

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Abkürzungen.....	3
Teil 1 – Allgemeine Bestimmungen	4
1.1 Geltungsbereich.....	4
1.2 Arten von Turnieren	4
1.3 Jahreskalender und Termenschutz.....	5
1.4 Die Anrufung des Sport- und Regelausschusses	5
1.5 Die Anrufung des Begutachtungsausschusses	6
Teil 2 – Turnierorganisation	7
2.1 Die Ausschreibung (Proposition)	7
2.2 Spielort und Material.....	7
2.3 Bestellung des Turnierleiters	8
2.4 Entgegennahme der Meldungen.....	8
2.5 Sitzordnung	8
2.6 Vorduplizieren.....	8
2.7 Ausrechnung und Resultatsmeldung an den ÖBV.....	9
2.8 Preisverteilung	9
Teil 3 – Spielordnung	10
3.1 Das richtige Verhalten	10
3.2 Spielberechtigung und –verpflichtung.....	12
3.3 Stellvertreter	12
3.4 Rauchverbot	13
3.5 elektronische Geräte.....	13
3.6 Turniersprache.....	13
3.7 Platzwahl	13
3.8 Bidding Box	14
3.9 Stopregel	15
3.10 Partnerschafts-Vereinbarungen	15
3.11 Spezielle Vereinbarungen (Regel 40B1a).....	15
3.12 Konventionskarte, Alertieren, Fragen und Auskünfte.....	16
3.13 Bluffen	17
3.14 Spielzeit.....	18
3.15 Screens	18

3.16 Das Rufen der Turnierleitung.....	18
3.17 Proteste	18
3.18 Klausur im Teamturnier	20
3.19 Resultatsermittlung und -meldung im Teamturnier	20
3.20 Reihung in Teamturnieren	20
3.21 Reihung in anderen Turnieren	21
3.22 Zuschauer.....	22
Teil 4 – Turnierdurchführung.....	22
4A. Allgemeines zur Turnierleitung	22
4A.1 Verantwortung des Turnierleiters	22
4A.2 Vorbereitung des Turniers.....	22
4A.3 Vorgehen bei Entscheidungen	23
4A.4 Auswertung	25
4B. Paar- und Individualturniere.....	26
4B.1 Sitzordnung	26
4B.2 Movement, Board- und Rundenzahl.....	26
4B.3 Spielzeit.....	27
4B.4 elektronische Resultatsmeldung.....	27
4B.5 Vertauschte Partien.....	27
4B.6 Scoreverfahren.....	28
4B.7 Ergebnisermittlung und –bekanntgabe.....	28
4C. Teamturniere	30
4C.1 Movements	30
4C.2 Scoreverfahren.....	31
4C.3 Sitzordnung	33
4C.4 Boardanzahl	33
4C.5 Spielzeit	33
4C.6 Zuspätkommen	34
4C.7 langsames Spiel.....	34
4C.8 Vertauschte Partien.....	35
4C.9 Resultatsermittlung und –bekanntgabe.....	36
4C.10 Strafen	36
4C.11 Ungültiges oder unvollständiges Match.....	36
4C.12 Ausscheiden eines Teams	37

Anhang 1 – Alertieren	38
Anhang 2 – Systembeschränkungen	40
1. verbotene Vereinbarungen	40
2. andere Beschränkungen.....	42
Anhang 3 – Konventionskarte.....	43
Spezielle Vereinbarungen (Konventionen)	44
Anhang 4 – Entscheidungen des SRA als Regulating Authority zu den Regeln.....	48
In den Regeln dem ÖBV vorbehaltene Auswahlen (elections).....	48
verbindliche Regelauslegungen des SRA	49
Anleitung zur Anwendung von Regel 27	50
Anhang 4a - verbindliche Regelauslegungen der WBFLC.....	53
Anhang 5 – Anleitung für Protestkomitees.....	56
Anhang 5a - Partieberichtsformular	63
Anhang 6 – Screen-Bestimmungen	65
Anhang 7 – Strafen.....	67
1. Verfahrensstrafen	67
2. Disziplinarstrafen	68

Abkürzungen

Av+	Average-plus (Regel 12C2a und 86)
Av-	Average-minus (Regel 12C2a und 86)
DBV	Deutscher Bridge-Verband e.V.
EDR	Ehren- und Disziplinarrat des ÖBV
HCP	High Card Points - Hochkartenpunkt(e) [A=4, K=3, D=2, B=1]
IMP	Internationaler Matchpunkt (Regel 78B)
MP	Matchpunkt (Regel 78A)
MPO	Meisterpunkteordnung
ÖBV	Österreichischer Bridgesport-Verband
SRA	Sport- und Regelausschuss des ÖBV
VP	Siegpunkt (Victory Point) (Punkt 4C.2)
WBF	World Bridge Federation
WBFLC	World Bridge Federation Laws Commission
WKO	Wettkampfordnung

Teil 1 – Allgemeine Bestimmungen

1.1 Geltungsbereich

Der Österreichische Bridgesport-Verband als Regulating Authority im Sinne der Regel 80A der Internationalen Turnier-Bridge-Regeln 2007 erlässt für seinen Bereich die vorliegende Wettkampfordnung (WKO).

Sie ergänzt die Internationalen Turnier-Bridge-Regeln (Laws of Duplicate Bridge) in der geltenden Fassung und unter Beachtung der verbindlichen Interpretationen der WBFLC (siehe Anhang 4a); sie ist im Einklang mit diesen Bestimmungen anzuwenden und auszulegen. Maßgeblich ist dabei ausschließlich der von der WBF promulierte Text; Übersetzungen dieser Texte sind nur Hilfsmittel.

Diese WKO gilt für alle Veranstaltungen eines inländischen Turnierorganisations (Regel 80B), für die die Vergabe von österreichischen Meisterpunkten beantragt worden ist. (Die Vergabe von Meisterpunkten ist in der MPO im Einzelnen geregelt.)

Die vorliegende WKO gilt ab 1. Juli 2009 und setzt alle vorhergehenden Ausgaben außer Kraft.

1.2 Arten von Turnieren

1. Hausturnier

Ein Hausturnier ist ein von einem ordentlichen Mitglied des ÖBV regelmäßig (wenigstens alle 14 Tage), an seinem normalen Spielort und an einem bestimmten, gleich bleibenden Wochentag veranstaltetes Turnier für Mitglieder und Gäste. Nicht regelmäßige, anlassbezogene Turniere sowie 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 Veranstalters sind.

2. Regionalturnier

Ein Regionalturnier ist ein ein- oder zweitägiges Turnier, das über den Rahmen eines Hausturniers hinausgeht und nur einmal im Jahr veranstaltet wird. Es genießt beschränkten Termenschutz.

3. Großturnier

Ein Großturnier ist ein ein- oder mehrtägiges Turnier, das im Turnierkalender als solches bezeichnet wird. Es genießt österreichweiten Termenschutz, muss von einem A-Turnierleiter des ÖBV geleitet und von einem autorisierten Rechner ausgerechnet werden. Sind die beiden letztgenannten Erfordernisse erfüllt, kann der Großturnier-Charakter auch nachträglich auf Antrag des Veranstalters verliehen werden, wenn Beteiligung und Austragungsmodus es rechtfertigen.

4. österreichische und regionale Meisterschaften

Das sind Meisterschaften, die vom ÖBV oder einem Landesverband veranstaltet werden, auch wenn die Organisation an ein Mitglied delegiert wird.

5. Größeres Turnier

Diese Bezeichnung wird als Sammelbegriff für österreichische und regionale Meisterschaften sowie Groß- und Regionalturniere verwendet.

6. Bridgereise

Eine Bridgereise ist eine Reise, die durch einen auf der Internet-Seite des ÖBV aufgelisteten Reiseveranstalter abgehalten wird. Für die dort abgehaltenen Turniere gelten die Hausturnier-Bestimmungen sinngemäß.

1.3 Jahreskalender und Termenschutz

1. Jede Bridgeveranstaltung, die von einem Mitgliedsverein des ÖBV oder einem Regionalverband durchgeführt wird und nicht als Hausturnier oder Bridgereise anzusehen ist, muss dem Sekretariat des ÖBV und dem SRA für das 1. Halbjahr bis spätestens 30.6. des Vorjahres und für das 2. Halbjahr bis spätestens 31.12. des Vorjahres beantragt werden, um für Termenschutz in Frage zu kommen. Der SRA erstellt auf Grund dieser Informationen den Terminkalender unter Beachtung der nachstehenden Reihenfolge:

- a. Meisterschaften des ÖBV (auch wenn die Durchführung einem anderen Turnierorganisator übergeben worden ist) und simultane Regionalmeisterschaften
- b. etablierte Großturniere
- c. Regionalmeisterschaften, die nicht unter Punkt a. fallen
- d. etablierte Regionalturniere. Diese genießen Termenschutz innerhalb der Region, in der sie ausgetragen werden. Dabei gelten Wien, Niederösterreich und Burgenland als **Region Ost**, Kärnten und Steiermark als **Region Süd** und Oberösterreich, Salzburg, Tirol und Vorarlberg als **Region West**.
- e. neue Turniere

Veranstaltungen im Ausland genießen nie Termenschutz; ausgenommen sind welt- oder europaweite Simultanturniere, die vom ÖBV koordiniert werden.

2. Zum Termin einer ÖBV-Veranstaltung gemäß Punkt a. oder eines Großturniers wird vom SRA kein anderes größeres Turnier zugelassen, zum Termin eines geschützten Regionalturniers kein Regionalturnier in der gleichen Region.

3. Für Turniere, die andernfalls dieser Bestimmung widersprechen, wird in den Medien des ÖBV nicht geworben; für sie werden nur Meisterpunkte nach den Bestimmungen für Hausturniere bzw. Bridgereisen vergeben. Sie können in den drei nachfolgenden Jahren nicht unter Termenschutz abgehalten werden.

4. Der Terminkalender wird in geeigneter Weise regelmäßig veröffentlicht, jedenfalls aber auf der Homepage des ÖBV und in einer von diesem herausgegebenen Zeitschrift.

1.4 Die Anrufung des Sport- und Regelausschusses

1. Der SRA ist im Rahmen des ÖBV für die Interpretation der Regeln, die Überwachung ihrer Anwendung durch Turnierleiter und Turnierkomitees, und die Erlassung ergänzender Regelungen zuständig. Er ist die in Regel 93C vorgesehene Instanz.

2. Klärung von Fragen der Regeln, der WKO und des Turnierbetriebs

Jedes Verbandsmitglied und jeder Turnierleiter 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 4 der WKO aufgenommen. Sie kann zusätzlich über den Internet-Auftritt des ÖBV veröffentlicht werden. Eine derart kundgemachte

Entscheidung ist ab dem Ende des auf die Veröffentlichung folgenden Monats im gesamten Bereich des ÖBV bindend.

3. Beschwerde gegen Entscheidungen bei Turnieren

a. Gegen eine Entscheidung eines Protestkomitees oder eines Oberturnierleiters, der gemäß Punkt 3.17 Abs. 2 oder Abs. 4 einen Protest verhandelt hat, kann beim SRA Beschwerde erhoben werden; gegen andere Turnierleiter-Entscheidungen nur dann, wenn der Turnierleiter entgegen den Bestimmungen von Punkt 3.17 den Protest nicht angenommen hat. Eine solche Beschwerde kann von einem direkt betroffenen Teilnehmer, dem Turnierleiter, dem Veranstalter sowie von einem Mitgliede des Protestkomitees 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.

b. Die Beschwerde ist binnen zwei Wochen nach Erhalt der schriftlichen Ausfertigung der Entscheidung schriftlich im ÖBV-Sekretariat mittels 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.

c. 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 Turnierleiter und die Mitglieder des Protestkomitees in geeigneter Weise nachschulen. Auf das Ergebnis des Turniers und die damit verbundenen Rechte hat sie nur Einfluss, wenn der SRA dies ausdrücklich entscheidet; niemals jedoch nach dem Ende des Bewerbs bzw. der Preisverteilung.

d. Beschwerden über Entscheidungen bei Hausturnieren und Bridgereisen werden nicht angenommen.

4. Beschwerde gegen Turnierleiter

Wenn ein Turnierleiter bei einem Turnier unprofessionell agiert hat, kann der Veranstalter 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 Partieberichts-Formular (Anhang 5a) Partien zur Kenntnis gebracht werden, bei denen die vorsätzliche Verwendung Unerlaubter Information vermutet wird. Während eines Turniers soll dies über den Turnierleiter geschehen.

Teil 2 – Turnierorganisation

Der Turnierveranstalter ist „Turnierorganisator“ im Sinne der Regel 80B. Seine Aufgaben sind dort umschrieben. Seine Aufgaben nach Unterpunkt (g) soll er im Einvernehmen mit dem Oberturnierleiter wahrnehmen. Im Übrigen sind die folgenden Bestimmungen zu beachten.

2.1 Die Ausschreibung (Proposition)

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
- Nenngeld, Ermäßigungen und eine allfällige Protestgebühr
- Preise
- (Ober-)Turnierleiter und Ausrechner
- eine allfällige Verkürzung der abschließenden Einspruchsfrist (siehe Punkt 2.8)
- sonstige organisatorische Regelungen (z.B. Haustiere, Parkplatz ...)

Es wird dringend empfohlen, eine Telephonnummer anzugeben, unter der der Veranstalter am Spielort vor Beginn des Turniers erreichbar ist.

Da die Vergabe von Meisterpunkten nach der MPO auch von der Teilnehmerzahl abhängt, ist eine Angabe nur bei Turnieren mit fixer Kategorie sinnvoll.

Wird ein Rahmenprogramm angeboten, sollte dieses ebenfalls in der Ausschreibung vorgestellt werden.

2.2 Spielort und Material

1. Der Veranstalter muss den Spielort vorher besichtigen und sich davon überzeugen, dass die Räumlichkeiten nach Größe und Anordnung geeignet sind (auch wenn sich das Idealmaß von 8 m² pro Tisch nicht immer wird einhalten lassen).
2. Der Veranstalter ist dafür verantwortlich, dass das erforderliche Material zur Verfügung steht. Dazu zählen Konventions- und Scorekarten, Nenngeldkuverts, Biddingboxen, Boards, Boardzettel, Tischnummern, „Nord“-Tafeln sowie Klebeband zum Aushängen von Sitzordnung und Frequenzen.
3. Für die Einhebung und Abrechnung des Nenngeldes ist der Veranstalter verantwortlich. Er kann diese Aufgabe dem Turnierleiter übertragen.

2.3 Bestellung des Turnierleiters

1. Es wird den Mitgliedern dringend empfohlen, ihre Hausturniere und Bridgereise-Turniere von einem geprüften Turnierleiter leiten zu lassen.
2. Regionalturniere und regionale Meisterschaften müssen wenigstens von einem B-Turnierleiter, alle Großturniere und österreichischen Meisterschaften von einem A-Turnierleiter als Oberturnierleiter geleitet werden. Dieser ist vom Veranstalter aus der vom ÖBV veröffentlichten Liste zu bestellen. In Absprache mit ihm sind weitere Turnierleiter zu bestellen, wenn die Größe des Turniers oder die Anzahl der Spielsäle das erfordern. Grundsätzlich soll ein Turnierleiter nur dann für zwei Säle zuständig sein, wenn diese in unmittelbarer räumlicher Nähe liegen. Auch wird empfohlen, dass ein Turnierleiter für nicht mehr als 30 Tische zuständig ist. Hilfsturnierleiter bei Regional- und Großturnieren müssen zumindest C-Turnierleiter sein. Durch die Bestellung von weiteren Turnierleitern wird die Verantwortung des Oberturnierleiters nach Regel 81 in keiner Weise eingeschränkt.
3. Bei allen nationalen und regionalen Meisterschaften, bei allen Großturnieren, sowie bei Regionalturnieren mit mehr als 20 Tischen ist es nicht zulässig, dass der Turnierleiter mitspielt.
4. Turnierleiter dürfen bei Hausturnieren nicht selbst mitspielen, wenn das Turnier zwei oder mehr Linien hat. Ausnahme: wenn für jede Linie ein eigener TL anwesend ist.

2.4 Entgegennahme der Meldungen

1. Der Veranstalter sammelt die Anmeldungen. Bei Meldungen über Internet empfiehlt es sich, eine Empfangsbestätigung rückzusenden. Wenn ein Spieler, der sich über Internet angemeldet hat, keine solche Bestätigung erhalten hat, soll er nochmals den Veranstalter kontaktieren.
2. Der Veranstalter ist grundsätzlich berechtigt, eine Nennung ohne Angabe von Gründen abzulehnen. Es haben jedoch alle Verbandsangehörigen, die nicht rechtskräftig gesperrt sind, das Recht, nach Maßgabe der Ausschreibung an regionalen und österreichischen Meisterschaften teilzunehmen. Eine Ablehnung einer Meldung ist dem betreffenden Teilnehmer in geeigneter Weise rechtzeitig mitzuteilen.

2.5 Sitzordnung

Die Sitzordnung erstellt der Turnierleiter nach Rücksprache mit dem Veranstalter. Daher empfiehlt es sich, jenem die Meldungsliste frühzeitig zukommen zu lassen. Der Turnierleiter beachtet die Bestimmungen in Punkt 4B.1 bzw. 4C.3.

2.6 Vorduplizieren

Bei allen größeren Paar- und Individualturnieren sind vorduplizierte Partien zu spielen. Die Diagramme müssen auf den Boardzetteln ersichtlich sein. Für Teamturniere werden vorduplizierte Partien empfohlen, wenn das organisatorische Umfeld dies zulässt. Der Veranstalter entscheidet, ob die Boards vor dem Durchgang dupliziert werden, oder das Duplizieren durch die Spieler am Tisch nach den Diagrammen erfolgt.

