



ÖSTERREICHISCHER BRIDGESPORTVERBAND

Tel./Fax: 0043 (0)1 7131017

ZVR Zl: 566793717

WETTKAMPFORDNUNG DES ÖBV

(WKO 2017)

Herausgeber:
Sport- und Regelausschuss des ÖBV
Bearbeiter:
Dipl.Ing. Robert (P. Petrus) Schuster

in Österreich in Kraft gesetzt:
1. September 2017

© ÖBV 2017

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Abkürzungen.....	4
Teil 1 – Allgemeine Bestimmungen	5
1.1 Geltungsbereich.....	5
1.2 Arten von Turnieren	5
1.3 Terminkalender und Terminschutz	6
1.4 Die Anrufung des Sport- und Regelausschusses	7
1.5 Die Anrufung des Begutachtungsausschusses	7
Teil 2 – Turnierorganisation	8
2.0 Turnierorganisator	8
2.1 Die Ausschreibung (Proposition)	8
2.2 Spielort und Material.....	8
2.3 Bestellung des Turnierleiters und Ausrechners	9
2.4 Entgegennahme der Meldungen, Nenngeld	9
2.5 Sitzordnung	10
2.6 Vorduplizieren.....	10
2.7 Ausrechnung und Resultatsmeldung an den ÖBV	10
2.8 Preisverteilung	10
Teil 3 – Spielordnung	11
3.1 Das richtige Verhalten	11
3.2 Spielberechtigung und -verpflichtung.....	13
3.3 Stellvertreter	14
3.4 Rauchen und Alkoholkonsum	14
3.5 elektronische Geräte.....	15
3.6 Turniersprache.....	15
3.7 Platzwahl	15
3.8 Bidding Box	15
3.9 Stopregel	16
3.10 Partnerschafts-Vereinbarungen	16
3.11 Spezielle Vereinbarungen (Regel 40B).....	17
3.12 Konventionskarte, Alertieren, Fragen und Auskünfte.....	17
3.13 Bluffen	19
3.14 Spielzeit.....	19
3.15 Screens	19

3.16 Das Rufen der Turnierleitung	20
3.17 Berufungen	20
3.18 Klausur im Teamturnier.....	21
3.19 Resultatermittlung, -meldung und -bekanntgabe im Teamturnier.....	21
3.20 Reihung in Teamturnieren	22
3.21 Reihung in anderen Turnieren	23
3.22 Zuschauer	23
Teil 4 – Turnierdurchführung.....	24
4A. Allgemeines zur Turnierleitung.....	24
4A.1 Verantwortung des Turnierleiters.....	24
4A.2 Vorbereitung des Turniers	24
4A.3 Vorgehen bei Entscheidungen.....	25
4A.4 Auswertung.....	27
4B. Paar- und Individualturniere	27
4B.1 Sitzordnung, Zuspätkommen.....	27
4B.2 Movement, Board- und Rundenanzahl	28
4B.3 Spielzeit.....	29
4B.4 elektronische Resultatsmeldung.....	29
4B.5 Vertauschte Partien	30
4B.6 Scoreverfahren	30
4B.7 Scoring, Ergebnisermittlung und –bekanntgabe	31
4C. Teamturniere	32
4C.0 Definitionen	32
4C.1 Movements.....	32
4C.2 Scoreverfahren.....	34
4C.3 Sitzordnung	35
4C.4 Boardanzahl	35
4C.5 Spielzeit.....	36
4C.6 Zuspätkommen und Nicht-Antreten.....	36
4C.7 Langsames Spiel.....	37
4C.8 Achsengleiches Spiel und Vertauschte Partien	37
4C.9 Resultatermittlung und -bekanntgabe	37
4C.10 Strafen.....	38
4C.11 Ungültiges oder unvollständiges Match.....	38
4C.12 Ausscheiden eines Teams	39

Anhang 1 – Alertieren	40
Anhang 2 – Systembeschränkungen und verbotene Bluffs	42
1. verbotene Vereinbarungen	42
2. andere Beschränkungen.....	44
3. verbotene Bluffs (vgl. Punkt 3.13).....	44
Anhang 3 – Spezielle Vereinbarungen (Konventionen)	46
Anhang 3a – Konventionskarte für einfache Systeme	51
Anhang 4 – Regel-Entscheidungen des SRA als Regulating Authority	52
1. in den Regeln dem ÖBV vorbehaltene Auswahlen	52
2. verbindliche Regelauslegungen des SRA	52
Anhang 4a – verbindliche Regelauslegungen des WBFLC	54
Anhang 4b – Anleitungen zu einzelnen Regeln	58
Regel 12C1e	58
Regel 16 / 73C - Checkliste für das Überprüfen Unerlaubter Information (UI)	60
Regel 29A/28B	61
Regel 86A	61
Regel 86D	61
Anhang 5 – Anleitung für Turnierkomitees.....	62
Anhang 5a – Partieberichtsformular	68
Anhang 6 – Screen-Bestimmungen	70
Anhang 7 – Strafen.....	73
1. Ordnungsstrafen.....	73
2. Disziplinarstrafen	74
Anhang 8 – Siegpunkte	75
1. quasi-stetige Skala	75
2. diskrete Skala	78
Anhang 9a – Kurzfassung österreichischer Bestimmungen.....	79
1. Allgemeine Bestimmungen.....	79
2. Alerts	79
3. Lizit-Beschränkungen	79
Anhang 9b – Austrian Regulations In A Nutshell	80
1. General.....	80
2. Alerting	80
3. System Restrictions.....	80

Abkürzungen

Av+ / Av-	Average-plus/minus (Regel 12C2a und 86)
EBL	European Bridge League
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)
KBE	künstliches berichtigtes Ergebnis (Regel 12A2)
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 Committee
WKO	Wettkampfordnung
ZBE	zugewiesenes berichtigtes Ergebnis (Regel 12C)

Teil 1 – Allgemeine Bestimmungen

1.1 Geltungsbereich

Der Österreichische Bridgesport-Verband als zuständiger Verband (Regulating Authority) gemäß Regel 80A der Turnier-Bridge-Regeln 2017 erlässt für seinen Bereich die vorliegende Wettkampfordnung (WKO).

Sie ergänzt die Turnier-Bridge-Regeln 2017 (Laws of Duplicate Bridge 2017) in der geltenden Fassung und unter Beachtung der verbindlichen Interpretationen des 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 Turnierveranstalters (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. September 2017 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 monatlich) an seinem normalen Spielort und an einem bestimmten, gleich bleibenden Wochentag veranstaltetes Turnier für Mitglieder und Gäste. Turniere, die nicht an einem Sitz des veranstaltenden Vereines abgehalten werden (z. B. Klubausflug) gelten ebenfalls als Hausturnier, wenn mehr als die Hälfte der Teilnehmer Mitglieder des Veranstalters sind.

2. Sonderturnier

Sonderturniere sind nicht regelmäßige, anlassbezogene Turniere an einem Sitz des veranstaltenden Vereines. Sie können in den Medien des ÖBV beworben werden und sollen wenigstens von einem C-Turnierleiter geleitet werden.

3. Regionalturnier

Ein Regionalturnier ist ein ein- oder zweitägiges Turnier, das Termenschutz (Punkt 1.3) innerhalb der Region des Veranstaltungsortes genießt.

4. Großturnier

Ein Großturnier ist ein Turnier, das österreichweiten Termenschutz genießt.

5. österreichische und regionale Meisterschaften

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

6. Größeres Turnier

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

7. 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.

8. Vergleichskampf

Ein Vergleichskampf ist ein Turnier für eingeladene Teams. Länderkämpfe werden vom ÖBV veranstaltet; für sie gelten die Bestimmungen für Großturniere, wenn nicht eine andere Regelung getroffen wird. Andere Vergleichskämpfe werden wie Regionalturniere behandelt, wenn sie über Clubebene hinausgehen, sonst als Hausturniere.

1.3 Terminkalender und Termenschutz

1. Jeder Regionalverband oder Mitgliedsverein des ÖBV, der ein größeres Turnier veranstalten möchte, muss dieses dem SRA über das Sekretariat des ÖBV bis zum 31. August des Vorjahres mitteilen, um für Termenschutz in Frage zu kommen. Der SRA entscheidet auf Grund der historischen oder zu erwartenden Beteiligung, ob das Turnier für einen Termenschutz in Frage kommt und gegebenenfalls als Groß- oder Regionalturnier einzustufen ist. Er erstellt 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 innerhalb Österreichs vom ÖBV koordiniert werden.

2. Zum Termin einer ÖBV-Veranstaltung gemäß Punkt 1a. oder eines Großturniers wird vom SRA kein anderes größeres Turnier zugelassen, zum Termin eines geschützten Regionalturniers kein Regionalturnier in der gleichen Region.

3. In den Medien des ÖBV kann für kein größeres Turnier oder Sonderturnier geworben werden, das den Termenschutz gemäß Abs. 2 verletzt. Im Bereich, auf den sich der Termenschutz erstreckt, dürfen nur Hausturniere und Bridgereisen veranstaltet werden. Für andere Turniere werden keine Meisterpunkte vergeben, und sie können in den drei nachfolgenden Jahren nicht unter Termenschutz abgehalten werden. Wenn der Veranstalter eines geschützten Turniers durch ein unstatthafes geschädigt wird, steht es ihm offen, den Fall vor ein Schiedsgericht (Art. 16 der Statuten des ÖBV) zu bringen.

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

2.0 Turnierorganisator

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 Berufungsgebühr
- Preise
- (Ober-)Turnierleiter und Ausrechner
- eine allfällige Verkürzung der abschließenden Korrekturphase (siehe Punkt 2.8)
- sonstige organisatorische Regelungen (z.B. Haustiere, Parkplatz, Alkoholverbot ...)

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 6 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, Diagramme, allenfalls Bridgemates, Tischnummern, „Nord“-Tafeln sowie Klebeband zum Aushängen von Sitzordnung und Frequenzen.

2.3 Bestellung des Turnierleiters und Ausrechners

1. Es wird den Mitgliedern dringend empfohlen, ihre Hausturniere, Sonderturniere 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 SRA veröffentlichten Liste zu bestellen. Auf Antrag des Veranstalters kann der SRA für Regionalturniere genehmigen, dass ein EBL-qualifizierter ausländischer Turnierleiter als Oberturnierleiter fungiert. Die erforderliche Qualifikation des Turnierleiters eines Vergleichskampfes oder Einladungsturnieres richtet sich nach dessen Bedeutung.
3. In Absprache mit dem Oberturnierleiter 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.
4. 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.
5. Es wird empfohlen, dass bei Hausturnieren in zwei oder mehr Linien entweder ein nichtspielender Turnierleiter oder für jede Linie ein eigener Turnierleiter bestellt wird.
6. Der Ausrechner wird vom Veranstalter in Absprache mit dem (Ober-)Turnierleiter bestellt. Er ist für die technische Seite der Ausrechnung, die Kontrolle der eingegebenen Resultate und die Erstellung der nötigen Informationen für die Teilnehmer (Setzlisten, Ergebnislisten, persönliche Scores u. dgl.) verantwortlich. Er unterliegt den Weisungen des Turnierleiters (Regel 81B1).

2.4 Entgegennahme der Meldungen, Nenngeld

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

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. Der Veranstalter entscheidet, ob die Boards vor dem Durchgang dupliziert werden, oder das Duplizieren durch die Spieler am Tisch nach den Diagrammen erfolgt.

Für Teamturniere werden vorduplizierte Partien empfohlen, wenn das organisatorische Umfeld dies zulässt.

