden“, sodass ein zugewiesenes berichtigtes Score angebracht ist, wenn ein Board noch nicht zu Ende gespielt ist, aber einen Stand erreicht hat, bei dem das Ende des Boards vorhersehbar ist (Peking 2008).
- 12** Die Regeln verlangen bisweilen, vom TL zu entscheiden, ob eine Aktion nach einer anderen stattgefunden hat oder nicht. Es kann sich beispielsweise die Frage stellen, ob eine Aktion einer nicht-schuldigen Seite nach einem Regelverstoß stattgefunden hat und diese somit zu ihrem Schaden selbst beigetragen hat (Anm.: dafür wird sie dann nicht entschädigt). Der TL muss diese Tatsachenfrage auf die eine oder andere Art entscheiden. Ein gewichtetes Ergebnis ist nicht zulässig (Veldhoven 2/2011).
- 12** Ob ein „schwerer Fehler“ vorliegt, sollte aufgrund der Spielstärke des betreffenden Spielers beurteilt werden (Peking 2008).
- 12C1c** Gewichtungen nach Regel 12C1c sind nur möglich, wenn ein berichtigtes Score zugewiesen wird (Veldhoven 2011).
- 12C1e** Ein sogenannter „double shot“ ist eine „wilde oder hochriskante Aktion“ im Sinne von Regel 12C1b (vgl. das Protokoll vom 30. August 1998 sowie Sao Paulo 2/2009).

Regel 16 und andere – Informationsrechte

Regel 16A1(d) gesteht einem Spieler das Recht zu, seine Erinnerung an Regeln und Durchführungsbestimmungen zu verwenden. Sie gestattet ihm nicht, während der Partie in die gedruckten Durchführungsbestimmungen, das Regelbuch, irgendjemandes Score-Karte, die Rückseite der Lizitkarten und dergleichen Einsicht zu nehmen (siehe Regel 40C3(a)). Hinsichtlich der Konventionskarte wird auf Regel 20G3 verwiesen.

Auch **Regel 78D** räumt den Spielern kein Recht ein, während der Partie Einsicht zu nehmen in gedruckte Informationen, die in den Regeln enthalten sind.

Regel 20F1 definiert, wie ein Spieler während der Partie eine Erklärung des vorangegangenen Lizits seiner Gegner erbittet und erhält. Dabei ist er nur zu einer Auskunft über Ansagen berechtigt, die tatsächlich gemacht worden sind oder relevante Alternativen gewesen wären, sowie über Partnerschaftsvereinbarungen hinsichtlich der Wahl zwischen solchen Alternativen (Anm.: eine „alternative Ansage“ ist nicht dieselbe Ansage mit anderer Bedeutung; wenn z. B. die Auskunft ist „5♦ zeigt ♦-Präferenz“, ist jede Antwort auf eine Zusatzfrage „Was hätte es gezeigt, wenn 4NT Assfrage gewesen wäre?“ freiwillig und nach Regel 20F1 nicht verpflichtend.)

Regel 81C2 trägt dem TL auf, die Spieler über ihre sich aus den Regeln ergebenden Rechte und Verantwortlichkeiten zu unterrichten, insoweit sie für die aktuelle Situation relevant sind (Peking 2008).

Wenn ein Spieler aus der ihm gegebenen Information schließt, dass die Gegner ein Missverständnis haben, kann er dies auf eigenes Risiko verwenden. Gegner haben nur einen Anspruch auf korrekte Erklärungen der Vereinbarungen ihrer Gegner (Philadelphia 2010).

- 16** Zur Anwendung von Regel 16 siehe auch Anhang A8.12 und wenn Screens verwendet werden Anhang A10.2.
- 16A** Alles, was ihm der Gegner gesagt hat, und das gegnerische System sind für einen Spieler „Erlaubte Information“ (Sao Paulo 2009).
- 16B1** Die vom Spieler gewählte Ansage gilt normalerweise als eine „logische Alternative“ für die Anwendung dieser Regel. Eine Ausnahme kann bei einer Ansage vorliegen,

- die man unter den gegebenen Umständen unmöglich in Betracht ziehen könnte (Philadelphia 2010).
- 16D** Eine gemäß Regel 25A zurückgenommene Ansage gilt als nie gemacht und übermittelt keine Unerlaubte Information. Regel 16D kann daher nie zur Anwendung kommen (Veldhoven 2011).
- 20C1** Hinsichtlich der Frage nach dem ersten Ausspiel wird festgehalten, dass alle Spieler für eine richtige Antwort verantwortlich sind. Schweigen kann der TL als Zustimmung deuten. Der zuständige Verband kann für das Spiel mit Screens eine Regelung treffen (Philadelphia 2010).
- 20F** Es ist kein Regelverstoß, wenn durch eine richtige Auskunft offenkundig wird, dass eine frühere Auskunft des Partners falsch war. Die Worte „Ein Spieler, dessen Partner eine falsche Auskunft gegeben hat, ... darf in keiner Weise andeuten, dass ein Fehler gemacht worden ist.“ in Regel 20F5(a) beziehen sich nicht auf das Befolgen der vorrangigen Verpflichtung, Fragen nach Regel 20F durch korrekte Erklärungen der Partnerschaftsvereinbarungen zu beantworten (Peking 2008).
- 20F1** Wenn ein Spieler weiß, dass die Ansage seines Partners künstlich ist, er sich aber an die tatsächliche Vereinbarung nicht erinnert, ist der TL ermächtigt, diesen Spieler vom Tisch wegzuschicken und seinem Partner zu gestatten, den Gegnern in seiner Abwesenheit die Auskunft zu geben. Der TL muss gerufen werden, und nichts darf gemacht werden, bevor er kommt. Der Partner lizitiert weiter unter der Annahme, dass der vergessliche Spieler seine Ansage verstanden hat, ohne die „Unerlaubte Information“, dass er hinsichtlich der Bedeutung unsicher ist, zu verwenden. Dem TL wird dringend empfohlen, bis zum Ende der Partie am Tisch zu bleiben. Diese Vorgehensweise gilt nur, wenn die Umstände exakt wie hier beschrieben sind; nicht aber, wenn ein Spieler sagt, es bestünde keine Vereinbarung, oder die Situation ist nicht besprochen worden (Lille 1998).
- 20F4** Wenn eine Auskunft entsprechend dieser Regel vor dem Ende der Lizitation korrigiert wurde, darf der Gegner sowohl die falsche wie auch die richtige Auskunft verwenden (Sao Paulo 2009).
- 20F5** Ein Spieler, der gehört hat, dass sein Partner eine Auskunft gegeben hat, die nicht der Partnerschaftsübereinkunft entspricht, ist verpflichtet, die Auskunft zu dem in Regel 20F5 angegebenen Zeitpunkt richtigzustellen. Ist er sich aber hinsichtlich der Partnerschaftsvereinbarung unsicher, ist er nicht verpflichtet sofort zu sprechen; es ist jedoch nach der Partie der TL zur Anwendung von Regel 20F6 zu rufen (Philadelphia 2010).
- 21B1** Regel 21B1 gilt für Ansagen, die abgegeben worden sind; der TL muss entscheiden, ob „die Entscheidung, diese Ansage abzugeben, durch eine falsche Auskunft, die der Spieler von einem Gegner erhalten hat, beeinflusst worden sein könnte“. Nur wenn nach seinem Urteil der Spieler mit der richtigen Auskunft (alleine!) wahrscheinlich eine andere Ansage gewählt hätte, ist eine Änderung nach Regel 21B1 bzw. eine Score-Berichtigung nach Regel 21B3 zulässig (Sao Paulo 2009).
- 21B2** Wenn sich ein Spieler nach einer unrichtigen Auskunft entscheidet, seine Ansage nicht zu ändern, ist Regel 16D weiterhin anzuwenden. Die Situation ist analog dazu, wenn eine ursprüngliche Ansage zurückgezogen und durch dieselbe Ansage ersetzt wird. Jede Information, die nur aus der Berichtigung einer falschen Auskunft zur Verfügung steht, ist für die nichtschuldige Seite erlaubt und für die schuldige Seite unerlaubt (Bali 2013).
- 25A** Wenn der TL gemäß Regel 25A gestattet, dass eine Ansage zurückgenommen wird, gilt die ursprüngliche Ansage als nie gemacht und übermittelt keine Unerlaubte Information. Regel 16D kann daher nie zur Anwendung kommen. Wenn der TL fälschlich eine Änderung zulässt, ist Regel 82C (Fehler des TL) anzuwenden (Veldhoven 2011).
- 36C** Wenn die unzulässige Ansage nicht der letzte Nicht-Pass in der Lizitation ist, bleibt der angesagte Endkontrakt und wird nicht nachträglich adjustiert (Lyon 2017).
- 42B1** Wenn der Alleinspieler vom Strohmann eine Karte verlangt, deren Spiel eine Revoke darstellen würde, darf der Strohmann im Sinne dieser Regel nachfragen.