Es ist dabei unbedingt darauf zu achten, dass kein Spieler vor Beginn des Durchgangs Kenntnis von den Verteilungen erlangt.

Der Veranstalter ist dafür verantwortlich, dass nach dem Durchgang ausreichend Kopien mit den Verteilungen für die Spieler zur Verfügung stehen.

2.7 Ausrechnung und Resultatsmeldung an den ÖBV

1. Die Ausrechnung soll mit der aktuellen Version des Programms MagicContest bzw. BRIDGE TEAM CONTEST (BTC) 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. 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 aber der Veranstalter.
3. Bei größeren Turnieren ist im Vorfeld zu klären, wer für die Beistellung der nötigen Ausrüstung (Computer, Drucker, Kabel, Papier) verantwortlich ist.
4. Weitere Regelungen zur Ausrechnung finden sich in Punkt 4A.4.
5. Für die Meldung des Endergebnisses und der Meisterpunkte sind die aktuellen Vorgaben des ÖBV-Sekretariates zu beachten.

2.8 Preisverteilung

1. Die Preisverteilung ist unter Beachtung der Einspruchsfrist (Regel 79C) so anzusetzen, dass nach Aushängen der Frequenzen und des Ergebnisses des letzten Durchganges für die am Spielort anwesenden Spieler genügend Zeit zur Kontrolle besteht. Wenn diese Frist weniger als 30 Minuten beträgt, ist dies in der Ausschreibung anzugeben.
2. Wird die Frist unter 15 Minuten verkürzt, haftet der Veranstalter für allenfalls falsch vergebene Preise. Ein gutgläubiger Empfänger ist zur Rückgabe nicht verpflichtet.
3. Nach Verstreichen der Einspruchsfrist ist das Resultat endgültig, vorbehaltlich lediglich einer nachträglichen Disqualifikation eines Teilnehmers durch den EDR.

Teil 3 – Spielordnung

3.1 Das richtige Verhalten

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

- Ein stationäres Paar ist für die Ordnung am Tisch verantwortlich (Regel 7D).
- Wenn Sie bzw. Ihre Gegner zum Tisch kommen, grüßen Sie bitte.
- Das stationäre Paar – oder wenn es keines gibt, Nord-Süd – ist für das richtige Auflegen des Boards verantwortlich. Das Board bleibt bis zum Ende der Partie in der richtigen Richtung auf dem Tisch liegen. (Regel 7A und 7D)
- Nehmen Sie Ihre Karten aus dem Board und zählen Sie diese so, dass Sie die Bildseite nicht sehen können. (Regel 7B)
- Wenn Sie (oder Ihr Partner) die Karten aus dem Board genommen haben, müssen alle Bemerkungen, auch zu früheren Partien, unterbleiben. (Regel 74B)
- Der Turnierleiter ist ein Fachmann für Bridgeregeln. Nur er hat das Recht und die Pflicht, bei Regelverstößen eine Entscheidung zu treffen. Rufen Sie bitte, im Interesse aller Beteiligten, bei allen Regelverstößen SOFORT die Turnierleitung. 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, Klarheit zu schaffen, wenn der korrekte Ablauf möglicherweise nicht eingehalten worden ist.
- Lizitieren und spielen Sie in möglichst gleichmäßigem Tempo (Regel 73). 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 Turnierleiters geändert werden (siehe Punkt 3.8). Es ist auch ein schwerer Regelverstoß, zu versuchen, den Gegner durch das eigene Tempo in die Irre zu führen.
- Vor jeder Eröffnung über der Stufe eins, und vor jedem Sprunggebot, legen Sie die STOP-Karte auf den Tisch und lassen sie 5 – 10 Sekunden liegen. Die anderen Spieler haben diese Zeit zum Nachdenken. (siehe Punkt 3.9)
- Wenn Ihr Partner eine künstliche Ansage (bis 3 Ohne) macht, müssen Sie das dem Gegner durch ein ALERT mitteilen. (siehe Punkt 3.12 und Anhang 1)
- Sie können immer, wenn Sie an der Reihe sind anzusagen oder zu spielen, nach der Bedeutung der gegnerischen Lizitation fragen. (Regel 20) Die beste Form zu fragen ist etwa „Was wissen Sie vom Blatt Ihres Partners?“ 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. Bleiben Sie dabei immer höflich; wenn Sie glauben, dass eine Frage oder Antwort nicht korrekt war, ist es besser den Turnierleiter zu rufen, als unwirsch zu reagieren. Wenn ein Spieler durch eine unvollständige oder falsche Auskunft geschädigt ist, wird der

Turnierleiter das Score anschließend adjustieren.

- 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 den Turnierleiter. (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 den Turnierleiter.
- Das erste Ausspiel soll verdeckt erfolgen. Ein Ausspiel von der falschen Seite richtet so keinen Schaden an. (Regel 41A)
- Der Strohmann legt nach dem Aufdecken des Ausspiels seine Karten in folgender Weise auf den Tisch:
 - in 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; (Regel 41D)
- 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.)
- 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)
- Nord-Süd (bzw. das stationäre Paar) ist im Paarturnier für das richtige Eintragen des Ergebnisses verantwortlich. Das andere Paar hat das Recht, die Eintragung zu kontrollieren. (Es gibt keine Vorschrift, ob Nord oder Süd einträgt.) Wenn die Eintragung nicht in sich stimmig ist (z. B. 2), gilt im Zweifel das numerische Ergebnis. Eine Verfahrensstrafe gegen den Teilnehmer, der für die Eintragung verantwortlich war, kann verhängt werden!
Im Teamturnier schreibt jedes Paar für sich mit.
- 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 der Turnierleiter zu rufen, der eine Disziplinarstrafe verhängt.
- 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 Nichtregelkonforme Information benutzt, rufen Sie den Turnierleiter. In letzterem Fall können Sie sich (auch nach dem Turnier) an den Begutachtungsausschuss wenden (siehe Punkt 1.5).
- Bleiben Sie, wenn möglich, bis zum Platzwechsel am Tisch; wechseln Sie auch nicht vorzeitig die Boards. Grüßen Sie beim Gehen.

- Räumen Sie nach der letzten Runde die Bidding Boxen ein, wenn Sie vom Turnierleiter dazu aufgefordert werden.

3.2 Spielberechtigung und –verpflichtung

1. Jeder Spieler verpflichtet sich mit der Abgabe seiner Nennung, die Regeln, die Bestimmungen der WKO und der Ausschreibung, sowie alle Anweisungen des Turnierleiters zu befolgen (vgl. Regel 90B8), insbesondere bezüglich des Rauchverbots sowie des Einräumens der Bidding Boxen. Spieler müssen gegen jeden dem Movement oder der Auslosung entsprechenden Gegner spielen 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.
2. Das unentschuldigte Fernbleiben von einem Turnier, zu dem man sich, in welcher Weise immer, angemeldet hat, gilt als grob unsportlich und wird vom Turnierleiter beim EDR angezeigt.
3. Der Nennende ist selbst dafür verantwortlich, dass seine Nennung bzw. eine allfällige Abmeldung rechtzeitig eintrifft.
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 Ersatzspieler (Regel 4) bleiben dadurch unberührt.
5. Wenn ein Veranstalter von seinem Recht Gebrauch macht, eine Nennung zurückzuweisen, muss er den betroffenen Teilnehmer in geeigneter Weise rechtzeitig davon in Kenntnis setzen; andernfalls haftet er für einen entstandenen Schaden.
6. Ein freiwilliges vorzeitiges Ausscheiden ist nur mit Genehmigung der Turnierleitung möglich. Diese soll erteilt werden, wenn dadurch das Movement nicht beeinträchtigt wird. Ein ausgeschiedener Teilnehmer hat keinen Anspruch auf Meisterpunkte, Preise oder (auch anteilige) Erstattung des Nenngeldes. Er wird im Endergebnis nicht bzw. als letzter gereiht.

3.3 Stellvertreter

1. Wurde ein Spieler gemäß Regel 91 vom Turnierleiter 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 Turnierleiter 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.
2. Fällt ein Paar aus und würde das Movement dadurch schwer gestört, kann der Turnierleiter ein Ersatzpaar mitspielen lassen, auch wenn es etwa nicht die Voraussetzungen zur Teilnahme erfüllt. Er kann anordnen, dass das Ersatzpaar außer Konkurrenz spielt.
3. Entscheidungen des Turnierleiters unter diesen Bestimmungen sind endgültig.

3.4 Rauchverbot

1. In allen Turnieren, die über ein Hausturnier mit Faktor 2 hinausgehen, herrscht in den Spielräumen Rauchverbot. Dies gilt auch für die Pausen zwischen zwei Durchgängen am selben Tag.
2. Wird diese Bestimmung nicht beachtet, werden keine Meisterpunkte vergeben, und das Turnier verliert den Anspruch auf Termenschutz.
3. Während des Spiels ist es ausnahmslos verboten, den Tisch zu verlassen, um zu rauchen.
4. Für Hausturniere und Bridgereisen trifft der Veranstalter eine Regelung. Es hat aber jeder Spieler das Recht, an dem Tisch, an dem er gerade spielt, das Rauchen zu untersagen.

3.5 elektronische Geräte

1. Elektronische Geräte aller Art, die nicht medizinisch notwendig sind, sind während des Durchganges auszuschalten.
2. Unbeschadet dessen kann ein Spieler, der einen wichtigen Anruf erwartet, sein Mobiltelefon beim Turnierleiter hinterlegen.

3.6 Turniersprache

In 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 20) müssen ebenfalls in deutscher bzw. englischer Sprache abgegeben werden.

In der Durchführung sind folgende Bezeichnungen zu verwenden:

Treff (♣), Karo (♦), Herz (♥), Pik (♠), As, König, Dame, Bube, Zehner, Neuner, ...
Zweier; klein, hoch, schnappen.

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

1. In **Paarturnieren** entscheiden sich die Spieler am Beginn jedes Durchganges für je eine Richtung, die nur auf Anweisung des Turnierleiters geändert werden darf (etwa, wenn das Movement dies vorsieht) (Regel 5A). Unbeschadet dessen spielen in Mixed-Turnieren die Damen Süd bzw. West, die Herren Nord bzw. Ost. Auch kann für Sonderturniere in der Ausschreibung eine Vorgabe gemacht werden.

2. In **Teamturnieren** gilt:

a. 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 hat immer im Offenen Raum die Nord-Süd-Achse inne, in der Klausur die Ost-West-Achse. Es hat (in der ersten Halbzeit) das Recht, sich erst dann zu setzen,

wenn die Spieler des Visiting Teams Platz genommen oder ihre Aufstellung bekannt gegeben haben.

In einer eventuell zu spielenden zweiten Halbzeit bleibt jedes Paar des Home Teams im gleichen Raum sitzen, es sei denn, dass es ausgewechselt wird. Sobald das Home Team zur zweiten Halbzeit Platz genommen hat, kann sich das Visiting Team nach Belieben dazusetzen, doch darf kein Paar ein zweites Mal gegen ein Paar spielen, das schon in der ersten Halbzeit sein direkter Gegner war. Eine Änderung der Partnerschaft kreiert jedoch ein neues Paar.

Ein Platzwechsel eines Spielers während der Halbzeit ist nur auf Anweisung des Turnierleiters gestattet. (Regel 5)

b. Ein einmaliger Spielerwechsel während der Runde ist im Offenen Raum gestattet; er kann nach jeder Partie erfolgen. Ein Spielerwechsel in der Klausur bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Turnierleiters, die nur in akuten Notfällen erteilt werden darf; die Entscheidung des Turnierleiters ist jedoch unanfechtbar. Es ist streng darauf zu achten, dass ein solcher Wechselspieler die Austeilungen nicht kennt.

c. In einem „Sandkasten“ gilt abweichend von a) und b) Punkt 4C.1 Abs. 2.

3. In **Individualturnieren** weist der Turnierleiter die Plätze zu.

3.8 Bidding Box

1. Beginnend mit dem Teiler legen die Spieler die Lizitkarten vor sich auf den Tisch, links beginnend und ordentlich überlappend, so dass alle abgegebenen Ansagen sichtbar und zum Partner hin ausgerichtet sind; die Spieler sollten es unterlassen, irgendwelche Lizitkarten zu berühren, bevor sie sich für eine Ansage entschieden haben. Eine Ansage gilt als abgegeben, wenn die Lizitkarte (als oberste) offensichtlich absichtlich aus der Box genommen worden ist. Regel 25A kann zutreffen, doch gilt es nie als unbeabsichtigt, wenn ein Spieler ein Gebot durch Pass, Kontra oder Rekontra ersetzen möchte, oder umgekehrt.

2. Alerts sollten mittels der Alert-Karte gegeben werden. Der alertierende Spieler ist dafür verantwortlich, dass sein Alert von den Gegnern gesehen wird.

3. Vor einem Stop-Gebot (siehe Punkt 3.9) legt der Spieler die Stop-Karte vor sich hin, danach die Lizitkarte in der gewohnten Weise. Nach 5 bis 10 Sekunden gibt er die Stop-Karte zurück in die Biddingbox; dadurch wird die Lizitation freigegeben.

4. Wenn ein Spieler eine unbeabsichtigte Ansage gemacht hat, beginnt die „Nachdenkpause“ nach Regel 25A erst, wenn er seinen Irrtum bemerkt hat.

5. Solange die Lizitkarten auf dem Tisch liegen, erhalten die Spieler eine Wiederholung der Lizitation (Regel 20B) durch Betrachten der Lizitkarten.

6. Wenn ein Spieler seine Lizitkarten wegräumt oder auf sie klopft, gilt das als Pass. Handelt es sich nicht um den Pass, der die Lizitation beendet, liegt für seinen Partner Nicht-regelkonforme Information vor, und Regel 16 ist anzuwenden.

7. Wird mit Screens gespielt, ist Anhang 6 zu beachten.

3.9 Stopregel

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 Stopkarte auf den Tisch zu legen oder deutlich "Stop" zu sagen.

Will der nächste Spieler eine Frage über die Bedeutung des Gebotes stellen, so ist dies unverzüglich zu tun. Die Frage muss sofort beantwortet werden. Der nächste Spieler darf erst dann ansagen, wenn der Spieler, der „gestoppt“ hat, nach fünf bis zehn Sekunden die Lizitation freigegeben hat. Das kann durch Wegräumen der Stopkarte oder eine entsprechende Erklärung („Go“) erfolgen.

Sagt ein Spieler an, bevor die Lizitation freigegeben worden ist, oder zögert er nach Freigabe über Gebühr, wird Regel 16B angewandt.

Unterlässt ein Spieler das „Stoppen“ oder räumt er dem Gegner weniger als fünf Sekunden ein, hat der nächste Gegner das Recht auf eine Pause von fünf bis zehn Sekunden. Sagt er gleich nach der Freigabe der Lizitation an, liegt keine nicht-regelkonforme Information im Sinne von Regel 16B vor.

3.10 Partnerschafts-Vereinbarungen

1. Für alle Partnerschafts-Vereinbarungen in Lizit und Gegenspiel gilt Regel 40. Sie sind den Gegnern nach Maßgabe von Punkt 3.12 bekanntzugeben. Wenn eine Auskunft nicht mit dem Blatt übereinstimmt, wendet der Turnierleiter Regel 75 an.

2. In Punkt 3.11 sind die Beschränkungen geregelt, unter denen der ÖBV Partnerschafts-Vereinbarungen für seinen Bereich zulässt.

3. Vereinbarungen gelten für das Paar. Es ist nicht zulässig, dass die beiden Spieler verschiedene Biet-, Ausspiel- oder Signalisierungsmethoden verwenden.

Für unterschiedliche Gefahrenlagen oder in unterschiedlichen Positionen können aber unterschiedliche Vereinbarungen getroffen werden.

4. Der Turnierleiter kann einem Paar die Verwendung einer Vereinbarung für den Rest eines Durchganges verbieten, wenn es diese nur mangelhaft beherrscht und der Gegner dadurch geschädigt worden ist.

3.11 Spezielle Vereinbarungen (Regel 40B1a)

1. Vereinbarungen, die ihrer Natur nach mit hoher Wahrscheinlichkeit zu Zufallsresultaten führen, gelten als unsportlich und sind verboten. Der Turnierleiter entscheidet nach Ziffer 6.

2. Andere Vereinbarungen sind nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen in größeren Turnieren zugelassen, wenn sie wie unter 3.10 beschrieben dem Gegner bekannt gemacht worden sind. Für Hausturniere und Bridgereisen kann der Veranstalter von diesen Bestimmungen abweichen, wenn er das vor dem Turnier in geeigneter Weise den Teilnehmern kundgemacht hat.

3. In Qualifikationsbewerben für internationale Meisterschaften sind alle Vereinbarungen zugelassen, die auch in dem Bewerb, für den die Qualifikation gilt, zugelassen sind.

4. In allen Turnieren, die nicht unter Abs.3 fallen, gelten die Beschränkungen von Anhang 2.

5. Wird eine für diesen Bewerb nicht zugelassene Vereinbarung verwendet, hat der Turnierleiter in den Partien, in denen diese Vereinbarung angewandt worden ist, ein künstliches berichtigtes Score zuzuweisen; zusätzlich soll er eine Verfahrensstrafe nach Anhang 7 verhängen.

3.12 Konventionskarte, Alertieren, Fragen und Auskünfte

1. In allen größeren Turnieren ist die Vorlage einer vollständig ausgefüllten **Konventionskarte** Pflicht. Grundsätzlich ist die österreichische Konventionskarte zu verwenden, doch kann bei Großturnieren stattdessen die WBF- oder EBL-Konventionskarte, in Loiben auch die DBV-Konventionskarte (aber nicht die Minikonventionskarte), gebraucht werden.