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 den Spielern nach dem Durchgang ausreichend Kopien mit den Verteilungen 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, ggf. Bridgemates) 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 Korrekturphase (Regel 79C) so anzusetzen, dass nach Aushängen der Frequenzen bzw. der persönlichen Scores und des Ergebnisses des letzten Durchganges für die am Spielort anwesenden Spieler genügend Zeit zur Kontrolle besteht. Wenn diese Frist weniger als 30 Minuten beträgt, ist dies in der Ausschreibung anzugeben.
2. Bei mehrtägigen Veranstaltungen sollen Einsprüche bis zu dem auf den Durchgang folgenden Tag möglich sein; für den letzten Spieltag gilt jedoch Abs.1.
3. Wird die Frist gemäß Abs.1 unter 20 Minuten verkürzt, haftet der Veranstalter für allenfalls falsch vergebene Preise. Ein gutgläubiger Empfänger ist zur Rückgabe nicht verpflichtet.
4. Nach Verstreichen der Korrekturphase ist das Resultat endgültig, vorbehaltlich lediglich einer nachträglichen Disqualifikation eines Teilnehmers durch den EDR. Unbeschadet dessen können offensichtliche Score-Fehler im Ermessen des Turnierleiters und im

Einvernehmen mit dem Ausrechner auch innerhalb von 3 Tagen danach korrigiert werden, doch hat dies keinen Einfluss auf bereits verteilte Preise.

Teil 3 – Spielordnung

3.1 Das richtige Verhalten

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

- Ein im Durchgang stationäres Paar ist für die Ordnung am Tisch verantwortlich (Regel 7D).
- Wenn Sie bzw. Ihre Gegner zum Tisch kommen, grüßen Sie bitte.
- Ein im Durchgang stationäres Paar – wenn es keines gibt sowie im Teamturnier: 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 74B2)
- Wenn Sie ungewöhnliche Biet- oder Markierungsmethoden verwenden, machen Sie den Gegner am Beginn der Runde darauf aufmerksam. (vgl. Punkt 3.12 Abs. 3)
- Turnierleiter sind Fachleute für Bridgeregeln. Nur sie haben das Recht und die Pflicht, bei Regelverstößen eine Entscheidung zu treffen. Rufen Sie bitte, im Interesse aller Beteiligten, bei allen Unregelmäßigkeiten 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 73D). Es ist nicht korrekt, Karten in der Bidding Box zu berühren, während man über sein Gebot nachdenkt. Durch das Herausnehmen von Lizitkarten gilt das Gebot als abgegeben und kann nur noch nach Weisung des 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 20F) Die beste Form zu fragen

ist etwa „Was wissen Sie vom Blatt Ihres Partners?“ Formulierungen, die geeignet sind den Gegner zu täuschen, sind verboten und werden streng geahndet (Regel 73 und 74). Die Antwort muss vollständig sein, also auch alle Informationen beinhalten, die man aus der Partnerschaftserfahrung hat, sowie die negativen Informationen, die daraus resultieren, dass andere Ansagen nicht gewählt worden sind (siehe Punkt 3.12). 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.
- Wenn Bridgemates verwendet werden, sollen Kontrakt und erstes Ausspiel gleich nach diesem eingegeben werden. Die Kenntnis des Ausspiels ist wichtig, wenn Vertauschungen vom Turnierleiter nachvollzogen werden müssen. Ein falsches Ausspiel einzugeben, ist unstatthaft.
- Das erste Ausspiel muss 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 (und bei Verwendung von BridgeMates die Pflicht), die Eintragung zu kontrollieren. (Es gibt keine Vorschrift, ob Nord oder Süd einträgt.) Wenn die Eintragung nicht in sich stimmig ist (z. B. $2\clubsuit N+1$; 90 für NS, gilt im Zweifel das numerische Ergebnis (vgl. Punkt 4A.4 Abs. 2). Eine Ordnungsstrafe gegen den Teilnehmer, der für die Eintragung verantwortlich war, kann verhängt werden!
Im Teamturnier schreibt jedes Paar für sich mit.
- Bemühen Sie sich, Diskussionen möglichst kurz zu halten, bevor Sie alle Boards der Runde gespielt haben. Reden Sie während der Runde immer so leise, dass andere

Tische nicht gestört werden und auch nicht zufällig Informationen zu Partien bekommen, die sie noch nicht gespielt haben. Wenn Sie selbst solche Informationen bekommen haben, sind Sie verpflichtet, das dem Turnierleiter zu melden (Regel 16C).

- 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 Spielfremde 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.
- Für die richtige Weitergabe der Boards ist Nord verantwortlich, wenn der Turnierleiter nichts anderes anordnet (Regel 8A2).
- Achten Sie beim Platzwechsel darauf, dass Sie zum richtigen Tisch weiter gehen. Bei einem Paarsprung, oder wenn es mehrere Linien gibt, sind da leicht Fehler möglich, die den Turnierablauf empfindlich stören können. Lassen Sie die neuen Gegner nicht unnötig warten.
- Tragen Sie zu einer positiven Atmosphäre am Bridgetisch bei. Verlassen Sie nicht unnötig den Tisch während einer Partie, insbesondere nicht um zu rauchen (siehe Punkt 3.4 Abs. 3). Das Spielen unter Alkoholeinfluss kann auch dann einen Regelverstoß darstellen, wenn kein Alkoholverbot besteht (siehe Punkt 3.4 Abs. 6).
- 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. Die Meldung muss unter dem eigenen Namen, unter dem ein Spieler bei seinem nationalen Verband gemeldet ist, erfolgen. 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 kann beim EDR angezeigt werden.

3. Der Nennende ist selbst dafür verantwortlich, dass seine Nennung bzw. eine allfällige Abmeldung rechtzeitig eintrifft. Wenn eine Anmeldung über elektronische Medien nicht

bestätigt worden ist, wird eine (nochmalige) Kontaktaufnahme mit dem Veranstalter empfohlen. (Die Aufgaben des Veranstalters sind in Punkt 2.4 geregelt.)

4. Ein Paar darf nur aus zwei Spielern bestehen, ein Team aus höchstens acht. Ob Nachnennungen in Teams, die mit weniger Spielern gemeldet worden sind, oder der Einsatz von Aushilfsspielern möglich sind, ist in der Ausschreibung zu regeln. Bei ein- oder zweitägigen Veranstaltungen ist für letzteres die Zustimmung des SRA einzuholen. Die Bestimmungen über Stellvertreter (Regel 4, siehe unten Punkt 3.3 Abs 1) bleiben dadurch unberührt.

5. Ein freiwilliges vorzeitiges Ausscheiden ist nur mit Genehmigung des Oberturnierleiters möglich. Diese soll erteilt werden, wenn dadurch das Movement nicht beeinträchtigt wird. Ein ausgeschiedener Teilnehmer hat keinen Anspruch auf Preise oder (auch anteilige) Erstattung des Nenngeldes. Er wird im Endergebnis nicht bzw. als letzter gereiht; die Vergabe von Meisterpunkten richtet sich nach der MPO.

3.3 Stellvertreter

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. (Bei Zuspätkommen siehe Punkt 4B.1 bzw. 4C.6)

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 Rauchen und Alkoholkonsum

1. In allen größeren Turnieren herrscht in den Spielräumen Rauchverbot. Dies gilt auch für die Pausen zwischen zwei Durchgängen am selben Tag. Wird diese Bestimmung nicht beachtet, werden keine Meisterpunkte vergeben, und das Turnier verliert den Anspruch auf Termenschutz.

2. Während des Spiels ist es verboten, den Tisch zu verlassen, um zu rauchen.

3. 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.

4. Der Veranstalter hat das Recht, ein allgemeines Alkoholverbot auszusprechen. In diesem Falle dürfen Spieler während des gesamten Turnieres keinen Alkohol konsumieren. Auf ein solches Verbot muss in der Ausschreibung deutlich hingewiesen werden.

5. Auch wenn kein Alkoholverbot besteht, stellt das Spielen unter dem Einfluss berauscher Mittel jedenfalls dann einen Regelverstoß dar, wenn andere Teilnehmer belästigt werden, der Ablauf des Turniers gestört wird, oder ein Teilnehmer seinen Verpflichtungen nach Regel 74A nicht mehr nachkommen kann.

3.5 elektronische 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 20F) 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, stechen.

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 kann in Mixed-Turnieren der Turnierleiter die Richtungen festlegen, in denen die Damen bzw. die Herren zu spielen haben. Auch kann für Sonderturniere in der Ausschreibung eine Vorgabe gemacht werden.

2. In **Teamenturnieren** 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 (im ersten Segment) das Recht, sich erst dann zu setzen, wenn die Spieler des Visiting Teams Platz genommen oder ihre Aufstellung bekannt gegeben haben.

In einem Match, das aus mehr als einem Segment besteht, stellen die Teams abwechselnd als erste auf, beginnend mit dem Visiting Team.

b. Jeder Wechsel eines Spielers während einer Halbzeit ist nur auf Anweisung des Turnierleiters möglich (Regel 4). Wird mit durchlaufenden Boards gespielt, oder erfolgt der Wechsel in der Klausur, ist streng darauf zu achten, dass ein solcher Wechselspieler die Austeilungen nicht kennt.

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 (und nur diese)

sichtbar und zum Partner hin ausgerichtet sind. Die Spieler sollen es unterlassen, irgendwelche Lizitkarten zu berühren, bevor sie sich für eine Ansage entschieden haben.

2. 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. Die „Gedankenpause“ zur Korrektur einer unbeabsichtigten Ansage beginnt erst, wenn der Spieler seinen Fehler bemerkt.

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

4. 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.

5. Solange die Lizitkarten auf dem Tisch liegen, erhalten die Spieler eine Wiederholung der Lizitation (Regel 20B) durch Betrachten der Lizitkarten. Vor dem ersten Ausspiel werden alle Lizitkarten in die Bidding Box zurückgegeben.

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 spielfremde 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 erfolgt durch Wegräumen der Stopkarte bzw. das Wort „Go“.

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 spielfremde 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 40B)

1. Vereinbarungen, die ihrer Natur nach mit hoher Wahrscheinlichkeit zu Zufallsresultaten führen, gelten als unsportlich und sind verboten. Der Turnierleiter entscheidet nach Abs 5.

2. Andere Vereinbarungen sind nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen in größeren Turnieren zugelassen, wenn sie wie unter 3.12 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. Für Länderkämpfe sollen in der Ausschreibung die anzuwendenden Bestimmungen angegeben werden; andernfalls gelten die aktuellen Bestimmungen der EBL sinngemäß.

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, wenn die nicht-schuldige Seite weniger als 60% bzw. +3 IMPs erzielt hat. (Unter „Vereinbarung“ ist dabei die Ansage zu verstehen, und nicht nur ein bestimmter Blatttyp, für den die Ansage vorgesehen ist.) Ebenso verfährt er, wenn eine Ansage aus anderen Gründen (z. B. Irrtum oder Bluff) die Beschränkungen in Anhang 2 nicht erfüllt. Zusätzlich kann er eine Ordnungsstrafe nach Anhang 7 verhängen.

3.12 Konventionskarte, Alertieren, Fragen und Auskünfte

1. In allen größeren Turnieren ist die Vorlage einer vollständig ausgefüllten **Konventionskarte** Pflicht. Für einfache Systeme (international: Kategorie grün oder blau), die sich auf der in **Anhang 3a** abgebildeten Konventionskarte ausreichend beschreiben lassen, kann diese verwendet werden; für umfangreichere Vereinbarungen (international: Kategorie rot oder gelb) ist stattdessen die WBF/EBL- oder eine strukturgleiche deutschsprachige Konventionskarte vorzulegen.

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. (Wird mit Screens gespielt, gilt stattdessen die Regelung in Anhang 6.) 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. Wenn ein Spieler weiß, dass eine Ansage seines Partners zu alertieren ist, aber die Bedeutung derselben vergessen hat; dann muss er alertieren und dies auf Befragen zur Auskunft geben. In diesem Fall soll sofort der Turnierleiter gerufen werden. Dieser wird normalerweise den Spieler vom Tisch wegschicken und die Auskunft von dem Spieler geben lassen, der die Ansage gemacht hat.