- Dies gilt auch, wenn der Strohmann nach Regel 43B seine Rechte verloren hat (Paris 2001).
- 43B3** Wenn der TL Regel 12B1 anwendet, behandelt er beide Seiten als schuldig und weist ein geteiltes künstliches Ergebnis zu. Wenn der Strohmann nach Verlust seiner Rechte als erster die Aufmerksamkeit auf eine Revoke lenkt, werden keine Strafstiche transferiert; der TL wendet aber Regel 64C an (Peking 2008).
- 43B3** „keine automatische Korrektur“ bedeutet, dass das Spiel ohne die sonst vorgesehenen Korrekturen fortgesetzt wird; zum Beispiel gilt ein Ausspiel außer der Reihe als angenommen, und jede andere Karte, die als Folge eines Regelverstoßes sichtbar geworden ist, kann ohne weiteres ins Blatt zurück genommen werden (Lyon 2017).
- 45B** Da es vorkommt, dass Alleinspieler gelegentlich den Strohmann anweisen, eine Farbe „abzuspielen“ und danach nicht für jeden Stich eine eigene Anweisung geben, kann sich die Frage stellen, wann eine Karte zum zweiten oder einem nachfolgenden Stich gespielt ist, da der Alleinspieler das Spiel einer Karte nicht mehr stoppen kann, wenn diese einmal gespielt ist. Das Komitee hat entschieden, dass eine Karte als gespielt gilt, wenn der rechte Gegner des Alleinspielers zu diesem Stich gespielt hat. Das Komitee missbilligt aber eine derart regelwidrige Anweisung an den Strohmann (Bermuda 2000-01-12).
- 45F** Der TL soll das Score nicht adjustieren, wenn der Spieler die angezeigte Karte ohnedies gespielt hätte. Gegen den Strohmann kann eine Ordnungsstrafe verhängt werden. (Peking 2008).
- 63A3** Wenn ein Gegenspieler eine Revoke begeht, der Alleinspieler danach claimt, und ein Gegenspieler widerspricht, ist die Revoke nicht etabliert. Der Turnierleiter muss eine Berichtigung zulassen, und danach den Claim so fair wie möglich entscheiden, wobei im Zweifel gegen den Revoker zu entscheiden ist (Philadelphia 2010).
Hinweis: Stimmt ein Gegenspieler dem Claim irgendwie zu, ist die Revoke etabliert (Regel 63A4); diese Entscheidung betrifft nur den Fall, dass beide Gegenspieler dem Claim widersprechen, oder einer widerspricht und der andere weder zustimmt noch widerspricht.
- 68D2** Das WBFLC stellt dazu fest:
- Es kann nur weitergespielt werden, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind.
 - Wenn ein Claim oder Verzicht bestritten worden ist, können die Spieler entweder beschließen weiter zu spielen, oder den TL zu rufen.
 - Wenn von der Seite, die nicht geclaimt hat, (korrekterweise) der Wunsch weiter zu spielen ausgegangen ist, und die Seite, die geclaimt hat, zugestimmt hat: dann werden alle Karten, die im Rahmen des Claims oder seiner Bestreitung aufgedeckt worden sind, in das Blatt zurückgenommen, bevor das Spiel fortgesetzt wird.
 - Wenn der TL gerufen worden ist, ist es nicht mehr möglich weiter zu spielen.
 - Der TL soll jedes Spiel annullieren, das zwischen dem Claim und seinem Eintreffen am Tisch erfolgt ist.
 - Wenn der Wunsch weiter zu spielen [regelwidriger Weise] von der Seite, die geclaimt hat, ausgegangen ist, annulliert der TL jedes Spiel nach dem Claim und entscheidet ausschließlich auf Basis der ursprünglichen Erklärung gemäß Regel 68C.
 - Wenn es nach dem regelkonformen Weiterspiel zu einem weiteren Claim oder Verzicht kommt, entscheidet der TL (wenn er gerufen wird) nur über diesen (Lyon 2017).
- 69–71** Unter keinen Umständen kann die Anwendung von Regel 69, 70 oder 71 zu einem gewichteten Score führen. Wenn der TL über einen Claim bzw. eine Konzession entscheidet, dann weist er nicht ein berichtigtes Score zu, sondern trifft eine Tatsachenentscheidung, ob ein Stich zu transferieren ist. Gewichtungen nach Regel 12C1c sind nur möglich, wenn ein berichtigtes Score zugewiesen wird (Veldhoven 2011).

- 70** Wenn in der Erklärung eines Claims ein Regelverstoß (z. B. eine Revoke) enthalten ist, folgt der TL der Erklärung bis zum Regelverstoß, und da dieser nicht akzeptiert werden darf, entscheidet er von dort weg so, als gäbe es keine Erklärung; der TL soll aber alles Nachfolgende berücksichtigen, so er dies für immer noch zutreffend erachtet (Paris 3/2001).
- 75C** Der Satz „Sie haben keinen Anspruch auf eine exakte Beschreibung der Nord-Süd-Hände“, trat erstmals in den Regeln von 1975 auf. Damals wie heute war ein Verbot an den TL angefügt, das erspielte Score zu verändern. Zweck dieser Anordnung war es vor allem, zweifelsfrei klarzustellen, dass die Partnerschaftsvereinbarung in Beantwortung einer regelkonformen Frage korrekt beschrieben werden muss, und dass die Auskunft nicht das Ziel haben darf, zu beschreiben, was ein Spieler glaubt, dass eines der Blätter enthält. Im Regelbuch von 1987 wurde das beibehalten, und eine Befragung der Nationalen Verbände für die Regeln von 2007 hat neben einem allgemeinen Konsens, diese Rechtslage beizubehalten, auch den Wunsch ergeben, die Vorschrift von einer Fußnote in den Textkorpus zu übertragen (Peking 2008).
- 86B** Wenn ein vertauschtes Board an beiden Tischen zu Ende gespielt worden ist, gibt es per Definition zwei unterschiedliche, nicht vergleichbare Ergebnisse, die beide gleiches Gewicht haben. Regel 86B2 ist anzuwenden (Lyon 2017).
- 93C** Die Vollmacht des Zuständigen Verbandes nach dieser Regel ist ein Recht, das Berufungsverfahren zu ändern. Diese Vollmacht erstreckt sich nicht auf das vorrangige Recht der Teilnehmer, nach Regel 92A Berufung einzulegen (Peking 2008).

Anhang 7 – Anleitungen zu einzelnen Regeln

A7.1 Regel 12C1e „Schwerer Fehler (in keinem Zusammenhang mit der Regelwidrigkeit stehend)“

Einleitung Nach Regel 12C1e wird die nicht-schuldige Seite für einen Schaden, der „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“ verursacht worden ist, nicht entschädigt. Eine solche Aktion muss deutlich schlechter sein als bloß schlechtes Bridge. Zwei Aspekte verdienen hier Beachtung:

1. Eine wilde oder hochriskante Aktion kann mit dem Regelverstoß Zusammenhängen.
2. Eine wilde oder hochriskante Aktion ist für gewöhnlich eine vorsätzliche Aktion oder eine aktive Entscheidung der nicht-schuldigen Seite. Ein schwerer Fehler ist im Allgemeinen eine Aktion, die der Spieler sofort bereut, ein „Denkfehler“.

A7.1.1 „Schwerer Fehler“

Eine Aktion sollte nur selten als „schwerer Fehler“ beurteilt werden. Für gewöhnlich würden dazu etwa zählen:

- Nicht regelkonform vorgehen (z. B. Revoke, Strafkarte erzeugen, Lizit oder Spiel außer der Reihe, nach einem Regelverstoß nicht den TL rufen ...).
- Absolut lächerliches Lizit oder Spiel, wie z. B. den Faller gegen einen Schlemm nicht stechen, oder ein Weak-Two mit 17 Punkten eröffnen. Hierbei ist die Spielstärke des Betroffenen zu berücksichtigen: Anfänger machen Anfängerfehler und sollten dafür nicht bestraft werden.
- Ein Fehler im Hand- oder Gegenspiel, wenn der Kontrakt eine Folge des Regelverstoßes ist, sollte besonders milde beurteilt werden. Das gilt auch für potentiell wilde oder hochriskante Aktionen. Zur Verdeutlichung sollen hier einige Aktionen angeführt werden, die normalerweise nicht als „schwerer Fehler“ gelten:
 - Eine Partnerschaftsvereinbarung vergessen oder Partners Lizit falsch verstehen.
 - Ein Spiel, das bei einem Claim als „normal“, wenn auch „sorglos oder unter dem Niveau des betroffenen Spielers liegend“ beurteilt würde.
 - Ein Spiel, das eine vernünftige, wenn auch offensichtlich nicht die beste, Erfolgchance hat.
 - Auf eine Verteilung spielen, die bei genauer Analyse nicht möglich ist (z. B. 14 Karten bei einem Gegner).
 - Wenn Rechte nicht ausgeübt werden, wie etwa nach der Bedeutung einer alertierten Ansage zu fragen, oder eine Korrektur nicht in Anspruch genommen wird, wird das oft als 'wild' beurteilt werden.

A7.1.2 „In keinem Zusammenhang mit der Regelwidrigkeit stehend“

Wenn der Endkontrakt die Folge eines Regelverstoßes ist, kann man argumentieren, dass jeder Hand- oder Gegenspielfehler eine Folge dieses Regelverstoßes ist und nicht bestraft werden kann. Dieser Standpunkt ist zu extrem, und ein schwerer Fehler muss in engerem Zusammenhang mit dem Regelverstoß stehen, damit es Entschädigung gibt. Man beachte, dass es für eine „wilde oder hochriskante Aktion“ nie eine Entschädigung gibt. Andererseits ist es oft nach einigen Stichen möglich, zu erkennen, dass falsche Auskunft oder eine falsche Ansage vorliegt; das nicht zu tun, steht mit dem Regelverstoß in Zusammenhang, und das Recht auf Entschädigung bleibt bestehen.