2. Beim **Ausfüllen der Konventionskarte** sind ausschließlich allgemein verständliche Bezeichnungen und Hochkartenpunkte (A=4, K=3, D=2, B=1) zu verwenden. Die „Verliererzählung“ als Stärke anzugeben, ist nur für starke Eröffnungen (siehe Anhang 2, Punkt 2e und 2f), für Barragen und für Gebote nach Gegnereröffnungen zulässig.

Im Anhang 3 findet sich eine **Konventionsliste**. Wenn Sie den Namen einer dieser Konventionen auf die Karte schreiben oder auf Fragen als Auskunft geben, dann gilt die in Anhang 3 angegebene Bedeutung.

3. Wenn in Turnieren ohne Konventionskartenpflicht anzunehmen ist, dass der Gegner das eigene System nicht kennt, soll es, ebenso wie ungewöhnliche Ausspiel- und Markierungsmethoden, am Beginn der Runde bekannt gegeben werden.

4. Während der Lizitation ist auf Ansagen, die in **Anhang 1** aufgeführt sind, durch **Alertieren** vom Partner des Spielers, der die Ansage gemacht hat, hinzuweisen. 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.

5. Alerts des Partners und das Unterlassen derselben sind, ebenso wie alle Fragen und Auskünfte des Partners, nicht-regelkonforme Informationen gemäß Regel 16B, und ein Spieler unterliegt den dort angeführten Beschränkungen.

6. Ein nicht erfolgtes Alert, das vorgeschrieben ist, stellt eine falsche Information des Gegners dar (Regel 21). Die Pflichten der Spieler und die Aufgaben des Turnierleiters finden sich in Regel 75. Es wird jedoch ausdrücklich darauf hingewiesen, dass ein Spieler, der die Bedeutung einer (sei es auch nicht-alertierten) Ansage im großen und ganzen kannte, durch das Nichtalertieren nicht geschädigt sein kann, insbesondere wenn die Möglichkeit zu fragen bestanden hat, ohne dass der Spieler dadurch eigene Rechte gefährdet hätte.

7. Wird mit Screens gespielt, ist Anhang 6 zu beachten.

8. 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 der Gegner eine Ansage alertiert hat oder nicht. Da aber jede Frage eine nicht-regelkonforme Information für den Partner darstellt und diesen den Beschränkungen von Regel 16B1a unterwirft, ist es klug, in einer Weise zu fragen, die möglichst wenig Information übermittelt; empfohlen wird die Form: „Was wissen Sie vom Blatt Ihres Partners?“ am Ende der Lizitation.

9. Auskünfte müssen 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 4a 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: 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 ist in Anhang 2 Punkt 1.2 (Brown Sticker) verboten, und es ist entsprechend zu entscheiden. (Beim ersten Mal kann die Verwendung dieser Vereinbarung nach Anhang 2 Punkt 2d verboten sein.)

3.13 Bluffen

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.

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 Konventionskarte angeführt werden (z.B. „1♥ - 1♠ kann kurz sein bei ♥-Anschluss“). Sie sind zu alertieren.

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.

4. Wird ein bestimmter Bluff bevorzugt gebraucht, entwickelt er sich zu einer Vereinbarung, auf die Punkt 3.11 Anwendung findet.

5. Verbotene Bluffs:

- a. Ein Bluff, der offenkundig den Zweck verfolgt, dem Gegner eine gute Partie zu geben, verstößt gegen Regel 72A. Unabhängig von einer allfälligen Scoreadjustierung nach Abs. 6 wird eine Disziplinarstrafe (Anhang 7, Punkt 2h) verhängt.
- b. Uneingeschränkt häufiges Bluffen ist ein Verstoß gegen Regel 74A2. Zusätzlich zur Scoreadjustierung nach Abs. 6 wird eine Disziplinarstrafe (Anhang 7, Punkt 2h) verhängt.
- c. Der Bluff von Eröffnungen, die als forcierend vereinbart sind und auch Blätter mit mehr als 22 HCP beinhalten, ist verboten.
- d. In allen Paar- und Individualturnieren (unabhängig vom Modus der Auswertung) muss eine Ansage 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 achtzehn betragen. Blanke Figuren dürfen voll gezählt werden.
- e. Ein Bluff einer Ansage, die einer der Beschränkungen in Anhang 2 Punkt 2 unterliegt, ist verboten, wenn das tatsächliche Blatt nicht diese Beschränkungen einhält.

6. Hat nach einem verbotenen Bluff die nicht-schuldige Seite weniger als 60% bzw. +3 IMP erzielt, ist der Score nach Regel 12C2 zu adjustieren.

3.14 Spielzeit

Der Turnierleiter legt die Spielzeit pro Runde fest; er beachtet dabei Punkt 4B.3 bzw. 4C.5. 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 Turnierleiter rufen. Ist ein Teilnehmer wiederholt in Verzug, kann der Turnierleiter ein Board streichen und ein berichtigtes Ergebnis (Regel 12C2a) zuweisen. Die Möglichkeit, eine Verfahrensstrafe zu verhängen, bleibt dadurch unberührt.

3.15 Screens

In der Ausschreibung soll angegeben werden, wenn mit Screens gespielt wird.

Anhang 6 enthält sowohl die Anweisungen, wie beim Spiel mit Screens vorzugehen ist, als auch die diesfalls geltenden Regeländerungen.

3.16 Das Rufen der Turnierleitung

1. Der Turnierleiter ist unverzüglich und in höflicher Weise zu rufen, wenn die Aufmerksamkeit auf einen Regelverstoß gelenkt worden ist (Regel 9B). Danach soll nichts getan werden, bis er kommt.

2. Der Strohmännchen darf vor dem Ende des Spiels nicht die Aufmerksamkeit auf einen Regelverstoß lenken. Tut er es dennoch, kann sich das auf die Turnierleiterentscheidung auswirken (vgl. Punkt 4A.3 Abs.4). Es spricht aber nichts dagegen, dass er den Turnierleiter ruft, nachdem dies durch einen anderen Spieler geschehen ist.

3. Wenn ein Spieler meint, dass ein Gegner von seinem Partner eine Nicht-regelkonforme Information erhalten hat (Regel 16B), soll er sich das Recht vorbehalten, den Turnierleiter später zu rufen. Wenn seine Gegner das Vorliegen nicht-regelkonformer Information bestreiten, sollen sie den Turnierleiter unverzüglich rufen.

3. Wenn ein Spieler schwerwiegende Gründe hat, anzunehmen, dass ein Gegner, der im Besitz Nicht-regelkonformer Information war, aus logischen Alternativen eine gewählt hat, die diese Information nahe gelegt hat, soll er den Turnierleiter am Ende des Spiels rufen, wenn er glaubt geschädigt worden zu sein, und zwar bevor die Karten ins Board zurückgesteckt worden sind. (vgl. Regel 16B3)

4. Wenn ein Spieler (außer dem Strohmännchen) Grund zur Annahme hat, dass er falsch oder unvollständig informiert worden ist, soll er den Turnierleiter unverzüglich rufen.

3.17 Proteste

1. Proteste sind nur gegen Turnierleiter-Entscheidungen am eigenen Tisch möglich. Sie werden gemäß Regel 92 und 93 sowie Anhang 5 gehört.

2. Bei Regional- und Großturnieren ist ein Protestkomitee vom Turnierleiter zu nominieren. Es besteht aus einem Vorsitzenden, zwei Beisitzern und einem oder zwei Ersatzmitgliedern. Ihm dürfen Senior-Lifemaster, (Junior-)Grandmaster sowie mit der Turnierleitung in diesem Bewerb nicht betraute A- oder B-Turnierleiter angehören; qualifizierte ausländische Spieler können ebenfalls aufgenommen werden. Die

Zusammensetzung des Komitees soll vor Beginn des Durchganges durch Aushang bekannt gegeben werden. Kann in einem Regionalturnier ein solches Komitee nicht gebildet werden, ist der Turnierleiter die oberste Instanz.

3. Jeder Protest ist bei Paarturnieren vor Beginn der letzten Runde beim zuständigen Turnierleiter einzubringen, sofern dieser seine Entscheidung bereits getroffen hat, andernfalls unverzüglich nach Bekanntgabe der Turnierleiter-Entscheidung. Das Recht, eine Entscheidung zu verlangen, endet mit Ablauf der Einspruchsfrist (Regel 79C und 81C sowie Punkt 2.7 dieser WKO). Bei Teamturnieren muss der Protest spätestens mit der Meldung des Resultates eingebracht werden.

4. Wenn der Protest so spät eingebracht worden ist, dass das Turnierkomitee nicht mehr zusammentreten kann, soll nach Möglichkeit ein anderes Komitee gebildet werden; Abs. 2 ist dabei aber zu beachten. Ist auch das nicht möglich, entscheidet der Oberturnierleiter. Ist es nicht mehr möglich, die Gegner vom Protest zu verständigen, muss der Turnierleiter die Tatsachen so gut wie möglich erheben. Den abwesenden Gegnern darf aus der Tatsache ihrer unverschuldeten Abwesenheit kein Nachteil erwachsen.

5. Der Turnierleiter hat den Vorfall auf dem vorgesehenen Formular festzuhalten, wenn es die Zeit erlaubt. Ist eine Protestgebühr vorgesehen, soll er sie einheben.

6. Wenn die Gegenseite zur Verhandlung nicht erscheinen möchte (ohne dass der in Abs. 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 protestierenden Seite, wird der Protest zurückgewiesen und die Verfahrensstrafe für unbegründete Proteste nach Anhang 7 Z.1z verhängt.

7. Die Entscheidung des Protestkomitees soll so bald wie möglich erfolgen. In Teamturnieren nach Dänischer oder Schweizer Wertung soll der Protest 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.

8. Punkteänderungen auf Grund der Entscheidung des Protestkomitees treten erst zum Zeitpunkt der Entscheidung, und nicht rückwirkend mit dem Anlassfall, ein.

9. Eine Entscheidung des Protestkomitees ist in ihrer Auswirkung auf die Platzierung und die damit verbundenen Rechte endgültig (siehe aber Punkt 1.4 Abs 3c).

10. Über die Protest-Entscheidung in einem größeren Turnier kann beim SRA Beschwerde geführt werden. Diese ist in Punkt 1.4 Abs 3 geregelt.

11. Prinzipiell haben die Parteien und der Turnierleiter das Recht auf eine schriftliche Ausfertigung der Entscheidung mit Begründung auf dem in Abs. 4 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 Turnierleiter eine Ausfertigung dem SRA zu übermitteln.

12. Wird ein Protest durch das Protestkomitee als offensichtlich unbegründet eingestuft, verfällt eine allfällige Protestgebühr dem Veranstalter. Eine Verfahrensstrafe soll jedenfalls verhängt werden.

3.18 Klausur im Teamturnier

1. Der Turnierleiter 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 Turnierleiter 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 Protest möglich.
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 Turnierleitung 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 an diesem Tisch aufhalten.
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 und -meldung im Teamturnier

1. Für die Ermittlung des Ergebnisses eines Matches sind beide Teams verantwortlich (die Imp-Tabelle findet sich in Regel 78B, die Siegpunktetabellen in Punkt 4C.2). Das Hometeam ist für die Resultatsmeldung innerhalb von 10 Minuten nach Ende der Spielzeit (Punkt 4C.5) verantwortlich. Wo und wie diese Meldung zu erfolgen hat, wird am Spielort bekannt gegeben.
2. Kommt das Hometeam 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. 20:20) eingeben. Eine Verfahrenstrafe ist zu verhängen.

3.20 Reihung in Teamturnieren

A. Werden **Siegpunkte** vergeben, so gilt bei Punktegleichheit:

1. Bei einem Turnier nach Meisterschaftsart (jeder gegen jeden) mit einem Durchgang entscheidet das direkte Spiel. War dieses exakt unentschieden, 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.
2. Bei einem Turnier nach Meisterschaftsart mit mehreren Durchgängen entscheiden die direkten Spiele aus allen Durchgängen. Haben jedoch die Teilnehmer gewechselt, entscheidet das direkte Spiel im letzten Durchgang.
3. Bei einem Turnier nach Schweizer Wertung, Dänischer Wertung oder einer daraus gemischten Wertung entscheidet in erster Linie die Anzahl der gewonnenen Matches, danach die Differenz der Matchpunkte. War auch diese exakt gleich, werden zur Reihung das (die) direkte(n) Spiel(e) herangezogen.
4. 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 zu behandeln, als hätte nur die letzte Phase stattgefunden.

5. Ergibt sich aus diesen Bestimmungen keine Reihung, sind die betreffenden Teams ex aequo zu reihen. Allfällige Preise können aliquotiert werden.

B. In einem **KO-Bewerb** sollen nach Möglichkeit noch 2 – 4 weitere Boards gespielt werden. Ist das (etwa aus Zeitgründen) nicht möglich, oder ist auch danach das Ergebnis gleich, so entscheiden die Gesamtpunkte (Total Points – Regel 78C). Sind auch diese gleich, entscheidet das Los.

C. 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

1. Bei einer Auswertung in Matchpunkten (Regel 78A) werden Teilnehmer nach den erzielten Prozenten, gerundet auf Hundertstel Prozent, gereiht.

2. Bei einer Auswertung in IMP (Regel 78B), z. B. bei Cross-IMP oder Butler, werden Teilnehmer nach den erzielten Punkten, gerundet auf Hundertstel, gereiht.

3. Teilnehmer, die nach Abs. 1 oder 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)

4. In Howell- und $\frac{3}{4}$ -Howell-Turnieren ergibt das Movement eine Wertung über den Saal. Um die Ausgewogenheit des Vergleichs zu wahren, sollen diese Movements zu Ende gespielt werden.

5. In Linienturnieren (Mitchell) werden die N/S- und O/W-Paare getrennt gereiht, außer:

- in Scrambled-Mitchell-Turnieren, die zu Ende gespielt worden sind;
- in Linienturnieren (Mitchell) mit zwei oder mehr Durchgängen, wenn durch die Sitzordnung gewährleistet ist, dass jede Halblinie mit wenigstens zwei Drittel der anderen wenigstens in einem Durchgang verglichen wird. (Bei 2 Durchgängen muss daher etwa die Hälfte des Feldes die Richtung beibehalten, die andere sie wechseln.)

Beispiel:

Wenn es im ersten Durchgang eine blaue und eine rote Linie gegeben hat, soll für den zweiten Durchgang wie folgt gewechselt werden:

blau NS bleibt blau NS

blau OW wird rot NS

rot NS wird rot OW

rot OW wird blau OW

Damit wird z. B. ein Paar, das auf Blau NS sitzt, mit den anderen Paaren auf dieser Linie zweimal verglichen, mit den Paaren auf Rot NS und blau OW einmal, mit den Paaren auf rot OW gar nicht. Somit ist ein Vergleich mit 75% des Feldes wenigstens in einem Durchgang gegeben.

6. In Individualturnieren ist sinngemäß zu verfahren.

3.22 Zuschauer

1. Für Zuschauer gilt Regel 76.
2. Zuschauer dürfen bei größeren Turnieren nur mit ausdrücklicher Erlaubnis des Turnierleiters mit einem nicht-stationären Spieler oder Paar mitwandern.
3. In Teamturnieren ist das Kiebitzen in der Klausur nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Turnierleiters gestattet (siehe Punkt 3.18 Abs.1).
4. Wird mit Screens gespielt, ist es ausnahmslos unzulässig, dass ein Zuschauer steht oder so sitzt, dass er auf beide Seiten des Screens sieht.

Teil 4 – Turnierdurchführung

4A. Allgemeines zur Turnierleitung

4A.1 Verantwortung des Turnierleiters

1. Die Aufgaben des (Ober-)Turnierleiters sind in Regel 81 beschrieben. Er muss rechtzeitig das Einvernehmen mit dem Veranstalter herstellen, um abzuklären, welche zusätzlichen Aufgaben ihm nach Regel 80B übertragen werden.
2. Da der Turnierleiter für die gesamte technische Durchführung verantwortlich ist, darf er sich vom Veranstalter nichts vorschreiben lassen, was den Regeln oder der WKO widerspricht (Regel 81B).
3. 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.

4A.2 Vorbereitung des Turniers

1. Der Turnierleiter bringt zum Turnier jedenfalls mit:
 - ein aktuelles Regelbuch oder wenigstens eine deutsche Übersetzung desselben;
 - die Wettkampfordnung und die Meisterpunkteordnung
 - eine aktuelle Meisterpunkt-Rangliste, wenn diese zur Erstellung der Sitzordnung benötigt wird;
 - in Punkt 2.2 Abs.2 Aufgezähltes, wenn es mit dem Veranstalter so vereinbart ist;
2. Er erstellt die Sitzordnung (Punkt 4B.1 und 4C.3) in Absprache mit dem Veranstalter und lässt sie in geeigneter Weise aushängen.
3. Er legt in Absprache mit dem Veranstalter 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.
4. Er überprüft stichprobenartig die Boards (Teiler, Manchenstand).

5. Er legt die Nordrichtung fest, stellt die Linien und überwacht das Aufdecken der Tische (Bidding Boxen, Scorekarten, Nenngeldkuverts, Boards). Dabei ist darauf zu achten, dass ein Tisch 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.

6. Er hält sich bereit, auf Änderungen in den Nennungen zügig zu reagieren.

4A.3 Vorgehen bei Entscheidungen

1. Grundsätzlich soll der Turnierleiter nur einschreiten, wenn er zu einem Tisch gerufen wird. Ausgenommen davon sind folgende Fälle:

- Disziplinwidrigkeiten aller Art, insbesondere solche, für die eine Verfahrensstrafe 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;

2. Wenn der Turnierleiter 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, aus dem Regelbuch vorzulesen.

3. Der Turnierleiter 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 Turnierleiter bemüht sich, die erforderliche Ruhe am Tisch zu bewahren oder wieder herzustellen. Er achtet darauf, dass bereits gespielte Karten nicht unnötig wieder umgedreht werden.