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

7. Ein nicht erfolgtes Alert, das vorgeschrieben ist, stellt eine falsche Information des Gegners dar (Regel 20F5). Die Pflichten der Spieler und die Aufgaben des Turnierleiters finden sich in Regel 75. Auf Punkt 3.12 Abs. 9 wird ausdrücklich hingewiesen.

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

9. Jeder Spieler hat das Recht, nach der Bedeutung der Lizitation zu **fragen**, wenn er an der Reihe ist (Regel 20F). Dies hängt nicht davon ab, ob der Gegner eine Ansage alertiert hat oder nicht. Da aber jede Frage eine spielfremde 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.

10. Von erfahrenen Spielern wird erwartet, dass sie sich vor Schaden schützen. Wenn ein Spieler eine unplausible Auskunft bekommen hat (dazu zählt auch ein nicht-gegebenes Alert, wo es eigentlich zu erwarten war) und eine weitere Klärung erhalten hätte können, ohne die Rechte seiner Seite zu gefährden, wird dieser Umstand bei der Entscheidung über eine allfällige Entschädigung berücksichtigt werden.

11. **Auskünfte** haben den Zweck, den Gegner in leicht fassbarer Weise so gut wie möglich über eine Partnerschaftsvereinbarung aufzuklären. Sie sollen knapp, klar und vollständig sein. Formulierungen, die geeignet sind, den Eindruck zu erwecken, dass dem Partner Informationen übermittelt werden sollen, müssen vermieden werden. Jede Auskunft muss nach Regel 40 alles umfassen, was ausdrücklich vereinbart oder auf Grund der Partnerschaftserfahrung bekannt ist, nicht aber, was ein Spieler aus seinem eigenen Blatt weiß, oder was er vermutet, ohne dass eine Vereinbarung vorliegt (siehe auch Anhang 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.)

Beispiel: Wenn ein Paar eine Blue Club-Variante spielt, in der eine Eröffnung von 1♦ bei langer Treff kurz sein kann und jede Vierer-Edelfarbe mit 1♥ bzw. 1♠ eröffnet wird, ist die Auskunft „1♦ kann kurz sein“ unvollständig.

12. Wenn es für eine Ansage **keine Partnerschaftsvereinbarung** gibt, muss das so gesagt werden (z.B. „Haben wir nicht ausgemacht.“). Wenn sich aber aus der Partnerschaftserfahrung und anderen Abmachungen schlüssig die wahrscheinliche Bedeutung einer nicht besprochenen Ansage ergibt, ist den Gegnern diese Information zu geben. Gibt es keine Vereinbarung, dann soll ein Spieler nicht seine Deutung zur Auskunft geben (z. B. „Ich halte es für ...“ oder „Ich werde darauf ... zeigen“), weil das für seinen Partner eine Unerlaubte Information darstellt und Regel 16 zur Anwendung kommen kann. Wenn es keine Vereinbarung gibt und dennoch eine Auskunft gegeben wird, wie wenn eine Vereinbarung vorläge, liegt eine „falsche Auskunft“ vor, und Regel 21 kann zur Anwendung kommen.

3.13 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. (vgl. Regel 40C1)
4. Wird ein bestimmter Bluff bevorzugt gebraucht, entwickelt er sich zu einer Vereinbarung, auf die Punkt 3.11 Anwendung findet.
5. **Verbotene Bluffs** sind in Anhang 2 Punkt 3 aufgezählt. Hat nach einem verbotenen Bluff die nicht-schuldige Seite weniger als 60% bzw. +3 IMP erzielt, ist der Score nach Regel 12C2 zu adjustieren (KBE).

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 Ordnungsstrafe 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 Strohmann 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.5). 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 spielfremde Information erhalten hat (Regel 16B), soll er das Recht anmelden, den Turnierleiter später zu rufen. Wenn seine Gegner das Vorliegen spielfremder Information bestreiten, sollen sie den Turnierleiter unverzüglich rufen. (Regel 16B2)
4. Wenn ein Spieler schwerwiegende Gründe hat, anzunehmen, dass ein Gegner, der im Besitz spielfremder Information war, aus logischen Alternativen eine gewählt hat, die diese Information 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)
5. Wenn ein Spieler (außer dem Strohmann) Grund zur Annahme hat, dass er falsch oder unvollständig informiert worden ist, soll er den Turnierleiter unverzüglich rufen.

3.17 Berufungen

1. Eine Berufung ist nur gegen Turnierleiter-Entscheidungen am eigenen Tisch möglich. Insbesondere gibt es keine Berufung gegen organisatorische Maßnahmen wie Zeitplan, Sitzordnung oder Movement. Berufungen werden gemäß Regel 92 und 93 sowie Anhang 5 gehört.
2. Bei größeren Turnieren ist ein Turnierkomitee vom Turnierleiter zu nominieren. Die Zusammensetzung des Komitees soll vor Beginn des Durchganges durch Aushang bekannt gegeben werden. Es besteht aus einem Vorsitzenden und zwei bis vier Beisitzern und entscheidet in einem Dreiersenat, den der Vorsitzende namhaft macht. Mindestens zwei Mitglieder des entscheidenden Senats müssen Senior-Lifemaster, (Junior-)Grandmaster, mit der Turnierleitung in diesem Bewerb nicht betraute A- oder B-Turnierleiter oder qualifizierte ausländische Spieler sein. Kann in einem Regionalturnier oder bei einer regionalen Meisterschaft ein solches Komitee nicht gebildet werden, ist der Oberturnierleiter die letzte Instanz.
3. Jede Berufung 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 Korrekturphase (Regel 79C und 81C sowie Punkt 2.7). Bei Teamturnieren muss die Berufung spätestens mit der Meldung des Resultates eingebracht werden.
4. Wenn die Berufung so spät eingebracht worden ist, dass das Turnierkomitee nicht mehr zusammentreten kann, soll nach Möglichkeit ein ad-hoc-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 von der Berufung 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 Berufungsgebühr 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 berufenden Seite, wird die Berufung zurückgewiesen und die Ordnungsstrafe für eine unbegründete Berufung nach Anhang 7 Punkt 1z verhängt.
7. Die Entscheidung des Turnierkomitees soll so bald wie möglich erfolgen. In Teamturnieren nach Dänischer oder Schweizer Wertung soll die Berufung vor der nächsten Runde verhandelt werden, wenn der Zeitplan es erlaubt. In einem Turnier, das in mehreren Gruppen gespielt wird, muss er jedenfalls vor dem nächsten Auf- bzw. Abstieg verhandelt werden.
8. Punkteänderungen auf Grund der Entscheidung des Turnierkomitees treten erst zum Zeitpunkt der Entscheidung, und nicht rückwirkend mit dem Anlassfall, ein.
9. Eine Entscheidung des Turnierkomitees ist in ihrer Auswirkung auf die Platzierung und die damit verbundenen Rechte endgültig (siehe aber Punkt 1.4 Abs 3c).
10. Über die Berufungs-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 eine Berufung durch das Turnierkomitee als offensichtlich unbegründet eingestuft, verfällt eine allfällige Berufungsgebühr dem Veranstalter. Eine Ordnungsstrafe soll jedenfalls verhängt werden; dazu ist auch der Turnierleiter berechtigt.

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 Berufung 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 bei 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 Resultatsermittlung, -meldung und -bekanntgabe im Teamturnier

1. Für die Ermittlung des Ergebnisses eines Matches sind beide Teams verantwortlich. (Die IMP-Tabelle findet sich in Regel 78B, die Siegpunkttabellen in Anhang 8.) 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 Ordnungsstrafe ist zu verhängen.

3. Das Ergebnis jeder Runde und der Zwischenstand werden durch Aushang vor Beginn der nächsten Runde bekannt gemacht. Ist dies wenigstens 5 Minuten vor deren Beginn geschehen, endet die Korrekturphase 5 Minuten nach dem Beginn der nächsten Runde, andernfalls 15 Minuten nach ihrem Ende. Für die letzte Runde gilt Regel 79C.

4. Wird eine Einzelwertung durchgeführt, erfolgt diese nach Punkt 4B.6 Abs. 2 oder 3.

5. Werden elektronische Eingabegeräte verwendet, sind beide Teams für die Richtigkeit und Vollständigkeit der Eingabe verantwortlich. Fehlende Eingaben können für die Erstellung der Sitzordnung nach dem Urteil des Turnierleiters unberücksichtigt bleiben. Ist die Sitzordnung aufgrund der elektronisch übermittelten Ergebnisse erstellt worden, können Eingabefehler bis zum Ende der nächsten Runde reklamiert werden.

3.20 Reihung in Teamturnieren

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

1. Bei einem Turnier nach Meisterschaftsart („Round Robin“ - jeder gegen jeden) mit einem Durchgang entscheidet das direkte Spiel. War dieses exakt unentschieden (null IMP Differenz), 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. Wenn aber mehr als zwei Teams siegpunktegleich sind und nicht alle Teams alle Durchgänge gespielt haben, entscheiden nur die direkten Spiele im letzten Durchgang.
3. Bei einem Turnier nach Schweizer Wertung, Dänischer Wertung oder einer daraus gemischten Wertung, entscheidet in erster Linie die Anzahl der (nach Siegpunkten) gewonnenen plus die halbe Anzahl der (nach Siegpunkten) unentschiedenen Matches, danach die IMP-Differenz. 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 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 ein bis vier 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 der Summe der erspielten Punkte über alle Durchgänge gereiht. Auf Ausdrucken sollen so viele Dezimalstellen dargestellt werden, dass die Reihung klar zu erkennen ist. (siehe auch Punkt 4B.7)
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, wobei Punkt 4B.2 Abs. 4 zu beachten ist;
 - in Linienturnieren (Mitchell) mit zwei oder mehr Durchgängen, wenn durch die Sitzordnung gewährleistet ist, dass jede Halblinie mit wenigstens zwei Drittel der anderen in wenigstens einem Durchgang verglichen wird. (Näheres findet sich in Punkt 4B.1 Abs. 6)
6. In Individualturnieren ist sinngemäß zu verfahren.

3.22 Zuschauer

1. Für Zuschauer gilt Regel 76.
2. In Paarturnieren kann ein Spieler das Kiebitzen bei sich (nicht aber an dem ganzen Tisch, an dem er spielt) verbieten. In der Ausschreibung kann eine abweichende Regelung getroffen werden. Zuschauer dürfen bei größeren Turnieren nur mit ausdrücklicher Erlaubnis des Turnierleiters mit einem nicht-stationären Spieler oder Paar mitwandern.
3. In Teamturnieren ist das Kiebitzen im Offenen Raum grundsätzlich gestattet, in der Klausur nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Turnierleiters (siehe Punkt 3.18 Abs.1).
4. In der Ausschreibung kann eine von Abs. 2 und 3 abweichende Regelung getroffen werden. Die Rechte und Pflichten des Turnierleiters nach Regel 76A1 und 81C1 werden dadurch nicht berührt.
5. Wird mit Screens gespielt, ist es ausnahmslos unzulässig, dass ein Zuschauer steht, oder so sitzt, dass er auf beide Seiten des Screens sieht.
6. Wenn ein Zuschauer für eine Regelwidrigkeit verantwortlich ist, weist der Turnierleiter ein KBE (Regel 12A2 bzw. 86B) zu. Eine Seite, die für die Anwesenheit des Zuschauers verantwortlich ist, kann dabei als teilschuldig oder schuldig behandelt werden, wenn die

Umstände das nahelegen. Ist der Zuschauer auch Teilnehmer dieses Turniers, ist eine Ordnungsstrafe zu verhängen.