A7.1.3 Allgemeine Empfehlung

Wenn der TL während oder nach dem Lizit zu einem Tisch gerufen wird, kann er eine erregte Stimmung oft nicht beseitigen, sodass weniger routinierte Spieler sich jetzt unter Druck fühlen, oder aufgeregt und abgelenkt sind. Wenn der TL eine Aktion als wild oder hochriskant beurteilen will, soll er den Spieler nach seinen

Gründen befragen; vielleicht spielt dieser ein ungewöhnliches System oder besondere Marken, die einen validen Bridgegrund für seine Aktion geliefert haben.

A7.2 Regel 16/73C – Checkliste für das Überprüfen einer UI

- A7.2.1 Liegt eine unerlaubte Information (UI) vor? – JA / NEIN
Wenn JA: Beschreiben Sie die Aktion, durch die UI entstanden ist: Das Paar, das UI erzeugt hat, gilt als Schuldige Seite; das heißt aber nicht automatisch, dass deren Score adjustiert werden wird.
- A7.2.2 Hat die UI nachweislich die Aktion des Spielers, dem UI zur Verfügung stand, gegenüber weniger erfolgreichen Alternativen nahegelegt? (16B1) – JA / NEIN
Wenn JA: warum?
- A7.2.3 Welche alternativen Aktionen wären für die Schuldige Seite weniger erfolgreich gewesen?
- A7.2.4 Markieren Sie alle Alternativen in A7.2.3, die nach den Kriterien von Regel 16B1b „logisch“ sind. Wenn Ihnen diese Regel nicht klar ist, stellen Sie sich die folgenden Fragen: Wäre die Alternative offensichtlich töricht, ein krasser Fehler oder absurd gewesen oder wäre sie öfters richtig gewesen? Wenn letzteres zutrifft, handelt es sich um eine Logische Alternative. War irgendeine der Alternativen von A7.2.3 logisch? – JA / NEIN

Wenn die Antwort auf die Fragen gemäß A7.2.1, A7.2.2 und A7.2.4 JA ist, ist der Score zu adjustieren. Wenn die Antwort auf eine oder mehrere Fragen NEIN ist, darf der Score nicht wegen UI adjustiert werden.

A7.3 Regel 29A/28B

Wenn der rechte Gegner des Teilers außer der Reihe eröffnet hat, der Teiler darauf lizitiert, und dann der TL gerufen wird muss der TL zunächst den Teiler fragen, ob er das Lizit außer der Reihe annehmen, oder ob er selbst eröffnen wollte. Je nach dem wendet der TL dann Regel 29A oder 28B und 16D2 an. Diese Entscheidung des Spielers ist Erlaubte Information für beide Seiten (Regel 16A1c). Beispiel (Teiler Süd):

Ost Süd
1♦ – 1♠

Süd kann sich entscheiden, 1♠ zu eröffnen oder zu überrufen. Im ersten Fall ist Osts Gebot für West Unerlaubte Information.

Oder
Ost Süd
1♠ – 1♦

Will Süd eröffnen, ist 1♠ annulliert und Unerlaubte Information für West. Will Süd überrufen, ist 1♠ Teil der legalen Lizitation, 1♦ ungenügend und Regel 27 anzuwenden.

A7.4 Regel 86A

Diese Regel verbietet nur das Neuspielen eines einzelnen Boards; zwei oder mehr Boards kann der Turnierleiter nach seinem Ermessen in Anwendung von Regel 6 neu spielen lassen. Er soll dies aber nur tun, wenn die Zeit es erlaubt und das Zuweisen mehrerer berechtigter Scores in einem Match auf Grund der Eigenart des Bewerbes sehr unbefriedigend wäre.

A7.5 Regel 86D

Wenn im Teamturnier ein Board am zweiten Tisch nicht gespielt werden kann, wird ein besonders gutes Ergebnis am ersten Tisch (Anm.: ein paar unkontrierte Überstiche reichen da nicht) im berechtigten Score berücksichtigt. Das Gewicht, das dieses Ergebnis bekommt, hängt davon ab, wen die Schuld daran trifft, dass ein Vergleich nicht möglich ist. Dabei gilt es zu bedenken, dass auch am zweiten Tisch ein ähnliches Ergebnis hätte erzielt werden können.

- Wird am ersten Tisch das Board unspielbar gemacht, soll ein für die nicht-schuldige Seite gutes Ergebnis volles Gewicht bekommen, ein für die schuldige Seite gutes nur 25 %.
- Ist der Fehler am zweiten Tisch passiert, soll ein für die nicht-schuldige Seite gutes Ergebnis volles Gewicht bekommen, ein für die schuldige Seite gutes nur 50 %.
- Ist keine Seite schuldig, soll ein für eine Seite besonders gutes Ergebnis mit 67 % berücksichtigt werden.

Ein geteiltes Score ist nicht möglich (Regel 12C2a). Teile von IMPs werden kaufmännisch gerundet.

Anhang 8 – Anleitung für Turnierkomitees

(siehe Code of Practice 2008/2014 der WBF; siehe auch Punkt 3.17)

A8.1 Aufgabe eines Turnierkomitees (TK)

Das TK hat ordnungsgemäß eingebrachte Berufungen gegen TL-Entscheidungen anzuhören und zu entscheiden (siehe 3.17). Eine Berufung kann nur von einem Teilnehmer eingebracht werden, an dessen Tisch die Entscheidung gefallen ist. Die Interessen anderer Teilnehmer sind in der Entscheidung nicht zu berücksichtigen.

A8.2 Zuständigkeit des Turnierkomitees

Das TK geht nach Regel 93B3 vor und kann zur Entscheidung alle Befugnisse des TL ausüben. Berufungen gegen eine Auslegung von Regeln oder verbandseigenen Bestimmungen entscheidet der Oberturnierleiter (Regel 93B1); dagegen kann beim TK berufen werden; dieses hat keine Vollmacht, die Entscheidung umzustößen, doch kann es dem OTL empfehlen, sie zu überdenken (Regel 93B3). In gleicher Weise kann das TK dem TL eine Revision einer Disziplinarstrafe unter Regel 91 empfehlen, kann diese aber weder aufheben noch abändern (Anm.: was es hinsichtlich der Ordnungsstrafen nach Regel 90 sehr wohl kann!). Ein TK kann aber eine Disziplinarstrafe auch in den Fällen verhängen, wo der TL es nicht getan hat und das TK einen Verstoß gegen die Verhaltensregeln feststellt. Die WBF empfiehlt dabei aber äußerste Zurückhaltung und weist stattdessen auf die Möglichkeit einer Ermahnung hin.

A8.3 Mitglieder des Turnierkomitees

Der Vorsitzende des TK soll darauf achten, dass die erfahreneren Spieler bei Fragen des Bridgeurteils die führende Rolle spielen, während die anderen Mitglieder sich um ausgewogene Berücksichtigung von Fragen der Regeln und verbandseigenen Bestimmungen bemühen sollen. Es ist wünschenswert, dass wenigstens ein Mitglied regelkundig ist, aber es ist weder die Aufgabe dieses Mitglieds noch des Komitees als Ganzem zu entscheiden, welche Regel wie anzuwenden ist; diese Fragen sollen vom OTL erfragt werden. Das TK wendet dessen Regelauslegung auf die erhobenen Tatsachen des vorliegenden Falles an.

A8.4 Befangenheit

Ein Mitglied des TK, das vorher in einer Weise Kenntnis vom Fall erlangt hat, die eine objektive Teilnahme an der Verhandlung beeinträchtigen könnte, soll sich für befangen erklären; zweckmäßigerweise ist es zu ersetzen. In einem internationalen Turnier kann ein Mitglied sich auch für befangen erklären, wenn es zu eng betroffen ist, Vorurteile haben könnte, mit Parteien den Fall diskutiert hat, oder das Ergebnis vorentschieden hat.

A8.5 Zustimmung der Berufenden

Regel 92D sagt:

Eine Berufung soll nicht gehört werden, außer wenn

- a. in einem Paarturnier beide Spieler der Berufung zustimmen (Anm.: in einem Individualturnier ist das nicht erforderlich);
- b. in einem Teamturnier der Kapitän der Berufung zustimmt.

Eine Berufung, die nicht die erforderliche Zustimmung hat, soll nicht gehört werden. Man beachte, dass die Regeln nicht mehr sagen, dass abwesende Spieler als zustimmend gelten; daher muss ein Berufungswerber deren Zustimmung belegen.

A8.6 Pflicht eines Turnierkomitees

Ein TK ist verpflichtet, die Aussagen des TL und der Spieler anzuhören, danach den Kapitänen die Gelegenheit zu geben, das Wort zu ergreifen, wenn sie es wünschen, und

durch Fragen alle Aspekte des Falles zu erforschen, die ein Mitglied geklärt haben möchte. Den Vorfall und die Entscheidung soll der TL, der am Tisch entschieden hat, vortragen. Die Aussagen sollten so wenig wie möglich unterbrochen werden, und die Mitglieder des TK sollen jeden direkten Meinungs austausch mit anderen Anwesenden peinlichst vermeiden. Es ist ganz wesentlich, dass die Mitglieder des TK und die vor ihnen Erschienenen absolut höflich sind.