4. Auch wenn der Strohmann den Turnierleiter gerufen hat, muss dieser nach Regel 81C3 eine Entscheidung treffen. Wenn aber der Strohmann entgegen Regel 43A1 auch die Aufmerksamkeit auf den Regelverstoß gelenkt hat, muss der Turnierleiter bei seiner Entscheidung berücksichtigen, ob der Alleinspieler eventuell erst durch den Strohmann auf den Regelverstoß aufmerksam geworden ist.

5. Der Turnierleiter 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 (besondere Regel vor der allgemeinen). Er ist an die Regelauslegungen des SRA (Anhang 4) und der WBF (Anhang 4a) gebunden. Bei größeren Turnieren soll er nach Möglichkeit Ermessensentscheidungen und schwierige Regelfragen mit anderen Turnierleitern besprechen. Diesfalls 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 muss dies vor dem Ende des Durchganges tun).

6. Der Turnierleiter hat die Aufgabe, in Fällen, die ein Bridgeurteil erfordern, (nach entsprechender Beratung – siehe Abs. 7 und Anhang 5) eine Entscheidung zu treffen, die möglichst genau der Absicht der Regeln folgt. Er soll daher nicht automatisch für die nichtschuldige Seite entscheiden, wenn das nach seiner Beurteilung der Fakten nicht richtig wäre.

7. Wenn es um die Beurteilung logischer Alternativen geht, soll er nach Möglichkeit Spieler entsprechender Spielstärke, die die Partie nicht spielen werden oder schon gespielt haben, um ihre Meinung fragen. Ein solcher Spieler darf einen allfälligen Protest nicht behandeln.

8. Wird der Turnierleiter gerufen, weil ein Spieler durch merkbar schnelles oder langsames Lizenzen oder Spiel seinem Partner nichtregelkonforme 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 Turnierleiter klärt den Spieler, dem die nicht-regelkonforme 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.

9. Der Turnierleiter gibt seine Entscheidungen 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 protestieren (Regel 83 und 92).

10. Wird der Turnierleiter erst nach dem Ende des Durchganges, aber innerhalb der Einspruchsfrist 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, 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.

11. Wenn der Turnierleiter 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 Turnierleiter 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 Turnierleiter delegieren; ist das nicht möglich, muss er jeden Anschein vermeiden, dass er sich durch seine Entscheidung einen Vorteil verschafft hat.

12. Wenn der Turnierleiter 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 weitergegangen ist), geht er nach Regel 82C vor.

4A.4 Auswertung

1. Auch wenn ein Ausrechner bestellt ist, liegt die Verantwortung für die Richtigkeit der Ausrechnung beim Turnierleiter. Der Ausrechner muss daher seinen Anordnungen, soweit sie die Auswertung des Turniers betreffen, Folge leisten.
2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der numerischen Scores auf den Boardzetteln bzw. der IMP-Differenz bei Teamturnieren. Sind Eintragungen in sich nicht stimmig (z. B. $2\clubsuit N+1$, 90 für NS), oder ist ein Ergebnis schlecht oder nicht leserlich, kann der Turnierleiter nach seinem Ermessen auch 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.
3. Die Board- bzw. Ergebniszettel müssen wenigstens bis zum Ende der Einspruchsfrist aufbewahrt werden. Bei größeren Turnieren sollen sie erst einige Zeit nach dem Turnier vernichtet werden.

4B. Paar- und Individualturniere

4B.1 Sitzordnung

1. Die Sitzordnung wird vom Turnierleiter erstellt. Gegen sie ist kein Einspruch zulässig.
2. In größeren Turnieren ist der Turnierleiter 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 Spielstärke entsprechend zu gewichten.
3. Bei entsprechender Ausländer-Beteiligung soll auf eine ausgewogene Aufteilung der Nationalitäten geachtet werden.
4. Es ist darauf zu achten, dass keine Halblinie mehr als eine Pause im Turnier hat.
5. Die Sitzordnung soll so erstellt werden, dass gesetzte Paare (Abs. 2) gegeneinander spielen (Achtung auf Sprung, vorzeitigen Abbruch und Duplizieren).
6. 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 Abs. 5 zu beachten; bei mehr als zwei Durchgängen ist sinngemäß vorzugehen.

4B.2 Movement, Board- und Rundenzahl

1. Bei Hausturnieren soll bis einschließlich 6 Tischen ein Howell-Turnier gespielt werden, ab 7 Tischen ein Linienturnier (Mitchell oder Scrambled Mitchell) oder $\frac{3}{4}$ -Howell.
2. Die Mindestboardanzahl für ein Meisterpunkte-Turnier beträgt 24 (gespielte) Boards. In einem Linienturnier sollen im Allgemeinen zwei oder drei Boards pro Runde gespielt werden.
3. Der Turnierleiter 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 60% der aufliegenden Boards spielt, ist unzulässig (die Boards einer Pausenrunde gelten dabei nicht als gespielt!). In größeren Turnieren ist daher bei mehr als 20 Tischen in (wenigstens) zwei Linien zu spielen; bei Hausturnieren soll das wenigstens bei mehr als 25 Tischen geschehen (andernfalls wären wenigstens 16 Runden zu spielen).
4. Die Movements von Howell-, $\frac{3}{4}$ -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.
5. 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

Veranstalter fest. Dabei ist auch auf die zur Verfügung stehende Zeit, das Material, die Zahl der Teilnehmer und gegebenenfalls auf die vorbereiteten Austeilungen zu achten.

4B.3 Spielzeit

Die Dauer der Runde wird vom Turnierleiter bestimmt. Er soll dabei folgende Richtzeiten (einschließlich Platzwechsel, ohne Mischen) einhalten:

Boards	1	2	3	4	5	6
Minuten	8	15 - 16*)	21 - 22*)	27	34	40

*) je nach Lage der Räume

Die Verwendung einer Bridgeuhr wird empfohlen.

4B.4 elektronische Resultatsmeldung

1. Werden elektronische Hilfsmittel zur Registrierung des Ergebnisses einer Partie (z.B. BridgeMates) verwendet, muss der Turnierleiter jederzeit in der Lage sein, überprüfen zu können, welche Resultate dem Auswertesystem übermittelt worden sind.

2. In allen größeren Turnieren wird dringend empfohlen, zusätzlich auf Boardzetteln mitschreiben zu lassen.

4B.5 Vertauschte Partien

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

1. Bei einem um 90° verdreht aufgelegten Board soll das erzielte Resultat belassen werden und das Ost-West Paar erhält die auf Nord-Süd erzielten Matchpunkte und umgekehrt. Zusätzlich kann der Turnierleiter für das Nord-Süd Paar eine Ordnungsstrafe nach Regel 90 verhängen. Bei Hausturnieren kann das Board auch 40%-60% gewertet werden.

2. Wurde die Austeilung verfälscht, hat der Turnierleiter den Zeitpunkt der Vertauschung festzustellen. Wurde die verfälschte Austeilung dabei weniger oft gespielt als 10% vom Topscore einer Austeilung und 30% der Rundenzahl des Durchganges, so hat der Turnierleiter 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

3. Wurde die Austeilung verfälscht und dabei öfter gespielt, als in 2. festgelegt ist, so hat der Turnierleiter die Resultate und die verfälschte Austeilung zu belassen. Die beiden so entstandenen „verschiedenen“ Austeilungen sind getrennt zu punktieren und nach Punkt 4B.6 Abs. 2 zu scoren.

4B.6 Scoreverfahren

1. Die Ermittlung des Scores bei einem Individual- oder Paarturnier erfolgt grundsätzlich gemäß Regel 78A, wobei eine Score-Einheit 2 Matchpunkte sind. IMP-basierte Wertungen (Z. 3 und 4) sollen nur in einem ausgeglichenen Feld verwendet werden.

2. Sind hierbei einzelne Austeilungen unterschiedlich oft gespielt worden, sind sie in größeren Turnieren nach der **Neuberg-Formel** zu scoren:

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

wobei

N = normale Anzahl von Resultaten

n = Anzahl der Resultate in der betreffenden Gruppe

s = die in dieser Gruppe erzielten Matchpunkte.

Bei händischer Auswertung in Hausturnieren ist es auch zulässig, jedes fehlende Ergebnis durch einen Durchschnitt zu ersetzen.

3. Butler-Wertung

Diese Wertung soll nur bei wenigstens acht Ergebnissen pro Board verwendet werden. Auf jedem Board wird das höchste und niedrigste Ergebnis weggelassen und aus den verbleibenden der Durchschnitt errechnet und auf 10 Punkte gegen 0 gerundet. Dies ist das sogenannte „Datum-Score“, gegen das alle Resultate nach Regel 78B gescort werden.

Für das Durchgangsergebnis wird die Summe der Punkte über alle Boards durch die Zahl der gespielten Boards dividiert.

Als Average-plus werden +2 IMPs, als Average-minus -2 IMPs gegeben.

4. Cross-IMPs (IMPs Across the Field)

Hier wird auf jedem Board jedes Ergebnis mit jedem anderen verglichen und nach Regel 78B gescort. Als Average-plus werden +2 IMPs, als Average-minus -2 IMPs gegeben. Die Summe der IMPs wird auf jedem Board durch die Zahl der Vergleiche dividiert und auf 2 Dezimalstellen gerundet; das ergibt das Score auf diesem Board.

Für das Durchgangsergebnis wird die Summe der Scores über alle Boards durch die Zahl der gespielten Boards dividiert.

4B.7 Ergebnisermittlung und –bekanntgabe

1. Werden mehrere Durchgänge gespielt, soll grundsätzlich das erzielbare Resultat (Top pro Board mal Zahl der von einem Paar zu spielenden Boards) in allen Durchgängen gleich sein. Ist das nicht möglich, sind die Resultate einzelner Durchgänge aufzuwerten oder anstelle der Matchpunkte die erzielten Prozente der Durchgänge zu addieren.

2. Wenn die einzelnen Durchgänge in einem Turnier, das in mehreren Phasen gespielt wird, unterschiedliches Gewicht haben sollen (z. B. ein Carryover aus einer Vorrunde), ist dies in der Ausschreibung anzugeben.

3. Bei allen größeren Turnieren ist den Teilnehmern am Spielort durch Frequenztafeln oder persönliche Scores die Gelegenheit zur Scorekontrolle zu geben. (vgl. Punkt 2.8)
4. 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.
5. 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.

6. Das Runden von Matchpunkten hat grundsätzlich auf drei Dezimalstellen 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 Hundertstel Prozent kaufmännisch zu runden.

7. Die Neubergformel (siehe 4B.6 Abs. 2) ist auch auf solche Boards anzuwenden, die aufgrund der Sitzordnung nicht auf allen Linien gespielt werden.
8. Bei Paarturnieren nach Butlerwertung oder Cross IMPs werden für 60% (Av+) 2 IMPs gutgeschrieben, für 40% (Av-) minus 2 IMPs. Regel 12C2c ist aber zu beachten.

4C. Teamturniere

4C.1 Movements

1. Gängige Movements sind:

- Round-Robin (Jeder gegen Jeden)
- Schweizer Modus (Swiss Teams): Das erstplatzierte Team spielt gegen das beste Team, gegen das es noch nicht gespielt hat, usw. Diese Regel wird insoweit durchbrochen, als kein Team gegen denselben Gegner mehr als einmal spielt, und kein Team mehr als einmal pausiert.
- Dänischer Modus: Der erste spielt gegen den zweiten, usw. Diese Regel wird insoweit durchbrochen, als kein Team mehr als einmal pausiert.
- 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 drei oben angeführten Movements.

2. Bei einer ungeraden Teamanzahl soll ein Team pausieren, wenn an einem Spieltag nur ein Match gespielt wird. Werden mehrere Matches hintereinander gespielt, kann bei einer geraden Rundenzahl statt einer Pause auch ein „**Sandkasten**“ gespielt werden:

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 Tische aufgeteilt und innerhalb dieser Tische weitergegeben.		

Im Sandkasten kann man immer nur mit dem eigenen Team vergleichen.

Diese Art Sandkasten wird vom ÖBV empfohlen und ist in BTC (Bridge Team Contest) programmiert.

Folgende Variante eines „Sandkastens“ ist auch möglich, allerdings kann sie derzeit **nicht** mit BTC (Bridge Team Contest) 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

Diese drei Tische befinden sich in der Klausur.

Anstelle der Bestimmungen von Punkt 3.7 (Platzwahl) gilt: In der ersten der beiden Runden nimmt zuerst das letztgereichte Team an beiden Tischen Platz, danach das mittlere, zuletzt das erstgereichte. In der zweiten Runde ergibt sich die Sitzordnung aus dem oben angegebenen Movement.

Der Turnierleiter muss darauf achten, dass die NS- und OW-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.

3. Wenn die Teamanzahl es zulässt, soll ein Round-Robin gespielt werden.

4. 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

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 sonst durchlaufende Boards), damit nicht durch unterschiedliche Swing-Trächtigkeit der Verteilungen das Ergebnis verzerrt wird.

4C.2 Scoreverfahren

1. Die **empfohlene Methode** ist die Abrechnung nach Internationalen Matchpunkten (IMPs – Regel 78B) und deren Umwandlung in **Siegpunkte** (Victory Points – VPs) nach folgender Tabelle:

Boardanzahl

VP	6	7	8	10	12	14	16	20	24	28	32	36	40	48
15-15	0	0-1	0-1	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2	0-3	0-3	0-3	0-3	0-3	0-4
16-14	1-3	2-4	2-5	2-5	2-6	3-7	3-7	3-8	4-9	4-10	4-10	4-11	4-11	5-12
17-13	4-5	5-7	6-8	6-8	7-9	8-10	8-11	9-12	10-14	11-15	11-16	12-17	12-18	13-20
18-12	6-8	8-10	9-11	9-11	10-12	11-14	12-15	13-16	15-19	16-20	17-22	18-23	19-25	21-28
19-11	9-11	11-13	12-14	12-14	13-16	15-18	16-19	17-21	20-24	21-25	23-28	24-29	26-32	29-36
20-10	12-14	14-16	15-17	15-17	17-20	19-22	20-23	22-26	25-29	26-31	29-34	30-36	33-39	37-44
21-9	15-17	17-19	18-20	18-21	21-24	23-26	24-27	27-31	30-34	32-37	35-40	37-43	40-46	45-52
22-8	18-20	20-22	21-23	22-25	25-28	27-30	28-31	32-36	35-39	38-43	41-46	44-50	47-53	53-60
23-7	21-23	23-25	24-26	26-29	29-32	31-34	32-36	37-41	40-45	44-49	47-52	51-57	54-60	61-68
24-6	24-26	26-28	27-29	30-33	33-36	35-38	37-41	42-47	46-51	50-55	53-58	58-64	61-68	69-76
25-5	27-29	29-31	30-33	34-37	37-40	39-43	42-46	48-53	52-57	55-61	59-65	65-71	69-76	77-84
25-4	30-32	32-35	34-37	38-41	41-45	44-48	47-52	54-59	58-64	62-68	66-73	72-79	77-84	85-93
25-3	33-36	36-39	38-41	42-45	46-50	49-54	53-58	60-65	65-71	69-76	74-82	80-88	85-93	94-102
25-2	37-40	40-43	42-45	46-50	51-55	55-60	59-64	66-72	72-79	77-85	83-91	89-97	94-102	103-112
25-1	41-44	44-47	46-50	51-55	56-61	61-66	65-71	73-79	80-87	86-94	92-100	98-106	103-112	113-123
25-0	45+	48+	51+	56+	62+	67+	72+	80+	88+	95+	101+	107+	113+	124+

Matches mit mehr als 48 Boards sind in geeigneten Segmenten zu scoren.

2. Bei Turnieren mit Matches von weniger als 8 Boards kann auch eine andere VP-Skala (z.B. 12-0) verwendet werden. Diese muss wenigstens auf den Scorezetteln aufgedruckt sein. Siehe auch Z.6.

3 Bei einer Wertung „**Win-Loss**“ wird aufgrund der IMPs der Sieger des Matches ermittelt. Dieser bekommt 2 VP, der Verlierer 0 VPs. Bei einer Differenz von 0 IMPs erhält jedes Team 1 VP. Diese Form kann in der Consolation eines KO-Bewerbes angewandt werden.

4. Wird das Turnier nach **Matchpunkten** gewertet („Board-a-Match“, „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.

5. Bei einer **Patton-Wertung** spielt jedes Team gegen jedes andere 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 (6 Boards):

Board	Open (für Home)	Closed (für Home)	IMP Home	IMP 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 Hometeam.

6. Wird eine andere VP-Skala als 25:0 verwendet, sind alle Siegpunkte-Angaben in dieser WKO auf Basis des Unentschieden umzurechnen. Es ist zulässig, auf ganze Siegpunkte zu runden.

Beispiel: 18 VP = 120% des Unentschieden in der 25:0-Skala.

Das ergibt in einer 12:0-Skala 120% von 6 VP = 7,2 VP, eventuell abgerundet auf 7 VP.

4C.3 Sitzordnung

1. Bei Turnieren nach Schweizer Modus soll die erste Runde vorgesetzt werden.
2. 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.
3. 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.
4. Es ist jedenfalls darauf zu achten, dass kein Team öfter als einmal pausiert.
5. Bei Bewerben über mehr als drei Tage kann der Veranstalter in der Ausschreibung gestatten, dass ein Match einvernehmlich verschoben werden darf, allerdings nicht auf einen Termin nach dem letzten regulären Austragungstag.