Teil 4 – Turnierdurchführung

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 (siehe auch Punkt 2.2).
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.
4. Ein nichtspielender Turnierleiter soll seine Aufmerksamkeit dem ganzen Spielbereich gleichmäßig zuwenden. Wenn er den Ablauf beeinträchtigende Probleme wahrnimmt, soll er frühzeitig einschreiten. Er soll daher nicht kiebitzen, auch um Unklarheiten bei Regelverstößen zu vermeiden (vgl. Punkt 4A.3 Abs. 2).

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. Komplexe Movements sollen nach Möglichkeit vermieden werden, weil sie fehleranfällig sind und von vielen Spielern nicht goutiert werden.
4. Er überprüft stichprobenartig die Boards (Teiler, Gefahrenlage).
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 nach Möglichkeit nicht in unmittelbarer Nähe des Tisches steht, von dem er die Boards bekommt, falls es ein stationäres Paar gibt. Bei mehreren Linien ist das auch linienübergreifend zu beachten.

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

4A.3 Vorgehen bei Entscheidungen

1. Der Turnierleiter ist für die Spieler da. Er hat beträchtliche Rechte, soll diese aber maßvoll ausüben. Ein guter Turnierleiter soll oft gesehen, aber nicht ständig gehört werden. Er sieht seine Aufgabe darin, das Turnier gut abzuwickeln und alle Spieler fair zu behandeln.

2. 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 Ordnungsstrafe verhängt werden kann;
- Verstöße, die den Turnierablauf grob beeinträchtigen; vor allem das Spielen falscher Boards oder an einem falschen Tisch;
- Regelverstöße, die vorsätzliches Verhalten wahrscheinlich erscheinen lassen;

Auf andere Regelverstöße, von denen er in welcher Weise auch immer Kenntnis erhält, reagiert er erst nach dem Ende der Runde, in der der Regelverstoß stattgefunden hat, jedoch möglichst innerhalb der Korrekturphase (Regel 79C).

3. 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, daraus vorzulesen.

4. 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.

5. Auch wenn der Strohmann den Turnierleiter gerufen hat, muss dieser aufgrund 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.

6. 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 (gemäß dem Grundsatz „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).

7. Der Turnierleiter hat die Aufgabe, in Fällen, die ein Bridgeurteil erfordern, (nach entsprechender Beratung – siehe Abs. 8 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.

8. Wenn es um die Beurteilung logischer Alternativen geht, soll er nach Tunlichkeit Spieler entsprechender Spielstärke, die die Partie nicht spielen werden oder schon gespielt haben, um ihre Meinung fragen. Ein solcher Spieler darf eine allfällige Berufung nicht behandeln.

9. Wenn der Turnierleiter über einen Claim zu entscheiden hat, bei dem keine oder eine mangelhafte Erklärung abgegeben worden ist, soll er seiner Entscheidung folgende Spielzüge zu Grunde legen, wenn der bisherige Spielverlauf nicht etwas anderes nahe legt:

- Atout werden am Schluss gespielt.
- Farben werden von oben gespielt; wenn die Farbe blockieren kann, ist das anzunehmen.
- Die Reihenfolge, in der Nebenfarben gespielt werden, ist die für den Claimer am wenigsten vorteilhafte.

10. Wird der Turnierleiter gerufen, weil ein Spieler durch merkbar schnelles oder langsames Lizenzen oder Spiel seinem Partner spielfremde Information zur Verfügung gestellt hat, soll er zuerst feststellen, ob dieser Wechsel im Tempo unbestritten ist. Wird er bestritten, bildet er sich, so gut es geht, ein Urteil und entscheidet entsprechend. Er berücksichtigt dabei, ob in der konkreten Situation (z. B. nach einem ungewöhnlichen Zwischenlizenz des Gegners, das einen Spieler nötigt, den Bietverlauf neu zu planen) eine Nachdenkpause zu erwarten ist, denn dann übermittelt diese keine Information an den Partner.

Der Turnierleiter klärt den Spieler, dem die spielfremde Information zur Verfügung steht, über seine Pflichten (Regel 16B) auf und fordert die Gegenseite auf, ihn nach der Partie zu rufen, wenn sie sich durch eine Verwendung dieser Information geschädigt fühlt.

11. Der Turnierleiter gibt seine Entscheidung den betroffenen Teilnehmern mit einer kurzen Begründung bekannt. Er soll seine Entscheidung den Spielern so mitteilen, dass diese ihre Rechte und Pflichten verstehen, sich aber danach am Tisch in keine Diskussionen darüber einlassen; er weist gegebenenfalls die Teilnehmer auf ihr Recht hin, zu berufen (Regel 83 und 92).

12. Wird der Turnierleiter erst nach dem Ende des Durchganges, aber innerhalb der Korrekturphase um eine Entscheidung angerufen, soll er die Fakten so gut wie möglich feststellen. Ist die Gegenseite nicht auffindbar, kann er die Entscheidung auch auf den nächsten Durchgang verschieben. Nach dem letzten Durchgang soll er sich in einem solchen Fall nach Möglichkeit um telefonische Kontaktaufnahme bemühen. Er muss aber auch, 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.

13. 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.

14. 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 weiter gegangen 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. $2♣N+1$, 90 für NS), ist ein Ergebnis schlecht oder nicht leserlich, oder weicht die Eintragung auf dem Boardzettel von einem elektronisch übermittelten Resultat ab, kann der Turnierleiter nach seinem Ermessen versuchen, die Unstimmigkeit durch Befragen beider Paare aufzuklären, oder das ihm am wahrscheinlichsten scheinende Ergebnis zuweisen. Eine spätere Korrektur auf Antrag eines Teilnehmers wird dadurch nicht präjudiziert.
3. Bei elektronischer Resultatsübermittlung (z. B. mit Bridgemates) soll der Turnierleiter bereits während des Durchganges regelmäßig die eingegebenen Scores auf Plausibilität überprüfen. Die Scores des letzten Durchganges vor der Preisverteilung sollen mit den Eintragungen auf den Boardzetteln abgeglichen werden. Stimmen sie nicht überein, geht der Turnierleiter nach Abs.2 vor.
4. Die Board- bzw. Ergebniszettel müssen wenigstens bis zum Ende der Korrekturphase aufbewahrt werden. Bei größeren Turnieren sollen sie, ebenso wie die zugehörigen Computerdateien, erst einige Zeit nach dem Turnier vernichtet werden.

4B. Paar- und Individualturniere

4B.1 Sitzordnung, Zuspätkommen

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) gegen einander 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.

Nach Möglichkeit sind folgende Grundsätze zu beachten:

- Zwei Halblinien sollen höchstens einmal gegen einander spielen.
- Bei drei oder mehr Durchgängen soll jede Halblinie wenigstens einmal NS sein.

- Keine zwei Halblinien spielen immer in derselben Richtung.
- Keine zwei Halblinien spielen immer in entgegengesetzter Richtung, ohne dabei wenigstens einmal gegen einander zu spielen.

Folgende Linienwechsel werden daher empfohlen (vgl. Punkt 3.21 Abs. 5):

2 Durchgänge, 2 Linien

	1. Durchgang		2. Durchgang	
NS	A	C	A	B
OW	B	<i>D</i>	<i>D</i>	C

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

2 Durchgänge, 3 Linien

	1. Durchgang			2. Durchgang		
NS	A	C	E	A	B	D
OW	B	D	<i>F</i>	<i>F</i>	C	E

3 Durchgänge, 3 Linien (z. B. 24 Tische, 3x14 Boards)

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

3 Durchgänge, 4 Linien (z. B. 28 Tische, 3x14 Boards; oder 20 Tische, 3x10 Boards)

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

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

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

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

4B.2 Movement, Board- und Rundenzahl

1. Die Mindestboardanzahl für ein Meisterpunkt-Turnier beträgt 24 (gespielte) Boards für jedes Paar, wobei die Boards einer Pausenrunde nicht als gespielt gelten. Bei fünf oder mehr

Tischen soll das Movement nach Möglichkeit so gewählt werden, dass zwei oder drei Boards pro Runde gespielt werden.

2. Der Turnierleiter muss bei der Auswahl des Movements dafür zu sorgen, dass jeder Turnierteilnehmer möglichst viele der aufliegenden Boards spielt. Ein Movement, bei dem ein Teilnehmer weniger als zwei Drittel der aufliegenden Boards spielt, ist unzulässig (die Boards einer Pausenrunde gelten dabei nicht als gespielt!). In größeren Turnieren ist daher bei 20 oder mehr Tischen in (wenigstens) zwei Linien zu spielen; bei Hausturnieren soll das wenigstens bei mehr als 24 Tischen geschehen (andernfalls wären wenigstens 17 Runden zu spielen).

3 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 abubrechen, und es ist nicht zulässig, mehr als eine Runde wegzulassen.

4. 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. Da eine Wertung über den Saal erfolgen soll, müssen auf allen Linien die gleichen Boards gespielt werden. Die Partien sollen vordupliziert sein; wenn ein Vorduplizieren der Boards nicht möglich ist, kann dies an Hand der Diagramme durch die Spieler in der „Runde Null“ erfolgen. Auf den Boardzetteln muss das Diagramm ersichtlich sein, und die Spieler sollen es wenigstens in der ersten gespielten Runde kontrollieren.

5. Wenn zwei Durchgänge gespielt werden sollen und das Feld zu klein ist, um 2 Linien zu bilden, kann in einem Durchgang ein Mitchell- und im anderen ein Interwoven-Howell gespielt werden; dann trifft jedes Paar auf jedes andere (z. B. bei 11 Tischen und 44 Boards).

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	33	38

*) 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 soll zusätzlich auf Boardzetteln mitgeschrieben werden. Wird darauf verzichtet, soll mehrmals während des Durchgangs auf „verdächtige Ergebnisse“ überprüft werden.

3. Wird ein Ergebnis irrtümlich unter einer falschen Boardnummer eingegeben und bestätigt, so dass andere Ergebnisse auf diesem Board hätten gesehen werden können, ist auf diesem Board ein künstliches berichtigtes Ergebnis zuzuweisen, wobei das für die Eingabe verantwortliche Paar als schuldig und das andere als teilschuldig gilt.

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; das Ost-West Paar erhält die auf Nord-Süd erzielten Matchpunkte und umgekehrt. Zusätzlich kann der Turnierleiter gegen eine schuldige Seite eine Ordnungsstrafe nach Regel 90 verhängen. Bei Hausturnieren kann das Board auch Av-/Av+ bzw. (wenn beide Seiten schuldig sind) Av-/Av- gewertet werden.

2. Wurde die Austeilung verfälscht, hat der Turnierleiter den Zeitpunkt der Vertauschung festzustellen. Wurde die verfälschte Austeilung dabei sowohl weniger oft gespielt als 10% vom Topscore einer Austeilung als auch 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. Matchpunkte

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. 2 und 3) sollen nur in einem ausgeglichenen Feld verwendet werden.

2. Butler-Wertung

Bei dieser Wertung wird zunächst das sogenannte „Datum-Score“ ermittelt, gegen das dann alle Resultate nach Regel 78B gescort werden. Bei einem eher ausgeglichenen Feld wird zur Ermittlung dieses Datum-Scores das höchste und niedrigste Ergebnis weggelassen und aus den verbleibenden der **Durchschnitt** errechnet und auf 10 Punkte gegen 0 gerundet. Bei einem Feld stark unterschiedlicher Stärke wird empfohlen, als Datum-Score den auf 10 Punkte gegen 0 gerundeten **Median** (das ist das mittlere Score bei einer ungeraden Anzahl

von Ergebnissen, und das arithmetische Mittel der beiden mittleren Scores bei einer geraden Anzahl) zu verwenden.

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

Als **Average-plus** werden (auch bei Cross-IMPs) +2 IMP, als Average-minus -2 IMP gegeben. Regel 12C2c ist aber zu beachten.