A8.7 Entscheidungen eines Turnierkomitees

Eine Entscheidung gilt nur, wenn sie die nachstehend beschriebene Zustimmung durch Abstimmung der teilnehmenden Mitglieder erhalten hat. Als teilnehmendes Mitglied gilt, wer vom Beginn der Ausführungen des TL bis zur endgültigen Abstimmung nach den nicht-öffentlichen Beratungen des TK anwesend war. Die Entscheidung des TL bleibt unverändert, wenn nicht die Mehrheit des TK für eine Änderung stimmt, wobei der Vorsitzende bei Stimmgleichheit das Dirimierungsrecht hat.

A8.8 Zuweisung eines Berichtigten Scores

Diese (siehe Regel 12C1) ist angemessen, wenn ein Regelverstoß die nicht-schuldige Seite schädigt, wobei das Ausmaß der Entschädigung beeinträchtigt sein kann, wenn die nicht-schuldige Seite durch eigene wilde oder spekulative Aktionen nach dem Regelverstoß dazu beigetragen hat (siehe unten). Schaden liegt vor, wenn auf Grund eines Regelverstoßes eine nicht-schuldige Seite ein schlechteres Tischergebnis erzielt hat, als ohne den Regelverstoß zu erwarten gewesen wäre (siehe Regel 12B1). Wenn die geschädigte Seite ganz oder teilweise ihren Schaden durch wilde oder spekulative Aktionen verursacht hat, bekommt sie für diesen Teil des Schadens keine Entschädigung. Die schuldige Seite hingegen sollte das Score zugewiesen bekommen, das die gewöhnliche Folge des Regelverstoßes gewesen wäre. Eine Revoke der nichtschuldigen Seite nach dem Regelverstoß wird also deren Score treffen, während das Score der schuldigen Seite ohne Berücksichtigung der Revoke berichtigt wird (siehe Regel 12C1e).

A8.9 Regel 12C1c

Diese Regel sagt: Ein ZBE kann gewichtet werden, um die Wahrscheinlichkeiten verschiedener möglicher Ergebnisse widerzuspiegeln. Dabei dürfen nur jene Ergebnisse berücksichtigt werden, die regelkonform erreicht werden können. Zweck dieser Regel ist es, TL und TK die Möglichkeit zu geben, sich eine Meinung über ein faires Ergebnis eines Boards zu bilden und dieses zuzuweisen. Das TK ist somit endgültiger Schiedsrichter darüber, was fair ist.

A8.10 Vorverständnis des Turnierkomitees

Es wird erwartet, dass jedes Turnierkomitee anfangs davon ausgeht, dass die TL-Entscheidung richtig ist. Diese wird nur auf Basis der vorgebrachten Beweismittel umgestoßen. Daher muss der TL das TK informieren, ob eine Entscheidung für die nicht-schuldige Seite auch aufgrund gewisser Zweifel erfolgt ist, die nach den Beratungen offengeblieben sind.

A8.11 Ethik

Ein Teilnehmer kann nur dann für ein nicht ethisches Verhalten bestraft werden, wenn ein Spieler gegen die Verhaltensregeln verstoßen hat. Ein Spieler, der sich an die Bestimmungen gehalten hat, ist nicht zu kritisieren. Das schließt nicht aus, zu einer großzügigen Haltung den Gegnern gegenüber zu ermuntern, besonders was Informationen hinter Screens betrifft.

A8.12 Unerlaubte Information (siehe Regel 16)

Jede Information, die als Grundlage für eine Ansage oder ein Spiel verwendet wird, muss „erlaubt“ sein. Dazu muss es in den Regeln oder Bestimmungen einen Hinweis geben, dass die Verwendung dieser Information beabsichtigt ist. Wenn etwas *nicht verboten* ist, ist es *nicht automatisch erlaubt*.

Wenn es nicht ausdrücklich verboten ist, ist es regelkonform, Informationen zu verwenden, die den Spielern für die Abwicklung des Spieles gegeben werden, so wie es in den Regeln beschrieben ist. Weiters ist Information „erlaubt“, wenn die Regeln es ausdrücklich sagen. Ein Spieler darf sich über die Fähigkeiten und Tendenzen seiner Gegner, und die Neigungen seines Partners („Stil“) bei spontanen, nicht aber gewohnheitsmäßigen oder vereinbarten Entscheidungen, ein Urteil bilden und dieses verwenden. Was ein Spieler gewohnheitsmäßig tut, ist Teil seiner Methoden und für den Partner zulässige Information, doch unterliegen solche Methoden allen Bestimmungen über Zulässigkeit von Methoden und deren erforderliche Bekanntgabe. Gewohnheitsmäßiges Verhalten ist zu erkennen, wenn ein Vorfall so häufig ist, dass er sich vorhersehen lässt. Wissen um die Gewohnheiten und Vorgehensweisen des Partners nicht bekannt zu geben, verstößt gegen Regel 40 (und ist daher regelwidrig), wenn die Ansage gemacht wird.

A8.13 Verwendung Unerlaubter Information

Wenn ein Spieler etwas weiß, dessen Verwendung für die Wahl einer Ansage oder eines Spiels regel- oder sittenwidrig ist, wird dieses Wissen als „Unerlaubte Information“ bezeichnet. Eine solche Information kann auf verschiedene Weise erlangt werden. Wenn es nicht vom Partner des Spielers kommt, hat der TL in Regel 16C und 16D Anweisung, wie er vorzugehen hat. Regel 16D behandelt Informationen aus zurückgenommenen Ansagen und Spielen, einschließlich solcher des Partners. Andere Information vom Partner ist von der Art, die am häufigsten Gegenstand einer Berufung ist. Ein Spieler kann Ansagen und Spiele auf Information aus vorangegangenen zulässigen Ansagen oder gespielten Karten stützen, weiters auf das Verhalten seiner Gegner, oder eine andere Quelle, die bereits für zulässig erklärt worden ist (Regel 16A1 und 16A2). Jede andere Information vom Partner ist unzulässig, und es ist regelwidrig sie zu verwenden, wenn sie eine Ansage oder ein Spiel nahelegt. Das schließt auch jede Information ein, die Wahl einer Ansage oder eines Spiels leichter macht (siehe Regel 16B). Beispiele für Partners Aktionen, die Unerlaubte Information übermitteln können, sind:

- eine Bemerkung oder Frage;
- die Antwort auf eine Frage;
- besondere Betonung, oder eine Geste;
- Interesse an der gegnerischen Konventionskarte zu einem signifikanten Zeitpunkt, wenn der Partner nicht an der Reihe war anzusagen oder zu spielen;
- Betrachten der gegnerischen Konventionskarte als Strohmännchen;
- ein deutliches Zögern oder unangebrachte Eile beim Ansagen oder Spielen.

Aber das sind nicht die einzigen Wege, auf denen „Unerlaubte Information“ übermittelt werden kann, und den Turnierkomitees werden verschiedene andere regelwidrige Mittel begegnen. Wenn die Verwendung „Unerlaubter Information“, die der Partner zur Verfügung gestellt hat, behauptet wird, gibt es für das TK vier Schlüsselfragen:

1. Hat der Beschuldigte UI als Folge einer Aktion seines Partners?
2. Könnte die UI nachweislich die Aktion nahelegen, die der Spieler, der sie besessen hat, gesetzt hat?
3. Hat es wenigstens eine logische Alternative gegeben, die der Spieler statt der hinterfragten Aktion hätte wählen können? Regel 16B1b definiert dabei: *„Eine logische alternative Aktion ist eine, die, bezogen auf die Spielstärke der fraglichen Spieler und unter Zugrundelegung der Methoden der Partnerschaft, von einem signifikanten Teil derartiger Spieler ernsthaft in Erwägung gezogen würde und von der angenommen werden kann, dass einige von ihnen sie gewählt hätten.“*
4. Sind die Gegner als Folge der Aktion des Spielers, der im Besitz UI war, geschädigt worden? Der Schaden wird auf Grundlage des erzielten Scores ermittelt.

Wenn die Antwort auf jede einzelne dieser vier Fragen „ja“ ist, ist es angebracht, das Score zu berichtigen; sonst nicht. Man darf dabei nicht aus den Augen verlieren, welches Mitglied der Partnerschaft im Besitz der „Unerlaubten Information“ war, und nur die Aktionen dieses Spielers bei der Entscheidungsfindung betrachten. Ein Spieler, der ohne Absicht seinem Partner „Unerlaubten Information“ zur Verfügung stellt, handelt weder regelwidrig noch unethisch; jedoch die Verwendung dieser Information ist ein Regelverstoß. Wenn es über jeden vernünftigen Zweifel erhaben bewiesen worden ist, dass ein Spieler in einer Weise gehandelt hat, die seinem Partner 'Unerlaubten Information' geben wird, sollte der Oberturnierleiter um Rat hinsichtlich der Bestimmungen in Regel 73B1 gefragt werden. Wenn es erwiesen ist, dass eine solche Aktion auf einer vorherigen Abmachung mit dem Partner beruht, berät sich das TK mit dem OTL über die Anwendung von Regel 73B2.