4C.4 Boardanzahl

1. Ein Match muss über mindestens 6 Boards, bei zwei- oder mehrtägigen Turnieren über mindestens 8 Boards gehen; andere als die in 4C.7 vorgesehenen Boardzahlen sollen nicht verwendet werden (siehe aber Z.3). Matches mit mehr als 20 Boards sind mit Halbzeit zu spielen.
2. In einem eintägigen Turnier sollen wenigstens 30 Boards gespielt werden.
3. Ein Kampf in einem Patton-Turnier muss 4, 5 oder 6 Austeilungen umfassen. Diese Wertung ist nur dann zulässig, wenn jeder gegen jeden spielt (Round-Robin).

4C.5 Spielzeit

1. Die Spielzeit beträgt für:

Boardanzahl	6	7	8	10	12	16	20
Minuten	45	50	55	70	85	110	135
(mit Screens)			60	75	90	120	150

Diese Zeiten beinhalten das Aufmischen und das Spielen.

2. Der Turnierleiter soll nach zwei Dritteln der Spielzeit auf die verbleibende Zeit hinweisen.
3. Die Resultatsmeldung hat spätestens 5 Minuten nach Ende der Spielzeit zu erfolgen. 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 Hometeam. (siehe auch Punkt 3.19)

4C.6 Zuspätkommen

1. Die erste Runde eines Durchganges beginnt zu der in der Ausschreibung oder am Ende des letzten Durchganges 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.

2. Wenn ein Team zu diesem Zeitpunkt noch nicht an beiden Tischen vollzählig ist, gilt es als verspätet angetreten, und der Turnierleiter soll folgendermaßen verfahren:

- a) Für die ersten angefangenen 5 Minuten wird nur die in d) vorgesehene Verfahrensstrafe verhängt.
- b) Für je weitere angefangene 5 Minuten wird darüber hinaus ein Board weniger gespielt. Ein vollzählig angetretenes Team erhält für das erste Board 3 IMPs, für die weiteren 5 IMPs bzw. 7 IMPs bzw. 8 IMPs; einem unvollständigen Team werden diese Punkte abgezogen.
- c) Wenn weniger als die Hälfte der Partien zu spielen übrig bleibt, spätestens aber nach 25 Minuten, hat der Turnierleiter die Kontumaz auszusprechen und das Match folgendermaßen zu werten:

- Jedes nicht angetretene Team erhält null Siegpunkte mit der dem Betrag nach minimalen erforderlichen Zahl von IMP.
- Ein vollzähliges Team erhält das Maximum aus
 - dem eigenen erspielten Durchschnitt
 - der Differenz auf den vom Gegner erspielten Durchschnitt
 - 18 VP.

Hierbei darf auf ganze Siegpunkte (kaufmännisch) gerundet werden.

Wenn jeder gegen jeden spielt, werden die Siegpunkte am Ende des Durchganges ermittelt, bei Bewerbungen nach Schweizer oder Dänischem Modus zum Zeitpunkt der Kontumaz.

Das Team erhält so viele IMP, wie mindestens für diese Siegpunkte erforderlich sind.

- d) In jedem Fall ist eine Verfahrensstrafe zu verhängen.

3. Wenn nach Ansicht des Turnierleiters höhere Gewalt (z. B. Verkehrszusammenbruch, Hochwasser, Schneeverwehungen, Zusammenbruch der Serviceeinrichtungen am Spielort selbst) vorliegt, soll er einen einzelnen Kampf, mehrere Kämpfe oder eine ganze Runde verschieben oder verkürzen oder einen berechtigten Score zuweisen. Gegen eine solche Entscheidung ist kein Protest zulässig.

4C.7 langsames Spiel

1. Wenn ein Tisch beim Ende der regulären Spielzeit nicht fertig ist, sollen nach Möglichkeit die ausstehenden Boards gespielt werden, und eine Verfahrensstrafe (Anhang 7) wird verhängt.

2. Ist es nicht möglich, kann der Turnierleiter auf nicht gespielten Boards ein berechtigtes Ergebnis nach Regel 86D zuweisen. Es gelten beide Teams als schuldig an der Verzögerung, wenn der Turnierleiter sich nicht von einem anderen Sachverhalt überzeugen kann.

4C.8 Vertauschte Partien

Vertauschte Partien (vgl. Regel 87) sind dem Turnierleiter sofort zur Kenntnis zu bringen. Für nachweislich vertauschte Partien gelten folgende Regelungen:

1. Wird ein Board im ersten Raum falsch aufgelegt und gespielt, so ist es auch im zweiten Raum verkehrt aufzulegen und das Resultat zu belassen.
2. Wird ein Board zum zweiten Mal gespielt und
 - a. hat ein Spieler eine unkorrekte Kartenanzahl und hat kein Spieler mit mehr als 13 Karten sein Blatt gesehen, so wird das Board vom Turnierleiter richtig gestellt und von den Spielern gespielt; es wird keine Strafe verhängt.
 - b.
 - Hat ein Spieler mit 14 oder mehr Karten sein Blatt angesehen ODER
 - wurden die Karten am ersten Tisch falsch ins Board gegeben ODER
 - wurde das Board im zweiten Raum um 90 Grad verdreht aufgelegt und hat einer der Spieler sein Blatt bereits gesehen ODER
 - wurde das Board im zweiten Raum richtig aufgelegt, aber ein Spieler hat ein falsches Blatt aus dem Board genommen ODER
 - sind eine oder mehrere Karten zwischen den Blättern einer Achse vertauscht, während die Blätter des anderen Paares in Ordnung sind, und haben alle Spieler 13 Karten, ODER
 - sind eine oder mehrere Karten zwischen den Blättern verschiedener Achsen vertauscht;

verfährt der Turnierleiter nach Regel 13. Er weist auf dem Board ein berechtigtes Ergebnis nach Regel 86 zu. Gegen eine schuldige Seite kann er zusätzlich eine Verfahrensstrafe verhängen.

3. Werden in einem Teamturnier mit durchlaufenden Boards an einem Tisch ein oder mehrere Boards „falsch“ gespielt und lässt sich Abs 1 nicht anwenden, ist Punkt 4C.11 sinngemäß anzuwenden.

Bei einer Halbzeit mit 16 Boards gilt:

falsch gespielte Boards	Abzug	Abrechnung
1 bis 3 falsche Boards	1 VP für NS	32-er Tabelle
4 bis 6 falsche Boards	2 VP für beide Teams	28-er Tabelle
7 bis 9 falsche Boards	3 VP für beide Teams	24-er Tabelle
10 bis 12 falsche Boards	4 VP für beide Teams	20-er Tabelle
13 bis 16 falsche Boards	6 VP für beide Teams	16-er Tabelle

4C.9 Resultatsermittlung und –bekanntgabe

1. Die Ermittlung des Ergebnisses eines Matches ist in Punkt 3.19 geregelt.
2. Das Ergebnis jeder Runde und der Zwischenstand sind durch Aushang vor Beginn der nächsten Runde bekannt zu machen. Es wird empfohlen, dies so zeitgerecht zu tun, dass ein Einspruch gegen ein falsches Ergebnis vor Beginn der Runde möglich ist.
3. Wird eine Einzelwertung durchgeführt, erfolgt diese nach Punkt 4B.6 Z.3 oder 4.

4C.10 Strafen

1. 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.
2. 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.
3. 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 haben.

4C.11 Ungültiges oder unvollständiges Match

1. Ein Match (eine Halbzeit) ist ungültig, wenn kein regulärer Vergleich zwischen zwei Teilnehmern möglich ist. Dies ist insbesondere der Fall, wenn
 - a. ein Team in einer unzulässigen Aufstellung spielt
 - b. in den beiden Räumen verschiedene Verteilungen gespielt werden
 - c. achsengleich gespielt wird
 - d. nicht an beiden Tischen dieselben Teams spielen (sofern dies nicht durch das Movement vorgegeben ist)

In solch einem Fall soll der Turnierleiter nach Tunlichkeit anordnen, dass in regulärer Form neu begonnen werde; doch darf die Spielzeit dadurch nicht überschritten werden. Der Turnierleiter kann anordnen, dass weniger Boards gespielt werden, jedoch mindestens 75% der regulären Boardanzahl. In diesem Fall ist für die Ermittlung der VP die tatsächlich gespielte Boardanzahl heranzuziehen.

2. Ist ein Nachspielen nicht mehr möglich, so gilt:
 - a. In einem **Match ohne Halbzeit**, oder wenn in keiner der Halbzeiten ein gültiges Score erzielt worden ist, soll jedes nichtschuldige Team 18 VP, jedes schuldige Team 9 VP erhalten, in den drei letzten Runden eines Bewerbes jedoch nur 0. Die zugehörigen IMPs werden mit dem notwendigen betragsmäßigen Minimum berechnet. (und siehe 4C.2 Abs.6, wenn eine andere VP-Skala als 25:0 verwendet wird.)
 - b. 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 Boardzahl abgerechnet und jedes schuldige Team erhält einen Abzug von 6 VP; dabei sind prinzipiell beide Teams als schuldig zu betrachten.

3. Wird ein Match nachträglich aus dem in Abs.1a genannten Fall für ungültig erklärt, erhält eine nichtschuldige Seite ihr erspieltes Resultat, falls es eines gibt und dieses günstiger ist als die oben in Abs.2a beschriebene Regelung.

4. Kann ein Spieler ein Match nicht zu Ende spielen und hat dadurch ein Team weniger als vier Spieler, so soll der Turnierleiter nach Möglichkeit einen Ersatzspieler bestellen (Punkt 3.3). Ist dies nicht möglich, so gilt:

- 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.
- können weniger als 50% der Boards verglichen werden, ist nach Punkt 4C.6 Abs.2c zu verfahren; bei Vorliegen Höherer Gewalt erhält ein Team, das die Zuweisung der künstlichen Scores verursacht hat, 15 VP.

5. 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 Abs.1 zutrifft.

4C.12 Ausscheiden eines Teams

1. Freiwilliges Ausscheiden ist in Punkt 3.2 Abs.5 geregelt.

2. Ein Team scheidet jedenfalls aus, wenn es in einem Durchgang mehr als eine Kontumaz aufweist. In einem Bewerb nach Schweizer oder Dänischem Modus bleiben erzielte Resultate bestehen; wenn jeder gegen jeden spielt, werden sie gestrichen.

3. Bei einem Bewerb in mehreren Spielklassen ist in der Ausschreibung zu regeln, ob bei einem Ausscheiden gemäß Z.2 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, gilt es als gänzlich ausgeschieden.

Anhang 1 – Alertieren

1. Farbgebote

Grundsätzlich sind alle Farbgebote zu alertieren, die entweder weniger als 3 Karten in der genannten Farbe zeigen, oder vereinbarungsgemäß wenigstens 3 Karten in einer weiteren (bekannten oder noch unbekanntem) Farbe versprechen, oder 4 oder mehr Karten in einer nicht-lizitierten Farbe ausschließen.

Ausgenommen davon sind

- Farbgebote, ausgenommen Eröffnungen, über 3 Ohne;
- nicht-forcierende Gebote in einer vom Partner gezeigten Farbe;
- 2 ♣ auf eine Eröffnung von 1 Ohne, und 3 ♣ auf eine Eröffnung von 2 Ohne, wenn das Gebot die einzige Edelfarben-Frage ist und wenigstens 4 Karten in einer Edelfarbe verspricht;

Zusätzlich sind zu alertieren:

- Eröffnungen von 1♥ und 1♠, die weniger als 4 Karten in der genannten Farbe zeigen.
- Canapé-Eröffnungen und Antworten;
- Eröffnungen auf Stufe 2 oder 3, die auch Blätter mit mehr als 16 HCP beinhalten;
- nicht-forcierende Antworten in neuer Farbe (dies gilt nicht für einen Spieler, der schon gepasst hat);
- Invertierte Hebungen in den Unterfarben
- rein defensive Sprunghebungen

2. Ohne-Gebote

Eine Eröffnung von 1 Ohne ist zu alertieren, wenn sie nicht 15-17 HCP und 4333-, 4432-, 5332- oder 5422-Verteilung zeigt.

Eine Antwort von 1 Ohne ist zu alertieren, wenn sie

- wenigstens 4 Karten in einer bestimmten Farbe verspricht ODER
- eine Obergrenze von mehr als 10 HCP hat

Jedes andere Ohne-Gebot ist zu alertieren, wenn es 4 oder mehr Karten in einer bestimmten Farbe verspricht.

3. Pass, Kontra und Rekontra

Diese Ansagen sind nicht zu alertieren, wenn nicht eine der folgenden Ausnahmen zutrifft:

- ein Pass, der forcierend ist oder eine Mindeststärke von mehr als 0 HCP verspricht;
- ein Kontra oder Rekontra, das in dieser Situation schwächer ist als Pass;
- ein Kontra oder Rekontra, das 5 oder mehr Karten in einer anderen Farbe als der zuletzt gebotenen zeigt;
- ein Kontra, welches das Ausspiel einer anderen Farbe als der zuletzt angesagten nahe legt;

4. Generalklausel

Unbeschadet dieser 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 Turnierleiter bzw. bei einem Protest das Turnierkomitee.

Anhang 2 – Systembeschränkungen

gemäß Regel 40B2a

1. verbotene Vereinbarungen

1.1. Ein Hochkonventionelles System (Highly Unusual Methods – HUM – oder Yellow System) ist ein System, das eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften aufweist:

- a. Ein Pass als Eröffner zeigt Werte, die wenigstens der Achtzehnerregel entsprechen, auch wenn schwächere Blatttypen alternativ möglich sind.
- b. Eine Eröffnung auf Stufe eins kann vereinbarungsgemäß schwächer als Pass sein.
- c. Eine Eröffnung auf Stufe eins kann vereinbarungsgemäß um wenigstens einen König schwächer als ein Durchschnittsblatt sein.
- d. Eine Eröffnung auf Stufe eins zeigt vereinbarungsgemäß in einer bestimmten Farbe entweder Länge (mehr als zwei Karten) oder Kürze (weniger als drei Karten).
- e. Eine Eröffnung auf Stufe eins zeigt vereinbarungsgemäß entweder Länge in einer bestimmten Farbe oder Länge in (wenigstens) einer (auch unbestimmten) anderen Farbe.
- f. Eine Eröffnung von 1 Ohne, deren Mindeststärke weniger als 20 Hochkartenpunkte beträgt, kann auch Blätter mit einem Chicane, einem Single und einem Double, oder mehr als einem Single beinhalten.

Ausgenommen von Punkt d. und e. ist dabei eine Eröffnung von eins in Unterfarbe in einem System, in dem die Eröffnung 1♣ oder 1♦ stark ist (d. h. auch Blätter mit mehr als 22 HCP beinhaltet).

1.2. Brown Sticker – Vereinbarungen

a) Jede **Eröffnung** von 2♣ bis einschließlich 3♠, die:

- i) vereinbarungsgemäß mit Blättern unterdurchschnittlicher Figurenstärke gemacht werden kann UND
- ii) nicht wenigstens vier Karten in einer bekannten Farbe verspricht.

Ausnahmen:

1. 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 einen König mehr als Durchschnittsstärke zeigen.
2. Eine Eröffnung von 2 in Unterfarbe, die ein weak two in einer Edelfarbe zeigt, unabhängig davon, ob zusätzlich starke Blatttypen möglich sind. („Multi“).
3. Die Konvention „Bamberger“:
2♦ zeigt ein weak two in ♥ oder ♠ und eine Unterfarbe (wenigstens 5 - 5);
2♥ zeigt ein weak two in ♠ oder ♥ und eine Unterfarbe (wenigstens 5 - 5).
4. 2 Ohne oder ein anderes Gebot als Preempt in einer Unterfarbe.
5. Erstansagen von 3 in Farbe, die eine beliebige stehende Farbe zeigen (AKDBxx oder AKDxxxx).

b) Ein **Überruf einer natürlichen Eröffnung von eins in Farbe**, der nicht wenigstens vier Karten in einer bestimmten Farbe zeigt.

Ausnahmen:

1. ein natürlicher Ohne-Überruf;
2. ein Cuebid, das ein starkes Blatt zeigt;
3. ein Sprung-Cuebid, das Partner auffordert, mit einem Stopper in der Gegnerfarbe 3 Ohne zu bieten;
4. die „Gardener-Ohne“: ein Überruf von 1 Ohne ist entweder natürlich, oder er zeigt einen schwachen Einfärber;
5. 2 Ohne oder 3 Ohne als Barrage in einer (unbestimmten) Unterfarbe im Überruf

c) Ein **schwacher Zweifärber-Überruf**, der vereinbarungsgemäß mit 3 oder weniger Karten in einer der Farben gemacht werden kann.

d) Bluffansagen, die durch das System vorgeschrieben oder geschützt sind: Also 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 günstigem Manchenstand in dritter Hand jedes Blatt zu eröffnen.

e) Unabhängig vom Vorgehenden gibt es keine Beschränkungen für konventionelle Verteidigungen gegen starke künstliche Eröffnungen, Brown-Sticker- oder HUM-Konventionen, oder gegen Vereinbarungen, die hier in Unterabsatz a) oder b). als Ausnahmen zugelassen sind.

1.3 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, gelten als unsportlich und sind verboten.

1.4 Ohne-Eröffnungen und Single-Frage

Eröffnungen von 1 Ohne, die vereinbarungsgemäß auch Blätter mit mehr als einem Single, wenigstens einem Chicane, oder 10 oder mehr Karten in den beiden längsten Farben beinhalten, sind verboten.

Vereinbarungen, wie ein Spieler, der 1 Ohne eröffnet hat, ein Single zeigt, sind verboten.