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

Hier wird auf jedem Board jedes Ergebnis mit jedem anderen verglichen und nach Regel 78B gescort. Künstliche berichtigte Ergebnisse werden beim Vergleich nicht berücksichtigt. Die Summe der IMPs wird auf jedem Board durch die Zahl der Vergleiche dividiert und auf 2 Dezimalstellen gerundet; das ergibt das Score auf diesem Board.

Diese Form der Resultatermittlung sollte nur bei einem ausgeglichenen Feld verwendet werden; andernfalls empfiehlt sich eine Form der Butler-Wertung (Abs 2).

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

4B.7 Scoring, Ergebnisermittlung und –bekanntgabe

1. 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.

2. Das Runden von Matchpunkten hat grundsätzlich auf wenigstens eine Dezimalstelle zum Schnitt hin zu erfolgen.

Beispiel: Beträgt der Top eines Boards 38 MPs und der Durchschnitt daher 19 MPs, so sind 14,6125 MP auf 14,613 MP bzw. 31,6125 MP auf 31,612 MP zu runden).

Prozentwerte sind auf Tausendstel Prozent (3 Dezimalstellen) kaufmännisch zu runden.

3. Sind einzelne Austeilungen unterschiedlich oft gespielt worden (z. B. wegen Pausen, vertauschter Partien, verschieden langer Linien), sind sie in größeren Turnieren bei Matchpunkt-Wertung 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.

4. Bei Paarturnieren nach Butlerwertung oder Cross IMPs werden für 60% (Av+) 2 IMPs gutgeschrieben, für 40% (Av-) minus 2 IMPs (siehe aber Regel 12C2c).

5. Werden zwei oder mehr Durchgänge gespielt, soll jedes Board das gleiche Gewicht haben, unabhängig von der Länge des Durchgangs. Sind die Durchgänge unterschiedlich lang, sind daher die Punkte zu addieren. (Das ist auch die Funktionalität von Magic Contest.)
6. 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.
7. Wenn ein Paar ausscheidet, bleiben seine Ergebnisse bestehen. Auf den nicht gespielten Boards erhält es 0%; seine Gegner haben Pause und erhalten ihren Durchgangs-Schnitt (vgl. Abs 1).
8. Bei allen größeren Turnieren ist den Teilnehmern am Spielort durch Frequenztafeln oder persönliche Scores die Gelegenheit zur Scorekontrolle zu geben. (vgl. Punkt 2.8)
9. 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.
10. Zwischen dem Aushang des Ergebnisses des letzten Durchganges und der Preisverteilung ist die in Punkt 2.8 angegebene Frist zu beachten.

4C. Teamturniere

4C.0 Definitionen

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

4C.1 Movements

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

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

- Eine Kombination aus den 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 statt einer Pause auch ein „**Sandkasten**“ gespielt werden.

Anstelle der Bestimmungen von Punkt 3.7 (Platzwahl) gilt: Zuerst nimmt das letztgereichte Team an beiden Tischen Platz, danach das mittlere, zuletzt das erstgereichte.

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

Tisch 91	Tisch 92	Tisch 93
NS Paar Team A OW Paar Team B	NS Paar Team B OW Paar Team C	NS Paar Team C OW Paar Team A
Die Boardgruppe wird auf die Tische aufgeteilt und innerhalb dieser Tische weitergegeben.		

Man kann nur mit dem eigenen Team, nicht mit Gegnern vergleichen.

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

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

Diese drei Tische befinden sich in der Klausur.

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

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

In einem solchen Bewerb sollen nach Möglichkeit an allen Tischen (oder wenigstens innerhalb einer Gruppe von Tischen) die gleichen Partien gespielt werden (vorduplizierte Hände oder 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 (IMP – Regel 78B) und deren Umwandlung in **Siegpunkte** (Victory Points – VP) gemäß Anhang 8.1. Bei Hausturnieren und Bridgereisen kann statt dessen auch die „diskrete“ Tabelle gemäß Anhang 8.2 verwendet werden.

Für eine Pause (Bye) erhält ein Team 12 VP mit der Mindestzahl der dafür erforderlichen IMP; sie gilt aber nicht als Sieg.

Matches mit mehr als 32 Boards sind in geeigneten Segmenten zu scoren.

2. Bei Turnieren mit Matches von weniger als 8 Boards kann auch eine andere VP-Skala (z.B. 4-0 oder 12-0) verwendet werden. Diese muss wenigstens auf den Scorezetteln aufgedruckt sein. Siehe auch Abs.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. Eine **Patton-Wertung** ist eine Mischung aus IMP (Abs. 1) und Matchpunkten (Abs. 4). Sie ist nur zulässig, wenn jeder gegen jeden spielt (ohne vorzeitigen Abbruch). Ein Match umfasst 4 bis 8 Boards. Die IMPs werden mit der nachstehenden Tabelle in VP umgerechnet. Weiters bekommt ein Team für jedes gewonnene Board 2 VP, bei gleichem Ergebnis 1 VP. Die Summe dieser VP 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 20:0 verwendet, sind alle Siegpunkte-Angaben in dieser WKO auf Basis des Unentschieden umzurechnen. Es ist zulässig, auf ganze Siegpunkte zu runden.

Beispiel: 12 VP = 120% des Unentschieden in der 20:0-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. In einem eintägigen größeren Turnier sind wenigstens 32 Boards zu spielen, in einem Hausturnier wenigstens 25.
2. In einem Bewerb nach Schweizer bzw. Dänischem Modus muss ein Match bei Hausturnieren über mindestens 6 Boards, bei größeren Turnieren über mindestens 7 Boards gehen. Matches mit mehr als 20 Boards sind in wenigstens zwei Segmenten zu spielen.
3. Wenn jeder gegen jeden spielt, muss ein Match in einem größeren Turnier wenigstens 7 Boards umfassen. Ist das nicht möglich, ist in zwei oder mehr Gruppen mit anschließendem Finale zu spielen.

4C.5 Spielzeit

1. Die Richtzeit für das **Mischen und Spielen** beträgt:

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

2. Der Turnierleiter soll nach zwei Dritteln der Spielzeit auf die verbleibende Zeit hinweisen.

3. Die Resultatsmeldung hat spätestens 10 Minuten nach Ende der Spielzeit zu erfolgen, wenn der Turnierleiter keine längere Frist verlautbart hat. Wo und wie das Resultat zu melden ist, wird vor Beginn des Turniers, z. B. durch Aushang oder Ansage, mitgeteilt. Verantwortlich für die Meldung ist das Hometeam. (siehe auch Punkt 3.19)

4C.6 Zuspätkommen und Nicht-Antreten

1. Die erste Runde einer Sitzung beginnt zu der in der Ausschreibung, durch Aushang oder am Ende der letzten Sitzung angegebenen Zeit, jede weitere 5 Minuten nach der Aufforderung des Turnierleiters, Platz zu nehmen, bzw. zu der den Teilnehmern schriftlich oder durch Aushang bekannt gegebenen Zeit.

2. Wenn ein Team zu diesem Zeitpunkt noch nicht an beiden Tischen vollzählig ist, ohne dass höhere Gewalt (Abs. 3) vorliegt, gilt es als verspätet angetreten, und der Turnierleiter verfährt folgendermaßen:

- a) Für die ersten angefangenen 5 Minuten wird nur die in d) vorgesehene Ordnungsstrafe 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 IMP, für die weiteren 5 IMP bzw. 7 IMP bzw. 8 IMP; einem unvollständigen Team werden diese Punkte abgezogen.
- c) Wenn weniger als die Hälfte der Partien zu spielen übrig bleibt, spätestens aber 25 Minuten nach dem Beginn der Runde, 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 Siegpunkte-Durchschnitt
 - der Differenz auf den vom Gegner erspielten Durchschnitt
 - 13 VP.

Wenn jeder gegen jeden spielt, werden die Siegpunkte am Ende des Durchganges ermittelt, bei Bewerbungen nach Schweizer oder Dänischem Modus zum Zeitpunkt der Kontumaz. Wenn eine diskrete Siegpunkte-Skala (vgl. Anhang 8 Abschnitt 2) verwendet wird, ist auf ganze Siegpunkte (kaufmännisch) zu runden.

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

Wenn ein Team in diesem Bewerb bzw. Durchgang bereits eine Kontumaz aufweist, ist nach Punkt 4C.12 Abs.2 zu verfahren.

d) In jedem Fall ist eine Ordnungsstrafe (Anhang 7) zu verhängen.

3. Wenn nach Ansicht des Turnierleiters höhere Gewalt (z. B. Verkehrszusammenbruch, Hochwasser, Schneeüberwehungen, Zusammenbruch der Serviceeinrichtungen am Spielort selbst) vorliegt, kann er in jedem betroffenen Team bis zu zwei Stellvertreter (Regel 4) einsetzen, einen einzelnen Kampf, mehrere Kämpfe oder eine ganze Runde verschieben oder verkürzen, oder einen berechtigten Score zuweisen. Gegen eine solche Entscheidung ist kein Berufung 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. Ist es nicht möglich, kann der Turnierleiter auf nicht gespielten Boards ein berechtigtes Ergebnis nach Regel 86B1 zuweisen. Es gelten beide Teams als schuldig an der Verzögerung, wenn der Turnierleiter sich nicht von einem anderen Sachverhalt überzeugen kann.

2. Für KO-Bewerbe kann die Ausschreibung eine andere Regelungen vorsehen.

3. Wenn an einem Tisch am Ende der regulären Spielzeit wenigstens ein Board noch nicht begonnen worden ist, oder wenn das Resultat nicht rechtzeitig gemeldet worden ist, ist eine Ordnungsstrafe (Anhang 7 Punkt 1) gegen jedes schuldige Team (siehe Abs. 1) zu verhängen. (vgl. Punkt 3.19 Abs. 2)

4C.8 Achsengleiches Spiel und Vertauschte Partien

Achsengleiches Spiel und Vertauschte Partien (vgl. Regel 87) sind dem Turnierleiter sofort zur Kenntnis zu bringen.

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. Ist auf einem oder zwei Boards ein regulärer Vergleich mit dem anderen Tisch nicht möglich, weist der Turnierleiter ein berechtigtes Score gemäß Regel 86 zu.

3. Ist auf mehr als zwei, aber nicht mehr als der Hälfte der Boards dieses Segments ein regulärer Vergleich zwischen den beiden Tischen nicht möglich, werden das dritte und jedes weitere solche Board aus der Wertung genommen, und das Match wird mit der dann anzuwendenden Siegpunkteskala gewertet. (Die Boardanzahl wird, wenn nötig, aufgerundet.) Einer schuldigen Seite wird pro Board ein Siegpunkt abgezogen.

4. Ist auf mehr als der Hälfte der Boards dieses Segments ein regulärer Vergleich zwischen den beiden Tischen nicht möglich, geht der Turnierleiter nach Punkt 4C.11 vor.

5. Wenn es der Zeitplan und das Movement ermöglichen, kann der Turnierleiter in den Fällen von Ziffer 3 und 4 auch ein oder mehrere Ersatzboards spielen lassen. Werden dennoch weniger Boards als vorgesehen gespielt, wird gemäß Ziffer 3 vorgegangen.

6. In allen Fällen kann der Turnierleiter gegen eine schuldige Seite eine Ordnungsstrafe verhängen.

4C.9 Resultatsermittlung und -bekanntgabe

siehe Punkt 3.19

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, wohl aber auf einen allfälligen Auf- oder Abstieg haben.