A8.14 Abweichungen zwischen Auskünften und den zugehörigen Blättern

Wenn beide Gegner dieselbe Auskunft erhalten haben, und nachher bestätigt wird, dass beide Spieler, die die Auskunft gegeben haben, übereinstimmen, dass dies die korrekte Bedeutung ist (und es keinen Konflikt mit der Information auf der Konventionskarte gibt), und wenn das Blatt, auf das sich die Auskunft bezogen hat, wesentlich von der Erklärung abweicht, dann soll der Fall nach den Regeln und Bestimmungen über Bluffs behandelt werden.

Wenn die Spieler einer Partnerschaft unterschiedliche Auskünfte gegeben haben, oder wenn eine von der Auskunft abweichende Eintragung auf der Konventionskarte den Gegner verwirrt hat, kann eine Ordnungsstrafe wegen Verstoßes gegen Regel 40 verhängt werden. Davon unabhängig wird der Score berichtigt, wenn die Gegner geschädigt und die Bedingungen für eine Score-Berichtigung erfüllt sind (siehe A8.8 für Score-Berichtigung sowie nachstehenden Punkt 18 für Ordnungsstrafen).

A8.15 Bluffs

A8.15.1 Definition eines Bluffs

„Eine vorsätzliche und grob falsche Beschreibung von Stärke und/oder Farblänge.“

Ein Bluff ist zulässig, wenn er nicht auf einer Partnerschaftsvereinbarung beruht (Anm.: ein Zuständiger Verband kann Regel 40B2d verwenden, um den Bluff künstlicher Ansagen zu beschränken; siehe Punkt 3.12). Keine Strafe und keine Score-Berichtigung dürfen wegen eines solchen erlaubten Gebrauchs verhängt werden. Eine Partnerschaftsvereinbarung liegt dann vor, wenn sie ausdrücklich gemacht worden ist, oder wenn sie die implizite Folge eines von verschiedenen Umständen ist. Um zu entscheiden, dass eine solche Vereinbarung vorliegt, muss festgestellt sein, dass der Partner des Spielers eine erhöhte Erwartungshaltung hatte, dass in der gegebenen Situation die Ansage ein Bluff sein könnte. Das wird nur dann der Fall sein, wenn nach Meinung des Komitees einer der folgenden Umstände vorliegt:

- a. Ein ähnlicher Bluff ist in der Partnerschaft in der Vergangenheit mehrmals vorgekommen, und er liegt noch nicht so lange zurück, dass die Erinnerung daran verblasst wäre.
- b. In der jüngeren Vergangenheit hat es in der Partnerschaft einen ähnlichen Bluff gegeben, und es ist anzunehmen, dass die Erinnerung daran noch frisch ist.
- c. Verschiedene Bluffs sind in der Partnerschaft so häufig und unlängst vorgekommen, dass dem Partner die Tendenz zu bluffen offensichtlich klar ist.
- d. Beide Spieler der Partnerschaft sind sich eines signifikanten, nicht zur Partie gehörigen Umstandes bewusst, der das Erkennen eines Bluffs erleichtern könnte.

Ein Bluff, der nach diesen Kriterien zur Partnerschaftsvereinbarung geworden ist, ist unzulässig und der Score kann berichtigt werden, wozu noch eine Ordnungsstrafe für die Schuldigen kommen kann. Spieler, bei denen eine ausdrückliche Vereinbarung über Bluffs oder eine implizite Vereinbarung über

bestimmte Bluffs festgestellt wird, sind darauf hinzuweisen, dass sie eine Vereinbarung haben, die den Bestimmungen des Zuständigen Verbandes, die unter Regel 40 erlassen worden sind, unterliegt. Siehe insbesondere Regel 40C1.

A8.15.2 Bekanntgabe der Bluff-Tendenzen

Eine Partnerschaft kann sich gegen die Behauptung, dass ihr Bluff auf einer Vereinbarung beruhe, nicht dadurch verteidigen, dass sie behauptet, dass die Aktionen des Partners nach dem Bluff völlig normal waren, obwohl eine erhöhte Bluff-Erwartung in dieser Situation bestanden hat. Die Gegner haben ein Recht darauf, rechtzeitig und im gleichen Ausmaß Kenntnis von allen expliziten und impliziten Vereinbarungen zu haben, da das die Wahl ihrer Aktionen beeinflussen könnte; deshalb muss diese Vereinbarung bekannt gegeben werden.

A8.16 Falsches Markieren der Gegenspieler

Unter der Voraussetzung, dass die vereinbarten Bedeutungen und Erwartungen der Spiele der Gegenspieler wahrheitsgetreu bekannt gegeben werden, ist gelegentliches Falschmarkieren der Gegenspieler regelkonform. Der Alleinspieler verlässt sich dann auf eigenes Risiko auf seine Interpretation der gespielten Karten (siehe „Unerlaubte Information“).

A8.17 Aktionen hinter Screens

Zweck der Screens ist es, die Umstände auf ein Minimum zu reduzieren, in denen den Spielern einer Partnerschaft zugleich irgendetwas bewusst wird, was nicht zur regelkonformen Lizitation gehört. Die damit in Verbindung stehenden Bestimmungen sind in Anhang 10 geregelt.

A8.18 Ordnungsstrafen

Eine Ordnungsstrafe darf nur verhängt werden, wenn ein Verstoß gegen die Regeln oder eine unter diesen erlassene Bestimmung vorliegt. Wenn ein TK eine Ordnungsstrafe verhängt, sollte es angeben, gegen welche Regel oder Bestimmung verstoßen worden ist.

Die WBF möchte insbesondere betonen, dass ein Spieler, der eine Konvention vergisst, falsch anwendet oder missbraucht, nicht automatisch zu bestrafen ist. Es wird erwartet, dass eine Ordnungsstrafe nur bei Vorliegen erschwerender Umstände verhängt wird, zum Beispiel bei mehrmaliger Wiederholung. Score-Berichtigung ist der Weg, Schaden wiedergutzumachen.

Anhang 9 – Partieberichtsformular

ÖBV PARTIEBERICHTSFORMULAR für Berufungen (Turnierkomitee) und Begutachtung (Begutachtungsausschuss)								
Anlass: _____		Datum: _____		TL: _____				
Nord: _____		Ost: _____						
Süd: _____		West: _____						
Nord ♠ _____ ♥ _____ ♦ _____ ♣ _____								
West	♠ _____	♥ _____	♦ _____	♣ _____	Ost	♠ _____		
♠ _____	♥ _____	♦ _____	♣ _____	♠ _____	♥ _____	♦ _____		
Süd ♠ _____ ♥ _____ ♦ _____ ♣ _____								
Boardnr.	Kontrakt	Von	Angriff	Stiche	NS	OW		
Lizit				Spiel				
W	N	O	S	St.	W	N	O	S
				1				
				2				
				3				
				4				
				5				
				6				
				7				
				8				
				9				
				10				
				11				
				12				
				13				
Anmerkungen				Anmerkungen				
_____			_____		_____		_____	
Turnierleiter			NS		OW			

Anhang 10 – Bestimmungen für Screens

(Grundlage: EBL Bidding Box, Bridgemate and Screens Regulations – revised October 2019)

A10.1 Bedienungsanleitung

- a. Die Nord- und Ostspieler sitzen auf derselben Seite des Screens. Folgende Vorgehensweise ist einzuhalten:
 - Nord legt das Board auf den Screen-Schlitten.
 - Die Klappe wird geschlossen **bevor** die Spieler die Karten aus dem Board nehmen, und bleibt es bis zur Beendigung der Lizitationsphase.
 - Danach nehmen alle Spieler ihre Karten aus dem Board.
 - Anschließend wird der Screen-Schlitten unter der geschlossenen Klappe auf die Seite des Teilers geschoben.
- b. Ansagen werden mittels Bidding-Box abgegeben. Jeder Spieler platziert seine gewählte Ansage auf der Gebotsleiste des Screen-Schlittens, welche nur für die Spieler auf einer Seite des Screens sichtbar ist. Alle Ansagen müssen deutlich erkennbar auf dem Screen-Schlitten platziert werden und sich in einer geraden Linie von links nach rechts im ungefähr gleichen Abstand von jeder vorherigen Ansage überlappen. Die Spieler sollten sich sehr bemühen, diesen Vorgang so leise wie möglich durchzuführen.
- c. Eine Ansage gilt als abgegeben, wenn sie auf dem Screen-Schlitten platziert und ausgelassen wurde. Wenn ein Spieler eine oder mehrere Lizitkarten vom Screen-Schlitten in der offensichtlichen Absicht zu passen entfernt, wird angenommen, dass er gepasst hat.
- d. Nachdem die beiden Spieler auf derselben Screenseite ihre Ansagen abgegeben haben, schiebt Nord bzw. Süd den ganzen Screen-Schlitten unter der Öffnung durch, sodass dieser dann nur für die Spieler auf der anderen Screenseite sichtbar ist, die dann in gleicher Weise ansagen, wonach der Screen-Schlitten wieder zurückgeschoben wird. Dieser Vorgang wird solange fortgesetzt, bis die Lizitation abgeschlossen ist. Es ist wünschenswert, dass die Spieler das Tempo zufällig ändern, wenn sie den Schlitten unter dem Screen hin und her bewegen.
- e. Beide Seiten sind dafür verantwortlich, dass die gesamte Lizitation auf beiden Seiten des Screens sichtbar ist.
- f. Nachdem alle vier Spieler die Gelegenheit hatten, die Lizitation zu überprüfen (dies entspricht dem Recht, die Lizitation wiederholen zu lassen), haben die Spieler ihre Lizitkarten ordnungsgemäß in ihre jeweiligen Bidding-Boxes zurück zu geben.
- g. Zu diesem Zeitpunkt entfernt der vermutete Strohmänn oder der Alleinspieler den Screen-Schlitten vom Tisch, wobei er das Board in der Tischmitte lässt, wo es bis zum Ende des Spieles bleibt.
- h. Das erste Ausspiel hat zu erfolgen, bevor die Klappe geöffnet wird, wobei nur der Alleinspieler oder der Strohmänn die Klappe öffnen bzw. den Gegner darum ersuchen darf.
- i. Nachdem das erste Ausspiel verdeckt am Tisch platziert wurde, wird die Klappe geöffnet, damit alle Spieler die Karten des Strohmänn und die zu jedem Stich gespielten Karten sehen können. Wenn ein Gegenspieler eine Karte sichtbar macht und der Alleinspieler sie aufgrund des Screens nicht sieht, darf der Strohmänn darauf aufmerksam machen.
- j. Am Ende des Spiels wird der Schlitten wieder auf den Tisch gelegt.