2. andere Beschränkungen

- a. Jedes **Weak Two** (ob natürlich oder über Multi lizitiert) muss mindestens 3 HCP enthalten.
- b. Eine **Eröffnung auf Stufe 2**, die weniger als 10 HCP beinhalten kann, muss mindestens 5 HCP beinhalten, wobei die vereinbarte Spanne nicht mehr als 6 HCP betragen darf.
Beispiel: 5 – 10 HCP oder 10 – 16 HCP sind zulässig; 5 – 11 HCP, 4 – 8 HCP, 9 – 15 HCP sind unzulässig
- c. **Canapé-Transfers** sind nur zugelassen, wenn beide Farben mindestens vier Karten lang sind.
- d. Eröffnungen und Übruffe, die **Zweifärber** (5-4 oder länger) zeigen und auch Blätter mit weniger als 16 HCP beinhalten, sind nur zugelassen, wenn das Blatt der Vereinbarung entspricht.
- e. Eröffnungen auf Stufe 1, die nicht wenigstens drei Karten in der Eröffnungsfarbe versprechen, als forcierend vereinbart sind und auch Blätter mit mehr als 22 HCP beinhalten, müssen vereinbarungsgemäß wenigstens 15 HCP beinhalten.
- f. Eröffnungen auf Stufe 2 oder höher, die als forcierend vereinbart sind und auch Blätter mit mehr als 22 HCP beinhalten, müssen bei unausgeglichenen Blättern der **Sechszwanziger-Regel** entsprechen: Die Hochkartenpunkte plus die Anzahl der Karten in den beiden längsten Farben plus zwei weitere Punkte für eine Farbe mit sieben oder mehr Karten muss wenigstens 26 betragen.
Ausgeglichene Blätter (5332-, 4432- oder 4333-Verteilung) müssen wenigstens 23 HCP beinhalten.

Beispiel: ♠ AK954 ♥ AK8653 ♦ - ♣ DB
17 HCP + 6 + 5 = 28 ... zulässig

Beispiel: ♠ AKDB987543 ♥ 654 ♦ - ♣ -
10 HCP + 10 + 3 + 2 = 25 ... unzulässig

Beispiel: ♠ AKB8 ♥ A3 ♦ AD83 ♣ K86
21 HCP (ausgeglichen) ... unzulässig

- g. In allen Turnieren, in denen **weniger als 8 Boards** gegen ein- und denselben Gegner gespielt werden, gilt **zusätzlich**:
 - Eröffnungen von 1 in Farbe müssen vereinbarungsgemäß der 18er-Regel (siehe Punkt 3.13 Abs.5) entsprechen
 - Eröffnungen von 1 Herz und 1 Pik müssen zumindest 3 Karten in der genannten Farbe beinhalten.
 - Eröffnungen von 1 Ohne unter 10 HCP sind verboten.

Anhang 3 – Konventionskarte

Signale				
<p>Ohnekontrakte</p> <p>_____ Zumarken _____</p> <p>_____ Längenmarken _____</p> <p>_____ Lavinthal _____</p> <p>_____ im Abwurf _____</p> <p>_____ Besonderheiten _____</p>	<p>Farbkontrakte</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>			
Ausspiele				
<p>Für Farbkontrakte bitte einringeln</p> <p>Für Ohnekontrakte bitte unterstreichen (falls anders als bei Farbkontrakt)</p>				
AK	ADBX	K109X	DB10X	1098X
AKX	KDX	KXX	DBX	XX
AKXX	KDBX	KXXX	B109X	XXX
AKXXX	KDB10X	KXXXX	B10X	XXXX
AKB10	KB10X			XXXXX
Besonderheiten: _____				
Slam – Konventionen				
Blackwood: <input type="checkbox"/>	Gerber: <input type="checkbox"/>			
Splinter: <input type="checkbox"/>	Josephine: <input type="checkbox"/>			
Cuebids: <input type="checkbox"/>	4 NT als Cuebid: <input type="checkbox"/>			
Frageansagen: <input type="checkbox"/>	Swiss: <input type="checkbox"/>			
Sonstige: _____				
Antw. auf As- _____ Königsfrage: _____				
<p>Konventionelle Ansagen bis 3 NT (ausgenommen Stayman) müssen alertiert werden!</p> <p>Natürliche Ansagen (und konventionelle über 3 NT) dürfen nicht alertiert werden, außer konventionelle Eröffnungen im 4-er Stock.</p>				

Konventions – Karte des Österreichischen Bridgesport Verbandes																																				
<p>Namen des Paares: _____</p>																																				
Allgemeine Informationen																																				
<p>Grundsystem: _____</p> <p>Forcierende bzw. Starke Eröffnungen: _____</p> <p>Schwache Eröffnungen: _____</p> <p>Spezielle Eröffnungen: _____</p> <p>Eröffnung von 1 NT: _____</p>																																				
Eröffnungen von " 1 in Farbe ":																																				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th></th> <th>1♠</th> <th>1♦</th> <th>1♥</th> <th>1♣</th> </tr> <tr> <td>Länge/Stärke:</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hebung:</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Doppelhebg.:</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1 NT:</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2 NT:</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3 NT:</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		1♠	1♦	1♥	1♣	Länge/Stärke:					Hebung:					Doppelhebg.:					1 NT:					2 NT:					3 NT:				
	1♠	1♦	1♥	1♣																																
Länge/Stärke:																																				
Hebung:																																				
Doppelhebg.:																																				
1 NT:																																				
2 NT:																																				
3 NT:																																				
<p>Canape: Eröffner <input type="checkbox"/> Antworter <input type="checkbox"/></p>																																				
<p>Besonderheiten und Abweichungen vom Grundsystem:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>																																				
<p>Bluffgebote Nie <input type="checkbox"/> Selten <input type="checkbox"/> Häufig <input type="checkbox"/></p>																																				

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

Gegenlizit	
Auf " 1 in Farbe "	
1 NT _____	Kontra _____
2 NT _____	Cuebid auf UF _____
Farbe _____	Cuebid auf OF _____
Sprung _____	2. und 4. Hand gleich (Ja/Nein) _____
Auf " Starke Treff "	
1 NT _____	Farbe _____
2 NT _____	Sprung _____
2 ♣ _____	Kontra _____
Auf " 1 Ohne "	
Kontra _____	2 ♥ _____
2 ♣ _____	2 ♠ _____
2 ♦ _____	2 NT _____
	2. und 4. Hand gleich (Ja/Nein) _____
Auf " Weak Two "	
Kontra _____	3 ♣ _____
2 NT _____	3 ♦ _____
	Lebensohl (Ja/Nein) _____
Auf " Multi 2 ♦ "	
Kontra _____	2 NT _____
Auf " 3 in Farbe " (Wenn schwache Barrage)	

Spezielle Kontras	
Negative:	Ja <input type="checkbox"/> bis _____ Nein <input type="checkbox"/>
Responsive:	Ja <input type="checkbox"/> bis _____ Nein <input type="checkbox"/>
Neg. Kontra nach eigener starker 1 ♣:	Ja <input type="checkbox"/> bis _____ Nein <input type="checkbox"/>
Im Gegenlizit:	_____

Spezielle Vereinbarungen (Konventionen)

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

a. allgemein

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.

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 Blatt-Typ, sowie negative Informationen, die daraus entstehen, dass ein Spieler eine andere Ansage nicht gewählt hat, natürlich auf Befragen bekannt zu geben).

b. Eröffnungen

Weak Two

Eine Eröffnung auf Stufe 2, die schwächer als eine Eröffnung auf Stufe 1 ist, wenigstens 5 Karten in der genannten Farbe zeigt, und keine Länge in einer anderen Farbe verspricht. (Eine Vereinbarung, dass bestimmte Farben weniger als 4 Karten lang sein müssen, ist möglich.)

Multi

Eine Eröffnung (oder ein Übruff) von 2♣ oder 2♦, die ein Weak Two in einer Edelfarbe zeigt, wobei zusätzlich eine oder mehrere starke Blatttypen (ab 13 HCP) enthalten sein können.

Bamberger

2♦ zeigt ein Weak Two in ♥ oder einen Zweifärber (5-5 oder länger) in ♠+Unterfarbe

2♥ zeigt ein Weak Two in ♠ oder einen Zweifärber (5-5 oder länger) in ♥+Unterfarbe

Antiflannery

Eine Eröffnung von 2♦, 2♥ oder 2♠, die wenigstens 5 Karten in ♠ und wenigstens 4 Karten in ♥ zeigt.

Flannery

Eine Eröffnung von 2♦ oder 2♥, die 4 Karten in ♠ und wenigstens 5 Karten in ♥ zeigt.

Absolutforcing

Eine Eröffnung, die vereinbarungsgemäß bis zur Manche forciert.

Semiforcing

Eine Eröffnung, die für eine Runde forciert und gegenüber einer Antwort, die mehr als 7 HCP zeigt, mancheforcierend ist.

c. Antworten

Stayman

Als Antwort auf eine Eröffnung von 1 Ohne oder 2 Ohne fordert ein ♣-Gebot auf niedrigster Stufe den Eröffner auf, ohne Vierer-Edelfarbe auf niedrigster Stufe ♦ zu lizitieren, mit vier Karten in Herz ♥, mit vier Karten in Pik und weniger als vier Karten in Herz ♠.

Wenn das ♣-Gebot keine Vierer-Edelfarbe verspricht, ist dies in einer Auskunft dazu zu sagen (und das Gebot ist zu alertieren).

Variationen dieser Antworten sind in einer Auskunft genau zu beschreiben (und die Antwort ist zu alertieren).

Baron

Als Antwort auf eine Eröffnung von 1 Ohne oder 2 Ohne fordert ein ♣-Gebot auf niedrigster Stufe den Eröffner auf, seine Vierer- oder längeren Farben aufsteigend zu lizitieren.

Puppet Stayman

Nach einer 1NT- oder 2NT-Eröffnung wird mit 2♣ bzw. 3♣ nach dem Besitz einer Vierer- oder Fünferedelfarbe beim Eröffner gefragt. Dieser sagt eine Fünferedelfarbe direkt an und zeigt mit 2♦ bzw. 3♦ den Besitz einer oder beider Viereredelfarben. Hat er weder eine Vierer- noch eine Fünferedelfarbe, so sagt er 2NT bzw. 3NT.

Bergen-Hebungen auf 1♥ oder 1♠

2♥ bzw. 2♠ = Hebung mit Dreier-Anschluss

2 Ohne = mancheforcierende Hebung mit Vierer-Anschluss

3♣ = 7-9; 3♦ = 10-12; 3♥ bzw. 3♠ = 0-6, jeweils mit Vierer-Anschluss.

4♥ bzw. 4♠ = Barrage

Cuebid

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

Roman Keycard Blackwood (RKCB)

Eine spezielle 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).

d. Gegenlizit

Cuebid

Überruf einer vom Gegner genannten Farbe

Multi

siehe oben unter b.

weak jump

Einfärber (mindestens 6 Karten) mit unterdurchschnittlicher Stärke

Cappelletti

verspricht wenigstens 9 Karten in 2 Farben

- 2♣ Einfärber
- 2♦ ♥+♠
- 2♥ ♥ + Unterfarbe
- 2♠ ♠ + Unterfarbe

DONT

Sehr aggressiver Stil, lässt wenigstens 9 Karten in 2 Farben vermuten.

Kontra Einfärber (darauf 2♣ „pass or correct“, alles andere natürlich und nicht forcierend)

- 2♣ ♣+zweite Farbe
- 2♦ ♦+Edelfarbe
- 2♥ ♥+♠
- 2♠ ♠ (schwächer als Kontra, dann 2♠)

Multi-Landy

zeigt mindestens 9 Karten in 2 Farben:

- 2♣ ♠+♥ (darauf 3♣: starke Rückfrage)
- 2♦ eine Edelfarbe
- 2♥ ♥+Unterfarbe
- 2♠ ♠+Unterfarbe

Ghestem

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

- 2 Ohne die beiden niedrigsten Farben
- 3♣ auf Unterfarbe ♥+♠
auf Edelfarbe die andere Edelfarbe + ♦
- cuebid auf Unterfarbe ♠+andere Unterfarbe
auf Edelfarbe die andere Edelfarbe + ♣

Die Stärke ist anzugeben.

Michaels

Zweifärber (mindestens 5-5), schwach oder stark
auf Unterfarben beide Edelfarben
auf Edelfarben die andere Edelfarbe und eine Unterfarbe

Gardener

Ein Überruf von 1 Ohne ist entweder natürlich, oder er zeigt einen schwachen Einfärber.

e. Kontras

Strafkontra

Ein Strafkontra bedeutet, dass 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,

obwohl dieser mit einer Hand, die für das Gegenspiel, angesichts der bisher gezeigten Werte, sehr ungeeignet ist, rausgehen kann.

Kooperatives Kontra

Ein kooperatives Kontra bedeutet, dass der Kontrierende glaubt, auf Grund seiner Hand und der bisherigen Bietfolge, dass das beste Resultat wahrscheinlich dadurch erzielt werden kann, den angesagten Kontrakt kontriert zu spielen. Es wird erwartet, dass Partner mit jeder geeigneten Hand das Kontra belässt.

Optionales Kontra (Wahlkontra)

Ein optionales Kontra bedeutet, dass der Kontrierende glaubt, auf Grund seiner Hand und der bisherigen Bietfolge, dass seine Seite ein Pluscore erzielen wird, in dem sie den angesagten Kontrakt im Kontra spielt, während es offen lässt, ein besseres Score dadurch erzielen zu können, selbst einen Kontrakt zu spielen. Partner soll entscheiden, ob er passen oder weiter lizitieren soll.

In manchen Situationen zeigt ein optionales Kontra einfach Punkte, zusätzliche Werte oder ein Maximum der bisher gezeigten Werte

Kompetitives Kontra

Ein kompetitives Kontra bedeutet, dass der Kontrierende weiter lizitieren will, ohne ein passendes Gebot zur Verfügung zu haben. Obwohl erwartet wird, dass Partner lizitiert, kann er mit einer Hand, die in der Defensive deutlich mehr Perspektiven bietet als in der Offensive, auch drinnen bleiben.

Informationskontra (Take-Out-Double)

Ein Informationskontra bedeutet, dass der Kontrierende weiter lizitieren will und den Partner auffordert, seine Hand zu beschreiben. Informationskontras basieren häufig auf einer Kürze in der kontrierten Farbe und die Bereitschaft, in allen anderen Farben zu spielen. Es wird erwartet, dass Partner rausgeht, obwohl er mit einer sehr defensiv orientierten Hand auch passen kann.

Supportkontra

Ein Supportkontra zeigt in einer vom Partner lizitierten Farbe einen Anschluss von exakt drei Karten. (z.B.: 1♦-Pass-1♠-2♥-Kontra oder 1♣-Kontra-1♥-2♦-Kontra).

DOPI / ROPI

Nach Intervention auf ein Fragegebot (z.B. Asfrage) zeigt (Re-)Kontra die niedrigste Stufe, Pass die zweitniedrigste, das nächsthöhere Gebot die dritte, usw.

f. Ausspiel und Markierung

französische Längenmarken

hoch-nieder zeigt eine gerade Anzahl

italienische Zumarken

eine ungerade Karte ist Zumarke

Lavinthal

Die gespielte Karte bezieht sich auf eine andere Farbe als die gespielte; ihre Höhe gibt Aufschluss, an welcher Farbe der Spieler interessiert ist.

verkehrte Längenmarken (Upside-Down Count und Attitude)

hoch-nieder zeigt eine ungerade Anzahl, oft kombiniert mit kleinen Zumarken

Anhang 4 – Entscheidungen des SRA als Regulating Authority zu den Regeln

In den Regeln dem ÖBV vorbehaltene Auswahlen (elections)

- 12C In Hausturnieren und bei Bridgereisen gilt Regel 12C.1(e), in größeren Turnieren gilt Regel 12C.1(c).
- 16B2 Bei Vorliegen nicht-regelkonformer Information kann sich ein Spieler das Recht vorbehalten, die Turnierleitung zu einem späteren Zeitpunkt zu rufen.
- 18F Die Verwendung der Bidding Box ist in Punkt 3.8 geregelt.
- 20F
- 20G Es ist verboten, während der Partie die eigene Konventionskarte anzusehen.
- 40A1 siehe Punkt 3.12
- 40B1 siehe Punkt 3.11
- 40B2 siehe Punkt 3.11 und 3.13
- 40B3
- 61B3 Die Gegenspieler dürfen einander über eine Revoke befragen.
- 70E2
- 73A2 siehe Punkt 3.9
- 76C
- 78D siehe Punkt 4B.6 und 4C.2
- 80B Der Turnierveranstalter ist "Tournament Organizer".
- 81C8 siehe Punkt 2.4
- 86A siehe Punkt 4B.6
- 91B Die Disqualifikation kann auch durch den EDR mit Urteil verhängt werden..
- 92B siehe Punkt 2.7
- 93C1 siehe Punkt 3.6 Abs.9

verbindliche Regelauslegungen des SRA

- Regel 10C2 Wenn nach Ansicht des Turnierleiters entgegen dieser Regel ein Meinungsaustrausch stattgefunden hat, soll er entscheiden, dass das Recht auf Rektifikation verloren gegangen ist. Zusätzlich kann er eine Verfahrensstrafe verhängen.
- Regel 17D Wenn der Partner des Schuldigen angesagt hat, ist immer ein künstliches berechtigtes Ergebnis zuzuweisen.
- Regel 27B1b Als Ansage „gleicher oder präziserer Bedeutung“ ist auch eine zu akzeptieren, die in der überwiegenden Mehrzahl der möglichen Blätter eine gleiche oder engere Bedeutung hat; seltene Blätter, mit denen die Ersatzansage auch gewählt würde, nicht aber das ursprüngliche Gebot, müssen also nicht berücksichtigt werden.
(vgl. WBFLC Peking 2008 in Anhang 4a)
- Regel 45C4b Wenn der Alleinspieler irrtümlich eine Karte des Strohmanns durch Nennen gespielt hat, kann er die unbeabsichtigte Bezeichnung nur ändern, bevor der Strohmann die Karte in die „gespielt“-Position gelegt hat (und wenn es ohne Nachdenkpause geschieht).