4C.11 Ungültiges oder unvollständiges Match

1. Ein Match (ein Segment) 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. mehr als die Hälfte der Boards achsengleich gespielt worden ist;
 - 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, das in einem Segment gespielt wird**, oder wenn in keinem Segment ein gültiges Score erzielt worden ist, soll jedes schuldige Team 6 VP erhalten, in den drei letzten Runden eines Bewerbes bzw. einer Phase eines Bewerbes in mehreren Phasen jedoch nur 0 VP. Die Siegpunkte eines nicht-schuldigen Teams werden wie in Punkt 4C.6 Abs.2c berechnet. Die zugehörigen IMPs werden mit dem notwendigen betragsmäßigen Minimum berechnet (und siehe Punkt 4C.2 Abs.6, wenn eine andere VP-Skala als 20:0 verwendet wird). Gegen ein schuldiges Team können Verfahrens- oder Disziplinarstrafen (Regel 91) verhängt werden.
 - 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 Boardanzahl abgerechnet und jedes schuldige Team erhält einen Abzug von 4 VP; dabei sind prinzipiell beide Teams als schuldig zu betrachten. Wird in mehr als zwei Segmenten gespielt, geht der Turnierleiter sinngemäß vor.
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 anwesende 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, 10 VP.

5. Wenn ein Board irrtümlich an einem Tisch nicht gespielt worden ist, weist der Turnierleiter auf diesem Board (unter Beachtung von Regel 86B1) ein berichtiges Ergebnis zu, wobei beide Teams als schuldig betrachtet werden.

6. 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.

3. In einem Bewerb nach Schweizer oder Dänischem Modus bleiben erzielte Resultate bestehen; wenn jeder gegen jeden spielt, werden sie bei Ausscheiden während eines Durchganges gestrichen, ganze Durchgänge bleiben aber erhalten.

4. Bei einem Bewerb in mehreren Spielklassen ist in der Ausschreibung zu regeln, ob bei einem Ausscheiden gemäß Abs. 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, oder ist es aus einem anderen Grund ausgeschieden, dann gilt es als gänzlich ausgeschieden.

Anhang 1 – Alertieren

1. Farbgebote

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

Ausgenommen davon sind

- Farbgebote, ausgenommen Eröffnungen, über 3 Ohne;
- eine Eröffnung von 1♣, die mit genau (♠♥♦♣) 4432-Verteilung double sein kann; ist double ♣ auch mit anderen Verteilungen möglich, ist das Gebot zu alertieren.
- 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 die Eröffnung nicht kontriert worden ist, und 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 durch einen Spieler, der noch nicht gepasst hat (auch nach Intervention);
- Invertierte Hebungen von Eröffnungen;
- rein defensive Sprunghebungen von Eröffnungen.

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 Vierer- oder längere Edelfarbe, die auf Stufe 1 hätte gezeigt werden können, enthalten sein kann ODER
- sie eine Obergrenze von mehr als 10 HCP hat

Ein **Wiedergebot von 1 Ohne** ist zu alertieren, wenn es mehr als 15 HCP beinhalten kann.

Ein **Überruf von 1 Ohne** ist zu alertieren, wenn er vereinbarungsgemäß in zweiter Hand weniger als 15 HCP oder mehr als 18 HCP beinhalten kann bzw. in vierter Hand (nach 1X – PASS – PASS) weniger als 10 HCP oder mehr als 15 HCP; oder wenn er eine andere Bedeutung hat als den Vorschlag, 1 Ohne zu spielen.

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 in der ersten oder zweiten Bietrunde, 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 (bestimmten oder unbestimmten) anderen Farbe als der kontrierten 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 einer Berufung das Turnierkomitee.

Anhang 2 – Systembeschränkungen und verbotene Bluffs

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.

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“). Als stark gelten dabei Blätter, die wenigstens einen König mehr als Durchschnittsstärke beinhalten.
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 Barrage in einer (unbekannten) Unterfarbe.
5. Erstansagen von 3 in Farbe, die eine beliebige stehende Farbe (AKDBxx oder AKDxxxx...) zeigen.

Beispiel: Eine 2♦-Eröffnung, die folgende Blatttypen beinhaltet:

- 7 – 10 HCP, 6♥ oder 6♣
- 11 – 15 HCP, 5♣ und 5♦
- 20 – 22 HCP, BAL

ist **unzulässig**, weil Punkt i) zutrifft, Punkt ii) nicht erfüllt ist, und die Ausnahme 1 nicht greift.

Um zulässig zu sein, muss die Stärke des 2. Blatttyps mindestens 13 HCP betragen (Ausnahme 1 trifft zu) ODER die des 1. Blatttyps mindestens 10 HCP (Punkt i) trifft nicht mehr zu).

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 günstiger Gefahrenlage in dritter Hand jedes Blatt zu eröffnen.

e) Unabhängig vom Vorangehenden 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

Eine Eröffnung von 1 Ohne, deren Mindeststärke weniger als 20 HCP beträgt, und die vereinbarungsgemäß auch Blätter mit einem Chicane, einem Single und einem Double, oder mehr als einem Single beinhalten kann, ist verboten.

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

2. andere Beschränkungen

(vgl. Punkt 3.11 Abs. 5)

- a. Jedes **Weak Two** (ob natürlich oder über Multi lizitiert) und jede **Eröffnung auf Stufe 3** muss mindestens 3 HCP enthalten.
- b. Jede **andere 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. Davon ausgenommen sind die Vereinbarungen „Antiflannery“ und „Flannery“ (siehe Anhang 3).
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 Überraufe, 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. Farb-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

- f. 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 unten 3d) entsprechen.
 - Eröffnungen von 1♥ und 1♠ müssen zumindest 4 Karten in der genannten Farbe beinhalten.
 - Eröffnungen von 1 Ohne mit weniger als 10 HCP sind verboten.

3. verbotene Bluffs (vgl. Punkt 3.13)

- a. Ein Bluff, der offenkundig den Zweck verfolgt, dem Gegner eine gute Partie zu geben, verstößt gegen Regel 72A. Unabhängig von einem allfälligen berechtigten Ergebnis wird eine Disziplinarstrafe (Anhang 7 Punkt 2h) verhängt.
- b. Uneingeschränkt häufiges Bluffen ist ein Verstoß gegen Regel 74A2. Zusätzlich zum berechtigten Ergebnis 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 Eröffnung von „Eins in Farbe“ in erster und zweiter Hand nach der „**Achtzehner-Regel**“ zulässig sein: Die Summe aus allen Hochkartenpunkten und der Anzahl der Karten in den beiden längsten Farben muss mindestens 18 betragen. Blanke Figuren dürfen voll gezählt werden.
- e. Ein Bluff einer Ansage, die einer der Beschränkungen in Punkt 2 unterliegt, ist verboten, wenn das tatsächliche Blatt nicht diese Beschränkungen einhält. (Regel 40B2a)

Anhang 3 – 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 vereinbarungsgemäß auch mit Blättern unterdurchschnittlicher Stärke gemacht werden kann, wenigstens 5 Karten in der genannten Farbe zeigt, und keine Länge in einer anderen (bestimmten oder unbestimmten) Farbe verspricht. (Eine Vereinbarung, dass bestimmte Farben weniger als 4 Karten lang sein müssen, ist möglich.)

Multi

Eine Eröffnung (oder ein Überruf) von 2♣ oder 2♦, die ein Weak Two in einer Edelfarbe zeigt, wobei zusätzlich eine oder mehrere starke Blattparten (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♥ oder 2♠, die wenigstens 5 Karten in ♠ und wenigstens 4 Karten in ♥ zeigt. Die Stärke hängt dabei von der Verteilung ab. Hat das Blatt Durchschnittsstärke oder weniger, muss es wenigstens 10 Karten in beiden Farben beinhalten.

Flannery

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

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, zum Vollen Spiel forciert.

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 Fünfer-Edelfarbe beim Eröffner gefragt. Dieser sagt eine Fünfer-Edelfarbe direkt an und zeigt mit 2♦ bzw. 3♦ den Besitz einer oder beider Viereredelfarben. Hat er weder eine Vierer- noch eine Fünfer-Edelfarbe, so sagt er 2NT bzw. 3NT.

Bergen-Hebungen auf 1♥ oder 1♠

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

2 NT = 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 Asfrage, bei der der König in der festgelegten Atoutfarbe wie ein As gezählt wird (d.h. es gibt 5 Asse 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 einen Einfärber bzw. 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: 2♦ schwache Rückfrage, 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

cuebid, das einen Zweifärber (mindestens 5-5), schwach oder stark, zeigt:

- auf Unterfarben beide Edelfarben
- auf Edelfarben die andere Edelfarbe und eine Unterfarbe

Gardener

Ein Überruf von 1 NT ist entweder natürlich (15 – 17 HCP mit Stopper in der Gegnerfarbe), oder er zeigt einen schwachen Einfärber.

e. Kontra**Strafkontra**

Der Kontrierende glaubt auf Grund seiner Hand und der bisherigen Bietfolge, dass das beste Resultat dadurch erzielt werden kann, den angesagten Kontrakt kontriert zu

spielen. Es wird erwartet, dass Partner passt, außer mit einer Hand, die im Lichte der bisherigen Bietfolge für das Gegenspiel sehr ungeeignet ist.

Negativkontra

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

Kooperatives Kontra

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)

Der Kontrierende glaubt auf Grund seiner Hand und der bisherigen Bietfolge, dass seine Seite ein Plussscore erzielen wird, indem sie den angesagten Kontrakt im Kontra spielt, während er es offen lässt, ein besseres Score dadurch zu erzielen, dass die eigene Seite einen Kontrakt spielt. Partner soll entscheiden, ob er passt oder weiter lizitiert.

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

Kompetitives Kontra

Der Kontrierende will weiter lizitieren, 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)

Der Kontrierende will weiter lizitieren und fordert den Partner auf, seine Hand zu beschreiben. Informationskontras basieren häufig auf einer Kürze in der kontrierten Farbe und zeigen die Bereitschaft, in allen anderen Farben zu spielen. Es wird erwartet, dass Partner hinausgeht, 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

verkehrte Längenmarken (Upside-Down Count und Attitude)

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

italienische Zumarcken

eine ungerade Karte ist Zumarcke

Lavinthal

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

Anhang 3a – Konventionskarte für einfache Systeme

ÖBV - Minikonventionskarte

Name: Name:

Grundsystem:

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

1♣:
 Antw.:

1♦:
 Antw.:

1♥:
 Antw.:

1♠:
 Antw.:

1 Ohne in Gefahr: in Gefahr:
 5422-Verteilung möglich: Single möglich:
 5-er Oberfarben enthalten: regelmäßig: selten:
 Antw.:

2er-Eröffnungen:

2♣:
 Antw.:

2♦:
 Antw.:

2♥:
 Antw.:

2♠:
 Antw.:

2 Ohne
 Antw.:

Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe:

Sonstige Konventionen:

Gegenlizit gegen natürliche Farberöffnung:

Informationskontra: ab verspricht: Oberfarben: Werte:
 Farbüberauf auf 1er Stufe mit bis Pkt.
 Farbüberauf auf 2-er Stufe mit bis Pkt.
 Stil des Gegenlizits:
 Weiterlizit:
 1 Ohne - Überauf: Punkte in 2. Hand: 4. Hand:
 Sprungüberauf:
 Cuebid:

Gegenlizit gegen 1 Ohne Eröffnung:

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

Ausspiele gegen Farbkontrakte: (Änderungen ankreuzen bzw. ergänzen)

Höchste der Sequenz: AK53, KDB7, DB984, 10986
 Zweithöchste der Sequenz: AKD6, KD106, DB986
 Höchste der inneren Sequenz: KB109, D1097
 Zweithöchste der inneren Sequenz: KB107, D10963
 3./5.: 4. höchste: 2./4.: Sonstiges:
 Besonderheiten und Abweichungen bei Ohne-Kontrakten:

Markierung gegen Farbkontrakte:

Positive Karte Hoch: Niedrig Sonstiges:
 Gerade Länge Hoch: Niedrig Sonstiges:
 Abwürfe:
 Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten:

Anhang 4 – Regel-Entscheidungen des SRA als Regulating Authority

1. in den Regeln dem ÖBV vorbehaltene Auswahlen

- 16B2 Bei Vorliegen spielfremder Information vom Partner kann ein Gegner anmelden, dass er gegebenenfalls die Turnierleitung zu einem späteren Zeitpunkt rufen wird.
- 18F Die Verwendung der Bidding Box ist in Punkt 3.8 geregelt.
- 20F siehe die Screen-Bestimmungen in Anhang 6 Punkt 2
- 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, 3.13 und Anhang 2
- 41A Das erste Ausspiel hat verdeckt zu erfolgen.
- 70E2 siehe Punkt 4A.3 Abs. 9
- 73A2 siehe Punkt 3.9
- 76C siehe Punkt 3.22
- 78D siehe Punkt 4B.6, 4C.2 und Anhang 8
- 91B Die Disqualifikation kann auch durch den EDR mit Urteil verhängt werden..
- 92B siehe Punkt 2.7
- 93C1 siehe Punkt 3.6 Abs.9

2. verbindliche Regelauslegungen des SRA

- Regel 10C2 Wenn nach Ansicht des Turnierleiters entgegen dieser Regel ein Meinungs-austausch stattgefunden hat, soll er entscheiden, dass das Recht auf Korrektur verloren gegangen ist. Zusätzlich kann er eine Ordnungsstrafe verhängen.
- Regel 11 Das Recht auf eine Korrektur endet endgültig mit dem Ablauf der Korrekturphase (Regel 79C).
- Regel 45B Wenn Uneinigkeit hinsichtlich der Karte besteht, die der Alleinspieler genannt hat, gilt im Zweifel die Aussage des Alleinspielers. (siehe auch Regel 21A und 45D)
- Regel 74B2 Wenn sich solche „Bemerkungen“ auf Partnerschaftsvereinbarungen beziehen, stellen sie – auch ohne dass nach ihnen gefragt worden wäre - Auskünfte im Sinne von Regel 20F dar. Sie sind für die Gegner erlaubte Information nach Regel 16A1c. Wenn die Bemerkung eine Partnerschaftsvereinbarung unrichtig wiedergibt, ist nach Regel 20F5 zu verfahren.

Regel 79B

Der Turnierleiter ist verpflichtet, dafür zu sorgen, dass das tatsächlich erzielte Ergebnis einer Partie der Auswertung zugrunde liegt (vgl. Regel 79A2). Wenn sich daher innerhalb der Korrekturphase herausstellt, dass die ursprüngliche Einigung (Regel 79A1) irrig war, oder das schriftlich oder elektronisch gemeldete Ergebnis nicht der Einigung entspricht (Regel 79C), muss er das nach seiner Beurteilung richtige Ergebnis zuweisen (Regel 82). Diese Ermessensentscheidung unterliegt Regel 84D; eine Berufung dagegen ist zulässig (Regel 92). Es liegt im Ermessen des Turnierleiters, bei falschen Eintragungen oder Eingaben eine Ordnungsstrafe zu verhängen (siehe aber Punkt 4A.1 Abs. 3).

Anhang 4a – verbindliche Regelauslegungen des WBFLC

- 12 Wenn der Turnierleiter irgendwo in diesen Regeln ermächtigt ist, „ein berichtiges Score zuzuweisen“, schlägt er in Regel 12 nach, um festzustellen, ob es sich um ein zugewiesenes oder ein künstliches berichtiges Score zu handeln hat. Die Absicht von Regel 12 ist es dabei, wann immer möglich ein zugewiesenes berichtiges Score zuzuweisen; nur im Fall von Regel 12C1(d) oder 12C2(a) ist es ein künstliches berichtiges Score. Man beachte, dass Regel 12C2(a) nicht sagt „Ist ... kein Ergebnis erzielt worden“ sondern „Kann ... kein Ergebnis erzielt werden“, sodass ein zugewiesenes berichtiges Score angebracht ist, wenn ein Board noch nicht zu Ende gespielt ist, aber einen Stand erreicht hat, bei dem das Ende des Boards vorhersehbar ist. (Peking 2008)
- 12 Die Regeln verlangen bisweilen, vom Turnierleiter zu entscheiden, ob eine Aktion nach einer anderen stattgefunden hat oder nicht. Es kann sich beispielsweise die Frage stellen, ob eine Aktion einer nicht-schuldigen Seite nach einem Regelverstoß stattgefunden hat und diese somit zu ihrem Schaden selbst beigetragen hat. (Dafür wird sie dann nicht entschädigt.) Der Turnierleiter muss diese Tatsachenfrage auf die eine oder andere Art entscheiden. Ein gewichtetes Ergebnis ist nicht zulässig. (Veldhoven2 2011)
- 12 Ob ein „schwerer Fehler“ vorliegt, sollte aufgrund der Spielstärke des betreffenden Spielers beurteilt werden. (Peking 2008)
- 12C1c Gewichtungen nach Regel 12C1c sind nur möglich, wenn ein berichtiges Score zugewiesen wird. (Veldhoven 2011)
- 12C1e Ein sogenannter „double shot“ ist eine „wilde oder hochriskante Aktion“ im Sinne von Regel 12C1b (vgl. das Protokoll vom 30. August 1998). (Sao Paulo2 2009)

Regel 16 und andere – Informationsrechte

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

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

Regel 20F1 definiert, wie ein Spieler während der Partie eine Erklärung des vorangegangenen Lizits seiner Gegner erbittet und erhält. Dabei ist er nur zu einer Auskunft über Ansagen berechtigt, die tatsächlich gemacht worden sind oder relevante Alternativen gewesen wären, sowie über Partnerschaftsvereinbarungen hinsichtlich der Wahl zwischen solchen Alternativen. (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)

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

- 16 Zur Anwendung von **Regel 16** siehe auch Anhang 5 (Revised Code of Practice 2008/2014), und wenn Screens verwendet werden, Anhang 6 Punkt 3F.
- 16A Alles, was ihm der Gegner gesagt hat, und das gegnerische System sind für einen Spieler Erlaubte Information. (Sao Paulo 2009)
- 16B1 Die vom Spieler gewählte Ansage gilt normalerweise als eine „logische Alternative“ für die Anwendung dieser Regel. Eine Ausnahme kann bei einer Ansage vorliegen, die man unter den gegebenen Umständen unmöglich in Betracht ziehen könnte. (Philadelphia 2010)
- 16D Eine gemäß Regel 25A zurückgenommene Ansage gilt als nie gemacht und übermittelt keine Unerlaubte Information. Regel 16D kann daher nie zur Anwendung kommen. (Veldhoven 2011)
- 20C1 Hinsichtlich der Frage nach dem ersten Ausspiel wird festgehalten, dass alle Spieler für eine richtige Antwort verantwortlich sind. Schweigen kann der Turnierleiter als Zustimmung deuten. Der zuständige Verband kann für das Spiel mit Screens eine Regelung treffen. (Philadelphia 2010)
- 20F Es ist kein Regelverstoß, wenn durch eine richtige Auskunft offenkundig wird, dass eine frühere Auskunft des Partners falsch war. Die Worte „Ein Spieler, dessen Partner eine falsche Auskunft gegeben hat, ... darf in keiner Weise andeuten, dass ein Fehler gemacht worden ist.“ in Regel 20F5(a) beziehen sich nicht auf das Befolgen der vorrangigen Verpflichtung, Fragen nach Regel 20F durch korrekte Erklärungen der Partnerschaftsvereinbarungen zu beantworten. (Peking 2008)
- 20F1 Wenn ein Spieler weiß, dass die Ansage seines Partners künstlich ist, er sich aber an die tatsächliche Vereinbarung nicht erinnert, ist der Turnierleiter ermächtigt, diesen Spieler vom Tisch wegzuschicken und seinem Partner zu gestatten, den Gegnern in seiner Abwesenheit die Auskunft zu geben. Der Turnierleiter muss gerufen werden, und nichts darf gemacht werden, bevor er kommt. Der Partner lizitiert weiter unter der Annahme, dass der vergessliche Spieler seine Ansage verstanden hat, ohne die Unerlaubte Information, dass er hinsichtlich der Bedeutung unsicher ist, zu verwenden. Dem Turnierleiter wird dringend empfohlen, bis zum Ende der Partie am Tisch zu bleiben. Diese Vorgehensweise gilt nur, wenn die Umstände exakt wie hier beschrieben sind; nicht aber, wenn ein Spieler sagt, es bestünde keine Vereinbarung, oder die Situation ist nicht besprochen worden. (Lille 1998)
- 20F4 Wenn eine Auskunft entsprechend dieser Regel vor dem Ende der Lizitation korrigiert wurde, darf der Gegner sowohl die falsche wie auch die richtige Auskunft verwenden. (Sao Paulo 2009)

- 20F5 Ein Spieler, der gehört hat, dass sein Partner eine Auskunft gegeben hat, die nicht der Partnerschaftsübereinkunft entspricht, ist verpflichtet, die Auskunft zu dem in Regel 20F5 angegebenen Zeitpunkt richtigzustellen. Ist er sich aber hinsichtlich der Partnerschaftsvereinbarung unsicher, ist er nicht verpflichtet sofort zu sprechen; es ist jedoch nach der Partie der Turnierleiter zur Anwendung von Regel 20F6 zu rufen. (Philadelphia 2010)
- 21B1 Regel 21B1 gilt für Ansagen, die abgegeben worden sind; der Turnierleiter muss entscheiden, ob „die Entscheidung, diese Ansage abzugeben, durch eine falsche Auskunft, die der Spieler von einem Gegner erhalten hat, beeinflusst worden sein könnte“. Nur wenn nach seinem Urteil der Spieler mit der richtigen Auskunft (alleine!) wahrscheinlich eine andere Ansage gewählt hätte, ist eine Änderung nach Regel 21B1 bzw. eine Scoreberichtigung nach Regel 21B3 zulässig. (Sao Paulo 2009)
- 21B2 Wenn sich ein Spieler nach einer unrichtigen Auskunft entscheidet, seine Ansage nicht zu ändern, ist Regel 16D weiterhin anzuwenden. Die Situation ist analog dazu, wenn eine ursprüngliche Ansage zurückgezogen und durch dieselbe Ansage ersetzt wird. Jede Information, die nur aus der Berichtigung einer falschen Auskunft zur Verfügung steht, ist für die nichtschuldige Seite erlaubt und für die schuldige Seite unerlaubt. (Bali 2013)
- 25A Wenn der Turnierleiter gemäß Regel 25A gestattet, dass eine Ansage zurückgenommen wird, gilt die ursprüngliche Ansage als nie gemacht und übermittelt keine Unerlaubte Information. Regel 16D kann daher nie zur Anwendung kommen. Wenn der Turnierleiter fälschlich eine Änderung zulässt, ist Regel 82C (Fehler des Turnierleiters) anzuwenden. (Veldhoven 2011)
- 42B1 Wenn der Alleinspieler vom Strohmann eine Karte verlangt, deren Spiel eine Revoke darstellen würde, darf der Strohmann im Sinne dieser Regel nachfragen. Dies gilt auch, wenn der Strohmann nach Regel 43B seine Rechte verloren hat. (Paris 2001)
- 43B3 Wenn der 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)
- 45B Da es vorkommt, dass Alleinspieler gelegentlich den Strohmann anweisen, eine Farbe „abzuspielen“ und danach nicht für jeden Stich eine eigene Anweisung geben, kann sich die Frage stellen, wann eine Karte zum zweiten oder einem nachfolgenden Stich gespielt ist, da der Alleinspieler das Spiel einer Karte nicht mehr stoppen kann, wenn diese einmal gespielt ist. Das Komitee hat entschieden, dass eine Karte als gespielt gilt, wenn der rechte Gegner des Alleinspielers zu diesem Stich gespielt hat. Das Komitee missbilligt aber eine derart regelwidrige Anweisung an den Strohmann. (Bermuda 2000-01-12)
- 45F Der Turnierleiter soll das Score nicht adjustieren, wenn der Spieler die angezeigte Karte ohnedies gespielt hätte. Gegen den Strohmann kann eine Ordnungsstrafe verhängt werden. (Peking 2008)
- 63A3 Wenn ein Gegenspieler eine Revoke begeht, der Alleinspieler danach claimt, und ein Gegenspieler widerspricht, ist die Revoke nicht etabliert. Der Turnierleiter muss eine Berichtigung zulassen, und danach den Claim so fair wie möglich entscheiden, wobei im Zweifel gegen den Revoker zu entscheiden ist. (Philadelphia 2010)
Hinweis: Stimmt ein Gegenspieler dem Claim irgendwie zu, ist die Revoke etabliert (Regel 63A4); diese Entscheidung betrifft nur den Fall, dass beide Gegenspieler dem

Claim widersprechen, oder einer widerspricht und der andere weder zustimmt noch widerspricht.)