A10.2 Alerts und Auskünfte

- a. Ein Spieler, der eine alertpflichtige Ansage abgibt, muss gegenüber dem Gegenspieler auf seiner Screen-Seite alertieren; sobald der Screen-Schlitten auf die andere Seite des Screens durchgeschoben wurde, ist auch dessen Partner verpflichtet, die alertpflichtige Ansage gegenüber seinem Gegner zu alertieren. Dazu

ist die Alert-Karte für den Gegner deutlich sichtbar zu platzieren. Es liegt in der Verantwortung des alertierenden Spielers, sich zu vergewissern, dass der Gegner auf seiner Seite des Screens das Alert auch wahrgenommen hat. Dieser soll irgendwie die Kenntnisnahme des Alerts bestätigen.

- b. Während der Lizitation kann jeder Spieler vom Gegner auf seiner Screen-Seite jederzeit schriftlich eine vollständige Erklärung einer Ansage verlangen. Die Antwort des befragten Gegenspielers hat ebenfalls schriftlich zu erfolgen.
- c. Vom Beginn der Lizitation bis zum Ende des Spiels erhält jeder Spieler nur vom Gegner auf seiner Screen-Seite Informationen über die Bedeutung von Ansagen und Auskünften. Fragen während der Spielphase sollen schriftlich bei geschlossener Klappe erfolgen. Die Klappe wird erst wieder geöffnet, nachdem die Frage beantwortet worden ist. Demzufolge kann der TL, weder während der Lizitation noch während des Spiels, im Namen eines Spielers Erhebungen auf der anderen Screen-Seite vornehmen.

A10.3 Änderungen von Berichtigungen bei Verwendung von Screens

- a. Ein Regelverstoß, der auf die andere Screen-Seite geschoben worden ist, unterliegt den normal geltenden Turnierbridgeregeln, vorbehaltlich folgender Bestimmungen:
 - i. eine unzulässige Ansage (Regel 35) muss berichtigt werden.
 - ii. Falls ein Spieler einen Regelverstoß begeht und sein Gegner auf der eigenen Screen-Seite diesen irrtümlich (anderenfalls kommt Regel 72c zur Anwendung) auf die andere Screen-Seite schiebt, hat dieser den Vorfall im Namen seiner Seite akzeptiert, wo die Regeln es dem linken Gegner erlauben, den Verstoß zu akzeptieren.
- b. Bevor ein Regelverstoß auf die andere Screen-Seite geschoben wird, soll der schuldige Spieler oder sein Gegner auf seiner Screen-Seite den TL darauf aufmerksam machen. Nicht regelkonforme Ansagen dürfen nicht akzeptiert werden und müssen ohne weitere Korrektur richtig gestellt werden (siehe jedoch A10.2.a.ii); jede andere Regelwidrigkeit muss korrigiert werden. Der TL sorgt dafür, dass nur die regelkonforme Lizitation den Screen passiert. Kein Spieler auf der anderen Seite des Screens soll über dieses Ereignis informiert werden, wenn es nicht die Anwendung einer Regel erfordert.
- c. Auf jeder Seite des Screens sollte der Gegner versuchen, ein Ausspiel außer der Reihe zu verhindern. Ein solches soll straffrei zurückgenommen werden, solange die Klappe noch nicht geöffnet worden ist. Andernfalls gilt:
 - i. Wenn der Screen ohne Verschulden der Seite des Alleinspielers geöffnet worden ist (und der andere Gegenspieler nicht verdeckt ausgespielt hat), kommt Regel 54 zur Anwendung.
 - ii. Wenn der Screen von der Seite des Alleinspielers geöffnet wurde, gilt das Ausspiel als angenommen. Der vermutete Alleinspieler wird zum Alleinspieler (siehe Regel 54B1, 54B2). Regel 72C kann anzuwenden sein.
 - iii. Falls von den Gegenspielern gleichzeitig zwei Karten ausgespielt worden sind, wird die nicht regelkonform ausgespielte Karte zu einer Großen Strafkarte (Regel 50D).
 - iv. Auf eine von der Seite des Alleinspielers ausgespielte Karte ist Regel 48 anzuwenden.
- d. Betreffend alertpflichtige Ansagen obigen siehe A10.2.
- e. Wenn ein Spieler für seine Ansage mehr als die übliche Zeit in Anspruch nimmt, stellt es keinen Regelverstoß dar, wenn der Spieler selbst die Aufmerksamkeit darauf lenkt. Der Gegner auf seiner Screenseite soll dies allerdings nicht tun.
- f. Ein Spieler auf der anderen Screenseite, der meint, dass ein Tempowechsel und demzufolge auch unerlaubte Information vorliegen könnte, sollte gemäß Regel 16B2 den TL rufen. Solange nicht ausgespielt und der Screen geöffnet wurde, darf dies zu jeder Zeit erfolgen.

- g. Eine Nichtbefolgung der unter A10.3.f beschriebenen Vorgehensweise kann den TL davon überzeugen, dass es der Partner war, der auf die Verzögerung aufmerksam gemacht hat und daher davon ausgegangen werden darf, dass es keine wahrnehmbare Verzögerung und somit auch keine unerlaubte Information gegeben hat. Eine Verzögerung bei der Weitergabe des Schlittens auf die andere Screenshotseite von bis zu 20 Sekunden gilt nicht als signifikant.
- h. Sollten die Spieler hingegen das Tempo nicht, wie unter Punkt A10.1.d beschrieben, zufällig variiert haben, kann auch eine Zeitspanne von weniger als 20 Sekunden als signifikant betrachtet werden.

A10.4 Zuschauer

Zuschauer dürfen nie so platziert sein, dass sie auf beide Seiten des Screens sehen können. Sie dürfen während einer Partie nicht um den Screen herumgehen. Durch Ausschreibung oder Anordnung des TL können zusätzliche Regelungen getroffen werden.

Anhang 11 – Strafen

Hinsichtlich einer Suspendierung siehe Punkt 4.1.5.

Bei Turnieren, die nach IMP ohne Umrechnung in VP abgerechnet werden, ist umzurechnen:
1 VP = 5 IMPs.

A11.1 Ordnungsstrafen

Diese Strafen haben den Zweck, für die Zukunft regelkonformes Verhalten zu erreichen. In vielen Fällen wird der Turnierleiter daher zu einer Ermahnung und Belehrung greifen. Weitergehende Strafen soll er nur verhängen, wenn die Strafe vorgeschrieben ist oder Schuld für ihn zweifelsfrei feststeht und eine Ermahnung nicht ausreicht.

In einem Durchgang kann ein Teilnehmer nur einmal verwahrt werden.

Eine allfällige Score-Berichtigung ist von der Verhängung einer Strafe unabhängig und richtet sich nach Regel 12.