Anleitung zur Anwendung von Regel 27

(Quelle: EBL TL-Seminar Mai 2008)

A) Einleitung

Aus Sicht des Turnierleiters ist dies wohl die schwerstwiegende Regeländerung gegenüber 1997; ohne Zweifel ist die Entscheidung bei ungenügenden Geboten viel schwieriger geworden.

Regel 27B1(a) ist gleich geblieben (abgesehen vom Wort „artificial - künstlich“ statt „conventional - konventionell“, da es den Begriff „konventionell“ nicht mehr gibt.). Eine Unterfarbeneröffnung mit zwei oder weniger Karten gilt dabei weiterhin als künstlich.

Regel 27B1(b) ist völlig neu. Dazu werden wir einige Beispiele besprechen. Ein einfacher Test dazu ist aber:

„Hätte man mit allen Blättern, mit denen die Ersatzansage gemacht wird, auch die ursprüngliche Ansage gemacht?“¹

Ist die Antwort „ja“, ist die Ersatzansage unter 27B1(b) in Ordnung, andernfalls nicht.

Beachten Sie auch, dass die Regeln jetzt klar sagen, was zu geschehen hat, wenn das ungenügende Gebot (UG) korrigiert wird, bevor der Turnierleiter kommt – das neue Gebot steht, und die entsprechenden Regeln sind anzuwenden.

B) das empfohlene Vorgehen des Turnierleiters

1. Tragen Sie dem Schuldigen auf, nichts am Tisch zu sagen, das andeuten könnte, was er gedacht hat dass er tut, denn dadurch könnte Unerlaubte Information (UI) für den Partner entstehen (siehe Regel 16B).
2. Weisen Sie den linken Gegner darauf hin, dass er das UG annehmen kann und erkläre, dass der Gegner andernfalls die folgenden Möglichkeiten hat:
 - wenn er das niedrigste regelkonforme Gebot in derselben Denomination abgibt und keine der beiden Ansagen künstlich ist, geht das Lizit normal weiter;
 - wenn er irgendeine Ansage macht, die entweder die gleiche oder eine engere Bedeutung als das UG hat, geht das Lizit normal weiter;
 - andernfalls darf der Schuldige weder kontrieren noch rekontrieren, und sein Partner muss immer passen.
3. Der linke Gegner hat kein Recht zu wissen, was der Schuldige bei der Abgabe des UG tun wollte (er darf aber raten). Er hat aber einen Anspruch darauf, alle relevanten Details des gegnerischen Systems zu kennen (er darf also ergänzende Fragen stellen), und er darf sich vom TL die Regeln erklären lassen.
4. Wird das UG nicht angenommen, wird der TL sich bemühen müssen, herauszufinden, was der Schuldige tun wollte. Dies wird immer abseits des Tisches geschehen müssen, damit die anderen Spieler diese Information nicht haben. Der TL erklärt dem Schuldigen darauf (noch immer abseits des Tisches) seine Möglichkeiten, d. h. bei welchen Ansagen das Lizit ohne Rektifikation weitergeht. Wird die Berichtigung nach Regel 27B1(b) zugelassen, kann das durchaus eine

¹ siehe aber die verbindliche Regelauslegung des SRA weiter oben!

eingehendere Besprechung des Systems des Schuldigen erfordern. Der Schuldige wählt dann am Tisch seine Ersatzansage, und der TL teilt allen mit, ob der Partner des Schuldigen auf pass gesetzt ist.

5. Die Ausspielstrafen nach Regel 26 können auch bei Berichtigungen nach Regel 27B1(1) und (b) zutreffen; überprüfen Sie das bitte jedes Mal.
6. Nach dem Spiel kann es für den TL nötig sein, zu überprüfen, ob es einen Grund zur Scoreadjustierung gibt. Grob gesprochen (d. h. wenn Regel 16B nicht anzuwenden ist) sollte es kein Problem geben, wenn das UG angenommen worden ist, ebenso (wenn Regel 23 nicht zutrifft) wenn der Partner auf pass gesetzt war (Glückstreffer der schuldigen Seite sind hier völlig in Ordnung, Regel 27D ist nie anzuwenden!).

C) Beispiele zu Regel 27B1(b)

N	O	S
1♦	1♠	1♥

Süd hat den Überruf nicht gesehen und wollte 1♥ (4+ Karten in ♥, 5 – 15 Punkte) antworten.

- a) Kann Süd ein Negativkontra abgeben, das entweder 4 Karten in Herz und 5 – 15 Punkte oder ein mancheforcierendes ausgeglichenes Blatt ohne ♠-Stopper zeigt?
NEIN – Süd hätte nicht mit allen Blättern, mit denen er jetzt kontriert, auf 1♦ 1♥ geboten.
- b) Kann Süd 2♦ Transfer (5+ Karten in ♥, 8 – 11 Punkte) bieten?
JA – diese Bedeutung ist enger als die des ursprünglichen 1♥-Gebotes.
- c) Kann Süd 2♦ Transfer (4+ Karten in ♥, 11 - 17 Punkte) bieten?
NEIN – 16 oder 17 Punkte waren im ursprünglichen Gebot nicht möglich.

N	O	S
2NT	pass	2♣

2NT ist ausgeglichen, 20 – 22 Punkte; Süd wollte auf 1NT (15 – 17) Stayman bieten.

- a) Kann Süd 3♣ (Stayman) bieten?
NEIN – es gibt Blätter, mit denen man zwar auf 2NT, nicht aber auf 1NT Stayman verwendet, z. B. ausgeglichene 5-Punkte-Blätter mit einer vierer Oberfarbe..
- b) Was ist, wenn Süd nur verwirrt war oder sich verzogen hat und immer 3♣ bieten wollte?
JA – wobei unter Umständen sogar eine Korrektur nach Regel 25A möglich sein kann.

D) Scoreadjustierung nach Regel 27D

Wenn das Ergebnis ohne die Hilfe durch den Regelverstoß möglicherweise ein anderes gewesen wäre und die nichtschuldige Seite geschädigt ist, soll der Turnierleiter den Score adjustieren. Dabei soll er sich bemühen, so gut es geht das Ergebnis ohne Regelverstoß zuzuweisen.

Falschansagen und deren Erraten

Die Regeln 27B1(a) und (b) gehen davon aus, dass der Schuldige eine Ansage wählt, die seinem Blatt entspricht. Dies muss aber nicht der Fall sein: Es kann durchaus Sinn machen, eine leicht falsche Ansage zu wählen, wenn dadurch verhindert wird, dass der Partner passen muss. Der Partner kann durchaus damit rechnen: all das ist erlaubte Information und völlig regelkonform (allgemeines Bridgewissen - Regel 16A1(d)).

Dafür existiert Regel 27D: bei einer Falschansage oder wenn der Partner die Möglichkeit einer solchen berücksichtigt, unabhängig davon ob eine vorliegt, kann Regel 27D zutreffen. Diese Scoreadjustierungen sind aber ganz anders als solche nach Regel 16! Eine Gewichtung nach Regel 12C ist bei größeren Turnieren auch hier zulässig, wobei hier auch das Tischergebnis eingebunden werden kann (was bei Regel 16 – Adjustierungen ausgeschlossen ist!).

Beispiel

N	O	S
1♥	pass	1♥

Süd hat die Eröffnung nicht gesehen und wollte selbst eröffnen. Er bietet jetzt 2♥ (OK nach Regel 27B1(a)).

Nord bietet mit einem absoluten Minimum 4♥, die erfüllt werden.

All das ist völlig regelkonform. Süd darf falsch lizitieren, und Nord darf es erraten.

Eine normale Lizitation hätte aber ebenfalls zu 4♥ geführt – daher keine Scoreadjustierung nach Regel 27D.

Eine Adjustierung könnte erfolgen, wenn NS jetzt im Dreierstock mit einer subtilen Bietfolge einen sonst schwer zu erreichenden Schlemm ansagt; selbst dann kann aber ein adjustiertes Score nach Regel 12C gewichtet sein, wo das zulässig ist.

Beispiel

W	N	
2♠	1NT	

2♠ ist schwach. N wollte 1NT eröffnen (12 – 14) und entschließt sich jetzt, 2NT (15-18) zu bieten.

Darf er das? – JA

Muss Süd annehmen, dass er 15-18 Punkte hat? – NEIN (Er kann annehmen was er will, wenn keine unerlaubte Information nach Regel 16B vorliegt.)

Kann Regel 27D zur Anwendung kommen? – JA, unabhängig davon, was Süd jetzt tut.

Anhang 4a - verbindliche Regelauslegungen der WBFLC

Regel 12 – Wenn der Turnierleiter irgendwo in diesen Regeln ermächtigt ist, „ein berechtigtes Score zuzuweisen“, schlägt er in Regel 12 nach, um festzustellen, ob es sich um ein zugewiesenes oder ein künstliches berechtigtes Score zu handeln hat. Die Absicht von Regel 12 ist es dabei, wann immer möglich ein zugewiesenes berechtigtes Score zuzuweisen; nur im Fall von Regel 12C1(d) oder 12C2(a) ist es ein künstliches berechtigtes Score. Man beachte, dass Regel 12C2(a) nicht sagt „Ist ... kein Ergebnis erzielt worden“ sondern „Kann ... kein Ergebnis erzielt werden“, sodass ein zugewiesenes berechtigtes 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)

Ob ein „schwerer Fehler“ vorliegt, sollte aufgrund der Spielstärke des betreffenden Spielers beurteilt werden. (Peking 2008)

Zur Anwendung von **Regel 12C1c** siehe auch Anhang 5. (Revised Code of Practice 2008)

In **Regel 13F** gibt die Formulierung „darf zuerkannt werden“ die Absicht des Komitees wieder. Es ist jedenfalls unangebracht, Regel 67 anzuwenden. Man beachte auch, dass in den Fällen, wo die überzählige Karte unter den gespielten gefunden wird und ein künstliches Ergebnis zugewiesen wird, ein Spieler, der die korrekte Kartenanzahl hatte, wobei keine zwei Karten gleich waren, in keiner Weise schuldig ist. (Peking 2008)

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 Scorekarte, die Rückseite der Lizitkarten und dergleichen Einsicht zu nehmen (vgl. Regel 40C3(a)). Hinsichtlich der Konventionskarte wird auf **Regel 20G2** 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. (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 Asfrage gewesen wäre?“ freiwillig und nicht nach Regel 20F1 verpflichtend.)

Regel 81C2 trägt dem Turnierleiter 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)

Zur Anwendung von **Regel 16** siehe auch Anhang 5. (Revised Code of Practice 2008)

Bei der Anwendung von **Regel 17E** wird jeder Pass außer der Reihe gestrichen; nur der erste Pass außer der Reihe ist ein Regelverstoß. (Peking 2008)

Regel 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)

Etwas großzügigere Auslegungen von **Regel 27B** sind zulässig, wobei das Spiel dann weitergeht und nach der Partie Regel 27D angewandt werden kann. Wo in Regel 27B1(a) und (b) steht, dass das Lizit ohne weitere Rektifikation weitergeht, ist gemeint, dass Lizit und Spiel ohne weitere Rektifikation weitergehen. (Peking 2008)

Regel 43B3 – Wenn der Turnierleiter 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 Turnierleiter wendet aber Regel 64C an. (Peking 2008)

Regel 45F – Der Turnierleiter soll das Score nicht adjustieren, wenn der Spieler die angezeigte Karte ohnedies gespielt hätte. Gegen den Strohmann kann eine Verfahrensstrafe verhängt werden. (Peking 2008)

Regel 50E – Man muss unterscheiden zwischen der Verpflichtung, dass der Spieler diese Karte spielen muss, und der Information, dass er sie besitzt. Anfangs ist es erlaubt, KDBx zu Partners As zu unterspielen, aber danach kann der Turnierleiter entscheiden, dass Regel 50E3 zutrifft. Der Spieler muss den Turnierleiter überzeugen, dass er keinen Vorteil aus dem Wissen erlangt hat, dass sein Partner die Karte besitzt. (Peking 2008)

Regel 64C – Wenn in derselben Partie zwei Revokes vorkommen, wird der Ausgleich von Schaden durch die zweite Revoke auf Grund der Position nach der ersten Revoke vorgenommen. (Peking 2008)

Regel 70 – Wenn in der Erklärung eines Claims ein Regelverstoß (z. B. eine Revoke) enthalten ist, folgt der Turnierleiter der Erklärung bis zum Regelverstoß, und da dieser nicht akzeptiert werden darf, entscheidet er von dort weg so, als gäbe es keine Erklärung; er soll aber alles Nachfolgende berücksichtigen, das er für immer noch zutreffend erachtet. (Paris (3) 2001)

Regel 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 Turnierleiter 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)

Regel 81C3 – Die Kommission ist sich darin einig, dass überall, wo die Regeln auf Regelverstöße Bezug nehmen, solche der Spieler gemeint sind. Eine Handlung eines Turnierleiters² kann ein Fehler sein, aber nie ein „Regelverstoß“ im Sinne dieser Regeln. (Paris (2) 2001)

Regel 86D – Wenn eine schuldige Seite dafür verantwortlich ist, dass ein Board am zweiten Tisch nicht gespielt werden kann, soll sie nicht von ihrem günstigen Ergebnis am ersten Tisch profitieren können. Die Aussage in Klammern am Ende dieser Regel bezieht sich auf den besonderen Fall, dass eine Seite schuldig ist und die andere nicht; in allen anderen Fällen trifft das davor Gesagte zu und die Klammer ist zu ignorieren. Es ist möglich, dass es zwei nichtschuldige Seiten gibt. Ein „günstiges“ Ergebnis im Sinne von Regel 86D ist ein unwahrscheinliches. Ein solches kann entweder für eine schuldige oder eine nichtschuldige Seite günstig sein und, vom oben Gesagten abgesehen, liegt die Art der Anwendung dieser Regel im Ermessen des Turnierleiters. (Peking 2008)

Regel 93C – Die Vollmacht der Normgebenden Körperschaft nach dieser Regel ist ein Recht, das Protestverfahren zu ändern. Sie erstreckt sich nicht auf das vorrangige Recht der Teilnehmer, nach Regel 92A zu protestieren. (Peking 2008)

² z. B. ein falsches Movement oder eine falsche Entscheidung

Anhang 5 – Anleitung für Protestkomitees

(Auszug aus dem Code of Practice 2008 der WBF; siehe auch Punkt 3.17)

Aufgabe eines Protestkomitees

Das Protestkomitee hat ordnungsgemäß eingebrachte Proteste gegen Turnierleiterentscheidungen³ anzuhören und zu entscheiden. Ein Protest 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.

Zuständigkeit des Protestkomitees

Das Komitee geht nach Regel 93B2 vor und kann zur Entscheidung alle Befugnisse des Turnierleiters ausüben. Proteste gegen eine Auslegung von Regeln oder Durchführungsbestimmungen entscheidet der Oberturnierleiter (Regel 93B1); dagegen kann beim Protestkomitee protestiert werden; dieses hat keine Vollmacht, die Entscheidung umzustoßen, doch kann es dem Oberturnierleiter empfehlen, sie zu überdenken (Regel 93B3). In gleicher Weise kann das Komitee dem Turnierleiter eine Revision einer Disziplinarstrafe unter Regel 91 empfehlen, kann diese aber weder aufheben noch abändern (was es hinsichtlich der Verfahrensstrafen nach Regel 90 sehr wohl kann!). Ein Protestkomitee kann aber eine Disziplinarstrafe auch in den Fällen verhängen, wo der Turnierleiter es nicht getan hat und das Komitee einen Verstoß gegen die Verhaltensregeln feststellt. Die WBF empfiehlt dabei aber äußerste Zurückhaltung und weist stattdessen auf die Möglichkeit einer Ermahnung hin.

Mitglieder

Der Vorsitzende 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 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 Oberturnierleiter erfragt werden. Das Komitee wendet dessen Regelauslegung auf die erhobenen Tatsachen des vorliegenden Falles an.

Befangenheit

Ein Mitglied, das vorher in einer Weise Kenntnis vom Fall erlangt hat, die eine objektive Teilnahme an den 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. Es wird erwartet, dass die Mitglieder, die aus demselben Land wie die Spieler stammen, höchstens eine kleine Minderheit des Komitees ausmachen.

Zustimmung der Protestierenden

Regel 92D sagt:

Ein Protest soll nicht verhandelt werden, sofern nicht:

³ siehe Punkt 3.17

1. in einem Paarturnier beide Mitglieder eines Paares dem Protest zustimmen (jedoch benötigt ein Protestierender in einem Individualturnier nicht die Zustimmung seines Partners).
2. in einem Teamturnier der Kapitän des Teams dem Protest zustimmt.

Ein Protest, der 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 Protestierender seine Zustimmung belegen.

Pflicht eines Protestkomitees

Ein Protestkomitee ist verpflichtet, die Aussagen des Turnierleiters 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 Turnierleiter, der am Tisch entschieden hat, vortragen. Die Aussagen sollten so wenig wie möglich unterbrochen werden, und die Mitglieder des Komitees sollen jeden direkten Meinungs austausch mit anderen Anwesenden peinlichst vermeiden. Es ist ganz wesentlich, dass die Mitglieder des Komitees, und die vor ihnen Erschienenen, absolut höflich sind.

Der Vorsitzende kann, wenn er es wünscht, das Protestformular vor der Verhandlung einsehen.