Aktion	Paarturnier	Teamturnier
a. Falsche Duplizieren	30 % (1 Board) 50 % (2 Boards)	
b. Unstatthafte Unterhaltung über ein spezifisches Board, wodurch auch andere Spielerinnen Kenntnis davon erhalten könnten.	50 %	0,5 VP
c. Langsames Spiel, verspätete Resultatsmeldung	Verwarnung bis 30 %	1 VP je angefangene 10 Minuten
d. Herausnehmen fremder Blätter; Vertauschen von Boardzettel oder Karten im Board	30 %	1 VP
e. Mangelhafte Eintragung auf dem Boardzettel bzw. der Resultatsmeldung	10 %	1 VP bzw. beide Teams 0,5 VP
f. Vorzeitiges Verlassen des Platzes, Umherwandern, vorzeitiger Boardwechsel bzw. Verstoß gegen die Klausurbestimmungen	20 %	1 VP
g. Zuspätkommen	Verwarnung bis 30 %	Beim ersten Mal Verwarnung, danach jedes Mal 1VP
h. Unvollständig ausgefüllte oder fehlende Konventionskarte	20 % je Runde	1 VP
i. Verbotenes Betreiben elektronischer Geräte (z. B. Handy)	30 %	2 VPs
j. Verwendung nicht zugelassener Vereinbarungen	Verwarnung bis 30 %	Verwarnung bis 2 VPs
k. Verstoß gegen das Alkohol- oder Rauchverbot	50 % bis 200 %	3 VPs bis 8 VPs
l. Sonstige Verstöße	Verwarnung bis 30 %	Verwarnung bis 2 VPs
m. Berufung ohne Grund	50 %	3 VPs

A11.2 Disziplinarstrafen

Mit diesen Strafen werden Verstöße gegen die Regeln 72 bis 74 geahndet. In leichten Fällen, vor allem wenn ein Verstoß aus Unwissenheit erfolgt ist, kann der TL eine Verwarnung verhängen.

Aktion	Paarturnier	Teamturnier
a. Verhalten (siehe Punkt 3.1 und Regel 74)	50 %	3 VPs
b. Weigerung, den Anweisungen des TL zu folgen	30 % bis 200 % Disqualifikation	3 VPs bis 8 VPs Disqualifikation
c. Weigerung, gegen einen bestimmten Gegner zu spielen oder weiterzuspielen	30 % bis 200 % Disqualifikation	Disqualifikation
d. Spielen unter beeinträchtigendem Einfluss bewusstseinsverändernder Substanzen sowie sonstiges Stören des Turniers	Disqualifikation	Disqualifikation
e. Unberechtigtes Verlassen des Turniers	Disqualifikation	Disqualifikation
f. Manipulieren von Boards oder Board- bzw. Resultatzettel	30 % bis 100 % Disqualifikation	6 VPs Disqualifikation
g. Vorsätzliches bzw. widerrechtliches Manipulieren des Bridgemate	100 % bis 200 % Disqualifikation	6 VPs Disqualifikation
h. Vergleichen von Ergebnissen während des Durchganges	20 % bis 100 %	3 VPs (bei durchlaufenden oder vorduplizierten Boards)
i. Vorsätzlicher Regelverstoß (siehe Regel 72B)	30 % bis 100 %	3 VPs bis 5 VPs

Eine Anzeige beim EDR durch den Turnierveranstalter, den TL oder einen geschädigten Teilnehmer ist zusätzlich möglich, wenn eine Sanktion über das aktuelle Turnier hinaus erforderlich erscheint. Bei einem wiederholten Vergehen im Sinne von g) durch denselben Spieler ist der Turnierveranstalter bzw. der TL dazu verpflichtet.

Anhang 12 – Siegpunkte

A12.1 Quasi-stetige Skala

Die Siegpunkte werden in einem ersten Schritt mit der nachstehenden Formel berechnet. Die entstehende Tabelle wird dann in einem zweiten Schritt so modifiziert, dass nicht durch Runden „spätere“ IMPs mehr zusätzliche VP einbringen als „frühere“ IMPs.

$$VP_{Sieger} = \min \left(10 + 10 \frac{1 - (\sqrt{5} - 2)^{D/15\sqrt{N}}}{3 - \sqrt{5}}; 20 \right),$$

$$VP_{Verlierer} = 20 - VP_{Sieger}.$$

D = Differenz in IMPs.

N = Anzahl Boards.

D	Boardanzahl N											
	6	7	8	9	10	12	14	16	20	24	32	
0	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00
1	10,50	10,47	10,44	10,41	10,39	10,36	10,33	10,31	10,28	10,25	10,22	10,22
2	10,99	10,92	10,86	10,81	10,77	10,71	10,66	10,61	10,55	10,50	10,44	10,44
3	11,46	11,35	11,27	11,20	11,14	11,05	10,97	10,91	10,82	10,75	10,65	10,65
4	11,90	11,77	11,67	11,58	11,50	11,38	11,28	11,20	11,08	10,99	10,86	10,86
5	12,33	12,18	12,05	11,94	11,85	11,70	11,58	11,48	11,34	11,23	11,07	11,07
6	12,75	12,57	12,42	12,29	12,18	12,01	11,87	11,76	11,59	11,46	11,27	11,27
7	13,15	12,94	12,77	12,63	12,51	12,31	12,16	12,03	11,83	11,68	11,47	11,47
8	13,53	13,31	13,12	12,96	12,83	12,61	12,44	12,29	12,07	11,90	11,67	11,67
9	13,90	13,65	13,45	13,28	13,14	12,90	12,71	12,55	12,30	12,12	11,86	11,86
10	14,25	13,99	13,78	13,59	13,43	13,18	12,97	12,80	12,53	12,33	12,05	12,05
11	14,59	14,32	14,09	13,89	13,72	13,45	13,23	13,04	12,76	12,54	12,24	12,24
12	14,92	14,63	14,39	14,18	14,00	13,71	13,48	13,28	12,98	12,75	12,42	12,42
13	15,24	14,93	14,68	14,46	14,28	13,97	13,72	13,52	13,20	12,95	12,60	12,60
14	15,54	15,22	14,96	14,74	14,54	14,22	13,96	13,75	13,41	13,15	12,78	12,78
15	15,83	15,50	15,23	15,00	14,80	14,46	14,19	13,97	13,61	13,34	12,95	12,95
16	16,11	15,78	15,50	15,26	15,05	14,70	14,42	14,18	13,81	13,53	13,12	13,12
17	16,38	16,04	15,75	15,50	15,29	14,93	14,64	14,39	14,01	13,72	13,29	13,29
18	16,64	16,29	16,00	15,74	15,52	15,15	14,85	14,60	14,20	13,90	13,46	13,46
19	16,89	16,53	16,23	15,97	15,75	15,37	15,06	14,80	14,39	14,08	13,62	13,62
20	17,12	16,77	16,46	16,20	15,97	15,58	15,26	15,00	14,58	14,26	13,78	13,78
21	17,35	16,99	16,68	16,42	16,18	15,79	15,46	15,19	14,76	14,43	13,94	13,94
22	17,58	17,21	16,90	16,63	16,39	15,99	15,66	15,38	14,94	14,60	14,09	14,09
23	17,79	17,42	17,11	16,83	16,59	16,18	15,85	15,56	15,11	14,76	14,24	14,24
24	17,99	17,62	17,31	17,03	16,78	16,37	16,03	15,74	15,28	14,92	14,39	14,39
25	18,19	17,82	17,50	17,22	16,97	16,55	16,21	15,92	15,45	15,08	14,54	14,54
26	18,38	18,01	17,69	17,41	17,16	16,73	16,38	16,09	15,61	15,24	14,68	14,68
27	18,56	18,19	17,87	17,59	17,34	16,91	16,55	16,26	15,77	15,39	14,82	14,82
28	18,73	18,36	18,04	17,76	17,51	17,08	16,72	16,42	15,93	15,54	14,96	14,96
29	18,90	18,53	18,21	17,93	17,68	17,24	16,88	16,58	16,08	15,69	15,10	15,10
30	19,06	18,69	18,37	18,09	17,84	17,40	17,04	16,73	16,23	15,83	15,24	15,24
31	19,22	18,85	18,53	18,25	18,00	17,56	17,19	16,88	16,38	15,97	15,37	15,37
32	19,37	19,00	18,68	18,40	18,15	17,71	17,34	17,03	16,52	16,11	15,50	15,50
33	19,51	19,15	18,83	18,55	18,30	17,86	17,49	17,17	16,66	16,25	15,63	15,63
34	19,65	19,29	18,97	18,69	18,44	18,00	17,63	17,31	16,80	16,38	15,76	15,76
35	19,78	19,43	19,11	18,83	18,58	18,14	17,77	17,45	16,93	16,51	15,88	15,88
36	19,91	19,56	19,24	18,97	18,71	18,28	17,91	17,59	17,06	16,64	16,00	16,00
37	20,00	19,68	19,37	19,10	18,84	18,41	18,04	17,72	17,19	16,77	16,12	16,12
38		19,80	19,50	19,22	18,97	18,54	18,17	17,85	17,32	16,89	16,24	16,24
39		19,92	19,62	19,34	19,10	18,66	18,29	17,97	17,44	17,01	16,35	16,35
40		20,00	19,74	19,46	19,22	18,78	18,41	18,09	17,56	17,13	16,46	16,46
41			19,85	19,58	19,33	18,90	18,53	18,21	17,68	17,25	16,57	16,57
42			19,95	19,69	19,44	19,02	18,65	18,33	17,79	17,36	16,68	16,68
43			20,00	19,80	19,55	19,13	18,76	18,44	17,90	17,47	16,79	16,79

D	Boardanzahl N										
	6	7	8	9	10	12	14	16	20	24	32
44				19,90	19,66	19,24	18,87	18,55	18,01	17,58	16,90
45				20,00	19,76	19,34	18,98	18,66	18,12	17,69	17,01
46					19,86	19,44	19,08	18,77	18,23	17,79	17,11
47					19,96	19,54	19,18	18,87	18,33	17,89	17,21
48					20,00	19,64	19,28	18,97	18,43	17,99	17,31
49						19,74	19,38	19,07	18,53	18,09	17,41
50						19,83	19,47	19,16	18,63	18,19	17,51
51						19,92	19,56	19,25	18,73	18,29	17,60
52						20,00	19,65	19,34	18,82	18,38	17,69
53							19,74	19,43	18,91	18,47	17,78
54							19,83	19,52	19,00	18,56	17,87
55							19,91	19,61	19,09	18,65	17,96
56							19,99	19,69	19,17	18,74	18,045
57							20,00	19,77	19,25	18,82	18,13
58								19,85	19,33	18,90	18,21
59								19,93	19,41	18,98	18,29
60								20,00	19,49	19,06	18,37
61									19,57	19,14	18,45
62									19,65	19,22	18,53
63									19,72	19,30	18,61
64									19,79	19,37	18,69
65									19,86	19,44	18,76
66									19,93	19,51	18,83
67									19,99	19,58	18,90
68									20,00	19,65	18,97
69										19,72	19,04
70										19,79	19,11
71										19,85	19,18
72										19,91	19,25
73										19,97	19,32
74										20,00	19,38
75											19,44
76											19,50
77											19,56
78											19,62
79											19,68
80											19,74
81											19,80
82											19,85
83											19,90
84											19,95
85											20,00

A12.2 Diskrete Skala

Bei Hausturnieren und Bridgereisen kann auch die folgende Skala verwendet werden:

VPs	Boardanzahl / IMP-Differenz								
	5	6	7	8	9	10	12	16	20
10 : 10	0	0	0	0	0	0	0 – 1	0 – 1	0 – 1
11 : 9	1 – 2	1 – 2	1 – 2	1 – 3	1 – 3	1 – 3	2 – 4	2 – 4	2 – 5
12 : 8	3 – 4	3 – 4	3 – 5	4 – 6	4 – 6	4 – 6	5 – 7	5 – 8	6 – 9
13 : 7	5 – 6	5 – 7	6 – 8	7 – 9	7 – 9	7 – 9	8 – 11	9 – 12	10 – 14
14 : 6	7 – 9	8 – 10	9 – 11	10 – 12	10 – 12	10 – 13	12 – 15	13 – 17	15 – 19
15 : 5	10 – 12	11 – 13	12 – 14	13 – 16	13 – 16	14 – 17	16 – 19	18 – 22	20 – 25
16 : 4	13 – 15	14 – 17	15 – 18	17 – 20	17 – 21	18 – 22	20 – 24	23 – 28	26 – 31
17 : 3	16 – 19	18 – 21	19 – 23	21 – 25	22 – 26	23 – 27	25 – 30	29 – 35	32 – 39
18 : 2	20 – 24	22 – 26	24 – 28	26 – 30	27 – 32	28 – 34	31 – 37	36 – 43	40 – 48
19 : 1	25 – 30	27 – 32	29 – 35	31 – 38	33 – 40	35 – 42	38 – 46	44 – 53	49 – 60
20 : 0	31+	33+	36+	39+	41+	43+	47+	54+	61+

Anhang 13 – Kurzfassung österreichischer Bestimmungen

Informationen entnehmen Sie bitte der aktuellen Wettkampfordnung des ÖBV.

A13.1 Allgemeine Bestimmungen

A13.1.1 Bidding-Box

Eine Ansage gilt als abgegeben, wenn die entsprechende Karte offensichtlich absichtlich als oberste aus der Bidding Box genommen worden ist.

A13.1.2 Stop-Karte

Vor allen Sprunggeboten muss die Stop-Karte verwendet werden. Sie soll fünf bis zehn Sekunden liegen bleiben. So lange die Stop-Karte auf dem Tisch liegt, darf der linke Gegner nicht lizitieren.

A13.1.3 Bridgemates

Das stationäre Paar (meist Nord-Süd) ist für die Eingabe verantwortlich, das andere für die Kontrolle.

A13.1.4 Berufungen

Berufungen sind in Paarturnieren bis zum Ende des Durchgangs, in Teamturnieren spätestens 5 Minuten nach dem Ende der regulären Spielzeit beim zuständigen Turnierleiter einzulegen.

A13.2 Alerts

Alertieren Sie alle künstlichen Gebote bis einschließlich 3NT sowie alle Transfer-Eröffnungen, insbesondere:

- Eine Eröffnung von 1NT, wenn diese nicht vereinbarungs- oder erfahrungsgemäß ein einigermaßen ausgeglichenes Blatt mit 15–17 HCP zeigt (siehe Anhang A1.3.1).
- Eine Eröffnung von 2NT, wenn diese nicht vereinbarungs- oder erfahrungsgemäß ein einigermaßen ausgeglichenes Blatt im Bereich von 19–22 HCP zeigt (siehe Anhang A1.3.2) liegt.
- Transfers (nicht aber deren Ausführung).
- Schwache Sprunghebungen und invertierte Hebungen einer Eröffnung.
- Canape-Eröffnungen und Antworten.
- Pass, Kontra und Rekontra sind nur in Ausnahmefällen zu alertieren (siehe Anhang A1.4).
- Weak-Twos werden nicht alertiert.

Nicht zu alertieren sind insbesondere:

- Eine Eröffnung von 1♣ mit genau 4-4-3-2-Verteilung
- Eine Antwort von 2♣ auf eine 1NT-Eröffnung und eine Antwort von 3♣ auf eine 2NT-Eröffnung als Oberfarbenfrage.
- Informationskontra, Negativkontra, Kompetitives Kontra, Strafkontra.

Im Zweifel fragen Sie bitte – am besten vor dem Turnier – den Turnierleiter.

A13.3 Lizit-Beschränkungen (siehe Anhang 2)

- HUM sind in allen Turnieren verboten.
- Brown-Sticker-Konventionen sind in allen Turnieren verboten, wenn es nicht ausdrücklich in der Ausschreibung anders festgelegt ist (siehe insbesondere Anhang A2.2.2 lit. h)
- In Paar- und Individualturnieren müssen Eröffnungen von 1 in Farbe in erster und zweiter Hand der 18er-Regel entsprechen.
- In Paar-, Individual- und kurzen Teamturnieren müssen Eröffnungen von 1♥ und 1♠ mindestens 4 Karten in der genannten Farbe beinhalten.
- Für starke und mindestens für eine Runde forcierende Eröffnungen muss eine auf Figurenpunkte bezogene Stärke vereinbart sein. Ein Unterschreiten dieses Richtwertes ist gemäß Anhang A2.5 zulässig.

- Schwache Zweifärber-Konventionen sind – ausgenommen in Großturnieren – nur dann zugelassen, wenn beide Farben wenigstens 4 Karten enthalten.
- Jede einen Einfärber zeigende Eröffnung ab Stufe 2 muss mindestens 5 Karten beinhalten. Dies gilt auch dann, wenn die deklarierte Farbe über eine andere Denomination lizitiert wird (z. B. Transfer oder Multi)
- Ein Bluff einer starken forcierenden Eröffnung und ein Bluff, der eine der obigen Beschränkungen umgeht, sind ausnahmslos verboten.

Anhang 14 – Austrian Regulations In A Nutshell (English version of Appendix 13)

For in-depth information, please refer to the Austrian „Wettkampfordnung“.

A14.1 General

A14.1.1 Bidding Box

A call is deemed made when the bidding card has been intentionally removed from the bidding box (as the top card).

A14.1.2 Stop Card

It is to be used before all skip bids and should remain on the table for five to ten seconds. Next in turn may not call as long as it lies on the table.

A14.1.3 Bridgemates

A stationary pair (usually North-South) is responsible for entering the score, the other pair for checking the entry.

A14.1.4 Appeals

Appeals have to be lodged with the Director before the end of the session in pairs' events, and in team-events at the latest five minutes after the scheduled end of the round.

A14.2 Alerting

Alert all calls up to 3NT that carry a „special“ meaning and all transfer openings. This includes:

- A 1NT opening that does not by agreement and experience show a fairly balanced hand with 15 to 17 HCP (see appendix A1.3.1).
- A 2NT opening that does not by agreement and experience show a fairly balanced hand within the 19 to 22 HCP range (see appendix A1.3.2).
- Transfers (but not their execution)
- Weak jump raises and inverted raises of an opening bid
- Canape openings/responses
- Pass, double and redouble require an alert only in exceptional cases (see appendix A1.4)

A14.3 System Restrictions (see appendix 2)

- HUM are prohibited in all tournaments.
- Brown Sticker Conventions are prohibited in all tournaments, unless specifically permitted in the CoC.
- In pairs' and individual events, opening bids of 1 of a suit in 1st and 2nd seat have to conform to the Rule of 18.
- Except in teams' matches of 8 or more boards, 1♥ and 1♠ may only be opened with at least 4 cards in the suit.
- For strong openings which are at least forcing for one round, a lower limit in HCP has to be agreed. The call may be made on a weaker hand subject to appendix A2.5.
- Except in Major Tournaments (paragraph 1.2.4), all conventions showing a weak two-suiter are admitted only when both suits shown contain at least four cards.
- Each level two-opening showing a single suit must have at least 5 cards in the suit specified.
- It is not permitted to psyche a strong forcing opening bid, or to circumvent any of the above-mentioned restrictions by psyching.

When in doubt, please ask the director, preferably before the session commences.