Entscheidungen eines Protestkomitees

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 Turnierleiters bis zur endgültigen Abstimmung nach den nicht-öffentlichen Beratungen des Komitees anwesend war. Die Entscheidung des Turnierleiters bleibt unverändert, wenn nicht die Mehrheit des Komitees für eine Änderung stimmt, wobei der Vorsitzende bei Stimmgleichheit das Dirimierungsrecht hat.

Zuweisung eines Berichtigten Scores

Diese (siehe Regel 12C1) ist angemessen, wenn ein Regelverstoß die nichtschuldige Seite schädigt (wenn auch das Ausmaß der Entschädigung beeinträchtigt sein kann, wenn sie durch eigene wilde oder spekulative Aktionen nach dem Regelverstoß dazu beigetragen hat (siehe unten). Schaden liegt vor, wenn auf Grund eines Regelverstoßes eine nichtschuldige 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 12C1b).

Regel 12C1c

Diese Regel sagt:

Um ein faires Ergebnis zu erzielen und solange die regulierende Instanz dies nicht verbietet, darf ein zugewiesener berichtigter Score gewichtet werden, um die Wahrscheinlichkeiten einer Reihe möglicher Ergebnisse widerzuspiegeln.

Regel 12C1c ist anzuwenden, wenn die normgebende Körperschaft sich nicht anders entscheidet.⁴ Sie gilt bei Turnieren der WBF. (...) Zweck dieser Regel ist es, Turnierleiter und Protestkomitee die Möglichkeit zu geben, sich eine Meinung über ein faires Ergebnis eines Boards zu bilden und zuzuweisen. Das Protestkomitee ist somit endgültiger Schiedsrichter darüber, was fair ist.

Entscheidung des Turnierleiters nach Beratung

Es ist die Aufgabe des Turnierleiters, in Fällen, die ein Bridgeurteil erfordern, nach entsprechender Beratung eine Entscheidung zu treffen, die möglichst genau die Absicht der Regeln ausführt. Es ist nicht erwünscht, dass der Turnierleiter automatisch für die nichtschuldige Seite entscheidet, wenn er keinen Zweifel hat, dass eine richtige Beurteilung eine andere Entscheidung erfordert.

Vorverständnis des Komitees

Es wird erwartet, dass jedes Protestkomitee anfangs davon ausgeht, dass die Turnierleiterentscheidung richtig ist. Diese wird nur auf Basis der vorgebrachten Beweismittel umgestoßen. Daher muss der Turnierleiter das Komitee informieren, ob eine Entscheidung für die nichtschuldige Seite auch aufgrund gewisser Zweifel erfolgt ist, die nach den Beratungen offen geblieben sind.

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 Regeln und 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.

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. Erlaubtheit folgt nicht automatisch daraus, dass es kein Verbot gibt.

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.

⁴ Sie ist im Bereich des ÖBV bei größeren Turnieren anzuwenden, sonst nicht (siehe Anhang 4)

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 Turnierleiter 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 eines Protests 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 nahe legt. Das schließt auch jede Information ein, die 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 Strohmann;
- 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 Protestkomitees werden verschiedene andere regelwidrige Mittel begegnen.

Wenn die Verwendung Unerlaubter Information, die der Partner zur Verfügung gestellt hat, behauptet wird, gibt es für das Protestkomitee vier Schlüsselfragen:

1. Hat der Beschuldigte Unerlaubte Information als Folge einer Aktion seines Partners?
2. Könnte die Unerlaubte Information nachweislich die Aktion nahe legen, 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 Zugrundelegen 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 Unerlaubter Information 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 Unerlaubte Information zur Verfügung stellt, handelt weder regelwidrig noch unethisch; 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 Unerlaubte 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 Komitee mit dem Oberturnierleiter über die Anwendung von Regel 73B2.

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 Verfahrensstrafe wegen Verstoßes gegen Regel 40 verhängt werden. Davon unabhängig wird der Score berichtigt, wenn die Gegner geschädigt und die Bedingungen für eine Scoreadjustierung erfüllt sind. (siehe oben für Scoreadjustierung und unten für Verfahrensstrafen)

Bluffs

Definition von Bluff:

„eine vorsätzliche und deutliche Abweichung der Figurenstärke und/oder Farblänge“

Ein Bluff ist zulässig, wenn er nicht auf einer Partnerschaftsvereinbarung beruht (eine normgebende Körperschaft kann Regel 40B2d verwenden, um den Bluff künstlicher Ansagen zu beschränken).⁵ Keine Strafe und keine Scoreadjustierung darf wegen eines solchen erlauten 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;

⁵ siehe Punkt 3.13!

- c) verschiedene Bluffs sind in der Partnerschaft so häufig und unlängst vorgekommen, dass dem Partner die Tendenz zu bluffen offensichtlich klar ist; oder
- 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 Verfahrensstrafe 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 der normgebenden Körperschaft, die unter Regel 40 erlassen worden sind, unterliegt. Siehe insbesondere Regel 40C1.

Bekanntgabe der Blufftendenzen

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 Blufferwartung 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.

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")

Aktionen hinter Screens

Zweck der Screens ist es, die Umstände auf ein Minimum zu reduzieren, in denen den Spieler einer Partnerschaft zugleich irgendetwas bewusst wird, was nicht zur regelkonformen Lizitation gehört. Den Spielern auf der anderen Seite des Screens darf ein Regelverstoß, der korrigiert worden ist, bevor der Schlitten unter dem Screen durchgeschoben worden ist, nicht zur Kenntnis gebracht werden. Alle Folgen eines solchen Regelverstoßes sind null und nichtig, außer hinsichtlich der Möglichkeit, dass der Gegner auf derselben Seite des Screens durch einen Schluss aus dem Vorfall in die Irre geführt worden sein könnte. Der WBF erscheint es wünschenswert, dass die Spieler beim Hin- und Herschieben des Schlittens das Tempo zufällig variieren. Wo Nord und Süd die Spieler sind, die nach Ankunft des Schlittens als nächste lizitieren, sollen sie für die Bewegung des Schlittens verantwortlich sein. Man ist der Meinung, dass es keine Folgerungen gibt, wenn der Schlitten innerhalb von 15 Sekunden⁶ zurückkehrt. Dieser Zeitraum kann in den späteren Phasen einer komplexen oder kompetitiven Lizitation länger sein, ohne dass das notwendig Konsequenzen haben muss.

Die Aufmerksamkeit wird auf den Unterschied im Tempo gelenkt, wenn Spieler sehr ungewöhnlichen Situationen begegnen, die durch unvertraute Konventionen oder

⁶ siehe aber Anhang 6

Abmachungen entstanden sind. Turnierleiter und Protestkomitees sollen einen solchen Spieler rücksichtsvoll behandeln.

Verfahrensstrafen

Eine Verfahrensstrafe darf nur verhängt werden, wenn ein Verstoß gegen die Regeln oder eine unter diesen erlassene Bestimmung vorliegt. Wenn ein Protestkomitee eine Verfahrensstrafe 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 Verfahrensstrafe nur bei Vorliegen erschwerender Umstände verhängt wird, zum Beispiel bei mehrmaliger Wiederholung. Scoreadjustierung ist der Weg, Schaden wiedergutzumachen.

Berichterstattung von Protesten

Bevor irgendein Bericht über einen Protest zur Veröffentlichung freigegeben wird, muss sich der Vorsitzende des Protestkomitees vergewissert haben, dass er das Verfahren und die Entscheidung zufrieden stellend wiedergibt. Entscheidungen sollten mit Regelnummern versehen sein, und es ist ganz wichtig, dass der Oberturnierleiter diese bestätigt.

Anhang 5a - Partieberichtsformular

Ö B V PARTIE-BERICHTs – Formular für Protest-Behandlung (Turnier-Komitee) und Begutachtung (ÖBV-BA)								
Anlass: _____		Dat.: _____		TL.: _____				
Nord: _____		Ost: _____		Süd: _____		West: _____		
Bd.Nr.: _____ / _____		Nord						
West		♠ _____		♥ _____		Ost		
♠ _____		♦ _____		♣ _____		♠ _____		
♥ _____		♠ _____		♥ _____		♥ _____		
♦ _____		♦ _____		♦ _____		♦ _____		
♣ _____		♣ _____		♣ _____		♣ _____		
		Süd						
		♠ _____						
		♥ _____						
		♦ _____						
		♣ _____						
Bd.Nr.	Kontrakt	Sp.	Angr.	Sti.	N / S	O / W	Anmerkung	
LIZIT				SPIEL				
W	N	O	S	St.	W	N	O	S
				1				
				2				
				3				
				4				
				5				
				6				
				7				
				8				
				9				
				10				
				11				
				12				
<u>Anmerkungen:</u>				<u>Anmerkungen:</u>				
Bestätigung / Unterschriften:								
<u>Turnierleiter:</u>		<u>N/S:</u>			<u>O/W:</u>			

© copyright by M5

Bericht und Entscheidung des Turnierleiters:

Anzuwendende Regel:

_____ Name

_____ Datum

_____ Unterschrift

Stellungnahme N / S:

_____ Name

_____ Datum

_____ Unterschrift

Stellungnahme O / W:

_____ Name

_____ Datum

_____ Unterschrift

Turnier-Komitee bzw. ÖBV-Begutachtungs-Ausschuss:

_____ Name

_____ Name

_____ Name

_____ Datum

_____ Unterschrift

© copyright by WKO

Anhang 6 – Screen-Bestimmungen

(Grundlage: WBF Beijing 2008)

1. Vorgehensweise

Nord und Ost sitzen die ganze Zeit auf derselben Seite des Screens. Nord ist dafür verantwortlich, das Board auf den Schlitten zu legen bzw. es wieder wegzunehmen. West ist für die Bedienung der Klappe verantwortlich. Folgende Reihenfolge ist zu beachten:

- Nord legt das Board auf den Schlitten.
- Die Klappe wird geschlossen (und bleibt es während der gesamten Lizitperiode).
- Die Spieler nehmen die Karten aus dem Board.
- Die Ansagen erfolgen mit der Bidding Box. Ein Spieler legt die gewählte Ansage auf den Schlitten, sodass sie nur auf seiner Seite des Screens sichtbar ist. Die erste Ansage soll äußerst links in seinem Segment liegen, die nachfolgenden sich jeweils gleichmäßig nach rechts überlappen.
- Nachdem die Spieler auf derselben Seite ihre Ansagen gemacht haben, schiebt Nord bzw. Süd den Schlitten so unter der Klappe durch, dass die Ansagen nur auf der anderen Seite sichtbar sind. Dieser Vorgang wird bis zum Ende der Lizitation fortgesetzt. Danach räumen die Spieler ihre Lizitkarten in ihre Bidding Box zurück.
- Nachdem ein regelkonformes Ausspiel aufgedeckt ist (dies wird, wenn Nord oder Ost auszuspielen hat, durch Klopfen an den Screen durch den Gegner des Ausspielenden angezeigt), wird die Klappe so weit geöffnet, dass alle Spieler den Strohmännchen und die zu einem Stich gespielten Karten sehen können.

2. Alerts und Erklärungen

a) Jeder Spieler alertiert sowohl seine Ansagen als auch die seines Partners, wenn der Schlitten auf seine Seite des Screens gekommen ist. Abweichend von Anhang 1 sind auch Ansagen über 3 Ohne zu alertieren, wenn sie eine künstliche oder nicht zu erwartende Bedeutung haben. Von allen Spielern wird erwartet, dass sie im Zweifel alertieren. (N. B. Wird eine Ansage nur auf einer Seite des Screens alertiert, lässt dies nicht notwendig auf einen Regelverstoß schließen.)

Erklärungen können auch schriftlich gegeben werden.

b) Während der Lizitation kann ein Spieler jederzeit vom Gegner auf seiner Seite des Screens schriftlich eine vollständige Erklärung einer gegnerischen Ansage verlangen.

c) Während des Spiels sollten Fragen bei geschlossener Klappe gestellt und beantwortet werden.

3. Regeländerungen

A. Ein Regelverstoß, der durch den Screen weitergegeben worden ist, unterliegt den normalen Regeln. Wenn aber nach einem Regelverstoß dieser vom Gegner des Schuldigen unabsichtlich (sonst kann Regel 23 Anwendung finden!) durch den Screen geschoben worden ist, gilt die Aktion als angenommen, wo die Regeln dem linken Gegner

des Schuldigen dies erlauben. Dies trifft auch auf die Änderung einer Ansage nach Regel 25B zu.

B. Bevor ein Regelverstoß durch den Screen geschoben wird, soll der Schuldige oder der Gegner auf seiner Seite des Screens den Turnierleiter rufen. Regelwidrige Ansagen sollen nicht angenommen werden, und ohne weitere Berichtigung korrigiert werden. Der Turnierleiter sorgt dafür, dass nur regelkonforme Ansagen den Screen passieren. Eine Ersatzansage nach Regel 25B darf vom Gegner auf derselben Seite des Screens angenommen werden. Kein Spieler auf der anderen Seite des Screens soll von einer derartigen Turnierleiterentscheidung erfahren, wenn es nicht die Anwendung der Regeln danach erfordert.

C. Der Gegner auf derselben Seite des Screens soll versuchen, ein falsches Ausspiel zu verhindern. Jedes Ausspiel außer der Reihe soll ohne weitere Rektifikation zurückgenommen werden, wenn der Screen noch nicht geöffnet worden ist. Andernfalls gilt:

- Wenn der Screen ohne Verschulden der Seite des Alleinspielers geöffnet worden ist (und der andere Gegenspieler nicht offen ausgespielt hat), gilt Regel 54.
- Wenn die Seite des Alleinspielers den Screen geöffnet hat, ist das Ausspiel angenommen. Der vermutete Alleinspieler wird Alleinspieler. Regel 23 kann Anwendung finden.
- Wenn zwei Ausspiele der Gegenspieler aufgedeckt werden, ist das falsche eine große Strafkarte.
- Auf eine Karte, die die Seite des Alleinspielers aufgedeckt hat, trifft Regel 48 zu.

D. Wenn ein Spieler mehr Zeit als üblich für seine Ansage beansprucht, soll kein Spieler auf seiner Seite des Screens die Aufmerksamkeit darauf lenken oder den Turnierleiter rufen. Wenn ein Spieler auf der anderen Seite des Screens meint, dass Unerlaubte Information aus einer ungewöhnlich langsamen Rückkehr des Schlittens vorliegt, ist Regel 16B2 anzuwenden.

Eine solche Behauptung wird niemals berücksichtigt,

- nachdem das Spiel der Partie beendet ist;
- wenn die Möglichkeit einer Besprechung der beiden Spieler der Partnerschaft besteht;
- wenn der Schlitten innerhalb von 20 Sekunden zurückkehrt.

E. Ein Spieler, der seine Lizitkarten vom Schlitten entfernt, hat gepasst.

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 Turnierleiters können zusätzliche Regelungen getroffen werden.

Anhang 7 – Strafen

1. Verfahrensstrafen

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 Schuld für ihn zweifelsfrei feststeht.

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

	Paarturnier	Teamturnier
a) Falsches Duplizieren	30% (1 Board) 50% (2 Boards)	
b) Langsames Spiel	20%	1 VP je angefangene 10 Minuten
c) Herausnehmen fremder Blätter; Vertauschen von Boardzetteln oder Karten im Board; Nichtzählen der Karten vor oder nach der Partie	20%	1 VP
d) Mangelhafte Eintragung auf dem Boardzettel bzw. der Resultatmeldung	10%	1 VP
e) Vorzeitiges Verlassen des Platzes, Umherwandern, vorzeitiger Boardwechsel bzw. Verstoß gegen die Klausurbestimmungen	20%	1 VP
f) Zuspätkommen	Verwarnung bis 30%	beim ersten Mal Verwarnung, danach jedes Mal 1 VP
g) Unvollständiges Ausfüllen der Konventionskarte	20% je Runde	2 VP
h) verbotenes Betreiben elektronischer Geräte	30%	2 VP
i) Verwenden nicht zugelassener Vereinbarungen	30%	1 VP
j) verspätete Resultatmeldung	Verwarnung bis 30%	2 VP
k) Verstoß gegen das Rauchverbot	30%	2 VP
x) Sonstige Fehler, die es erforderlich machen, an diesem oder einem anderen Tisch ein berechtigtes Score zuzuweisen	20%	1 VP
y) sonstige Regelverstöße	Verwarnung oder 10%	Verwarnung oder 1 VP
z) Frivole Proteste	50%	3 VP

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 Turnierleiter eine Verwarnung verhängen.

	Paarturnier	Teamturnier
a) Unhöfliches Verhalten (vgl. Punkt 3.1 und Regel 74)	50%	3 VP
b) Weigerung, den Anweisungen des Turnierleiters zu folgen	30% bis 200%; Suspendierung; Disqualifikation	2VP bis 8VP; Suspendierung; Disqualifikation
c) Weigerung, gegen einen bestimmten Gegner zu spielen oder weiterzuspielen	30% bis 200%; Disqualifikation	Disqualifikation
d) Stören des Turniers	30% bis 200%; Suspendierung	2VP bis 8VP; Suspendierung
e) Unberechtigtes Verlassen des Turniers	Disqualifikation	Disqualifikation
f) Manipulieren von Boards oder Boardzetteln	100% bis 200%; Disqualifikation	6 VP; Disqualifikation
g) Vergleichen von Ergebnissen während des Durchganges	30% bis 100%	2 VP (bei durchlaufenden Boards)
h) vorsätzlicher Regelverstoß (vgl. Regel 72B)	30% bis 100%	2 VP bis 5 VP

Eine Anzeige beim EDR durch den Veranstalter, den Turnierleiter oder einen geschädigten Teilnehmer ist zusätzlich möglich, wenn eine Sanktion über das aktuelle Turnier hinaus erforderlich erscheint.