- 69-71 Unter keinen Umständen kann die Anwendung von Regel 69, 70 oder 71 zu einem gewichteten Score führen. Wenn der Turnierleiter über einen Claim bzw. eine Konzession entscheidet, dann weist er nicht ein berechtigtes Score zu, sondern trifft eine Tatsachenentscheidung, ob ein Stich zu transferieren ist. Gewichtungen nach Regel 12C1c sind nur möglich, wenn ein berechtigtes Score zugewiesen wird. (Veldhoven 2011)
- 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)
- 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)
- 93C Die Vollmacht des Zuständigen Verbandes nach dieser Regel ist ein Recht, das Berufungsverfahren zu ändern. Sie erstreckt sich nicht auf das vorrangige Recht der Teilnehmer, nach Regel 92A Berufung einzulegen. (Peking 2008)

Anhang 4b – Anleitungen zu einzelnen Regeln

Regel 12C1e

„schwerer Fehler (in keinem Zusammenhang mit der Regelwidrigkeit stehend)“

Einleitung

Nach Regel 12C1e wird die nicht-schuldige Seite für einen Schaden, der „durch einen äußerst schwerwiegenden Fehler, der mit der Regelwidrigkeit in keinem Zusammenhang steht“ oder „durch eine riskante Aktion, wobei sie hoffen konnte, durch die Korrektur zu einem guten Ergebnis zu kommen, wenn diese Aktion erfolglos bleibt“ verursacht worden ist, nicht entschädigt. Eine solche Aktion muss deutlich schlechter sein als bloß schlechtes Bridge. Zwei Aspekte verdienen hier Beachtung:

- Eine wilde oder hochriskante Aktion kann mit dem Regelverstoß zusammenhängen.
- Eine wilde oder hochriskante Aktion ist für gewöhnlich eine vorsätzliche Aktion oder eine aktive Entscheidung der nicht-schuldigen Seite. Ein schwerer Fehler ist im allgemeinen eine Aktion, die der Spieler sofort bereut, ein "Denkfehler".

„Schwerer Fehler“

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

- nicht regelkonform vorgehen (z.B. Revoke, Strafkarte erzeugen, Lizit oder Spiel außer der Reihe, nach einem Regelverstoß nicht den Turnierleiter rufen ...)
- absolut lächerliches Lizit oder Spiel, wie z. B. den Faller gegen einen Schlemm nicht stechen, oder ein Weak Two mit 17 Punkten eröffnen. Hierbei ist die Spielstärke des Betroffenen zu berücksichtigen; Anfänger machen Anfängerfehler und sollten dafür nicht bestraft werden.
- Ein Fehler im Hand- oder Gegenspiel, wenn der Kontrakt eine Folge des Regelverstoßes ist, sollte besonders milde beurteilt werden. Das gilt auch für potentiell wilde oder hochriskante Aktionen.

Zur Verdeutlichung sollen hier einige Aktionen angeführt werden, die normalerweise nicht als "schwerer Fehler" gelten:

- eine Partnerschaftsvereinbarung vergessen oder Partners Lizit falsch verstehen;
- ein Spiel, das bei einem Claim als "normal", wenn auch "sorglos oder unter dem Niveau des betroffenen Spielers liegend" beurteilt würde;
- ein Spiel, das eine vernünftige, wenn auch offensichtlich nicht die beste, Erfolgchance hat;
- auf eine Verteilung spielen, die bei genauer Analyse nicht möglich ist (z.B. 14 Karten bei einem Gegner);

Wenn Rechte nicht ausgeübt werden, wie etwa nach der Bedeutung einer alertierten Ansage zu fragen, oder eine Korrektur nicht in Anspruch genommen wird, wird das oft als "wild" beurteilt werden.

"in keinem Zusammenhang mit der Regelwidrigkeit stehend"

Wenn der Endkontrakt die Folge eines Regelverstoßes ist, kann man argumentieren, dass jeder Hand- oder Gegenspielfehler eine Folge dieses Regelverstoßes ist und nicht bestraft werden kann. Dieser Standpunkt ist zu extrem, und ein schwerer Fehler muss in engerem

Zusammenhang mit dem Regelverstoß stehen, damit es Entschädigung gibt. Man beachte, dass es für eine "wilde oder hochriskante Aktion" nie eine Entschädigung gibt. Andererseits ist es oft nach einigen Stichen möglich, zu erkennen, dass „falsche Auskunft“ oder eine falsche Ansage vorliegt; das nicht zu tun, steht mit dem Regelverstoß in Zusammenhang, und das Recht auf Entschädigung bleibt bestehen.

allgemeine Empfehlung

Wenn der Turnierleiter während oder nach dem Lizit zu einem Tisch gerufen wird, kann er eine erregte Stimmung oft nicht beseitigen, sodass weniger routinierte Spieler sich jetzt unter Druck fühlen, oder aufgeregt und abgelenkt sind.

Wenn der Turnierleiter eine Aktion als wild oder hochriskant beurteilen will, soll er den Spieler nach seinen Gründen fragen; vielleicht spielt dieser ein ungewöhnliches System oder besondere Marken, die einen validen Bridgegrund für seine Aktion geliefert haben.

Regel 16 / 73C - Checkliste für das Überprüfen Unerlaubter Information (UI)

1. Liegt UI vor? – JA / NEIN

Wenn JA: Beschreiben Sie die Aktion, durch die UI entstanden ist:

Das Paar, das UI erzeugt hat, gilt als Schuldige Seite; das heißt aber nicht automatisch, dass deren Score adjustiert werden wird.

2. Hat die UI nachweislich die Aktion des Spielers, dem UI zur Verfügung stand, gegenüber weniger erfolgreichen Alternativen nahegelegt? (Regel 16B1) – JA / NEIN

Wenn JA: warum?

3. Welche alternativen Aktionen wären für die Schuldige Seite weniger erfolgreich gewesen?

4. Markieren Sie alle Alternativen in Punkt 3, die nach den Kriterien von Regel 16B1b „logisch“ sind. Wenn Ihnen diese Regel nicht klar ist, stellen Sie sich die folgenden Fragen: Wäre die Alternative offensichtlich töricht, ein krasser Fehler oder absurd gewesen, oder wäre sie öfters richtig gewesen? Wenn letzteres zutrifft, handelt es sich um eine Logische Alternative.

War irgendeine der Alternativen von Punkt 3 Logisch? - JA / NEIN

Wenn die Antwort auf die Fragen 1, 2 und 4 JA ist, ist der Score zu adjustieren. Wenn die Antwort auf eine oder mehrere Fragen NEIN ist, darf der Score nicht wegen UI adjustiert werden.

Regel 29A/28B

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

Beispiel (Teiler Süd):

Ost Süd

1♦ 1♠

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

Ost Süd

1♠ 1♦

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

Regel 86A

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

Regel 86D

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

Wird am ersten Tisch das Board unspielbar gemacht, soll ein für die nicht-schuldige Seite gutes Ergebnis volles Gewicht bekommen, ein für die schuldige Seite gutes nur 25%.

Ist der Fehler am zweiten Tisch passiert, soll ein für die nicht-schuldige Seite gutes Ergebnis volles Gewicht bekommen, ein für die schuldige Seite gutes nur 50%.

Ist keine Seite schuldig, soll ein für eine Seite besonders gutes Ergebnis mit 67% berücksichtigt werden.

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

Anhang 5 – Anleitung für Turnierkomitees

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

Aufgabe eines Turnierkomitees

Das Turnierkomitee hat ordnungsgemäß eingebrachte Berufungen gegen Turnierleiterentscheidungen¹ anzuhören und zu entscheiden. Eine Berufung kann nur von einem Teilnehmer eingebracht werden, an dessen Tisch die Entscheidung gefallen ist. Die Interessen anderer Teilnehmer sind in der Entscheidung nicht zu berücksichtigen.

Zuständigkeit des Turnierkomitees

Das Komitee geht nach Regel 93B3 vor und kann zur Entscheidung alle Befugnisse des Turnierleiters ausüben. Berufungen gegen eine Auslegung von Regeln oder verbandseigenen Bestimmungen entscheidet der Oberturnierleiter (Regel 93B1); dagegen kann beim Turnierkomitee berufen 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 Ordnungsstrafen nach Regel 90 sehr wohl kann!). Ein Turnierkomitee 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 verbandseigenen Bestimmungen bemühen sollen. Es ist wünschenswert, dass wenigstens ein Mitglied regelkundig ist, aber es ist weder die Aufgabe dieses Mitglieds noch des Komitees als ganzem zu entscheiden, welche Regel wie anzuwenden ist; diese Fragen sollen vom 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 der Verhandlung beeinträchtigen könnte, soll sich für befangen erklären; zweckmäßigerweise ist es zu ersetzen. In einem internationalen Turnier kann ein Mitglied sich auch für befangen erklären, wenn es zu eng betroffen ist, Vorurteile haben könnte, mit Parteien den Fall diskutiert hat, oder das Ergebnis vorentschieden hat.

Zustimmung der Berufenden

Regel 92D sagt:

Eine Berufung soll nicht gehört werden, außer wenn

1. in einem Paarturnier beide Spieler der Berufung zustimmen. (In einem Individualturnier ist das nicht erforderlich.)
2. in einem Teamturnier der Kapitän der Berufung zustimmt.

¹ siehe Punkt 3.17

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

Pflicht eines Turnierkomitees

Ein Turnierkomitee 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.

Entscheidungen eines Turnierkomitees

Eine Entscheidung gilt nur, wenn sie die nachstehend beschriebene Zustimmung durch Abstimmung der teilnehmenden Mitglieder erhalten hat. Als teilnehmendes Mitglied gilt, wer vom Beginn der Ausführungen des 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, wobei das Ausmaß der Entschädigung beeinträchtigt sein kann, wenn die nichtschuldige Seite 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 12C1e).

Regel 12C1c

Diese Regel sagt:

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

Zweck dieser Regel ist es, Turnierleiter und Turnierkomitee die Möglichkeit zu geben, sich eine Meinung über ein faires Ergebnis eines Boards zu bilden und dieses zuzuweisen. Das Turnierkomitee ist somit endgültiger Schiedsrichter darüber, was fair ist.

Vorverständnis des Komitees

Es wird erwartet, dass jedes Turnierkomitee 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. Wenn etwas nicht verboten ist, ist es nicht automatisch erlaubt.

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

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 einer Berufung ist.

Ein Spieler kann Ansagen und Spiele auf Information aus vorangegangenen zulässigen Ansagen oder gespielten Karten stützen, weiters auf das Verhalten seiner Gegner, oder eine andere Quelle, die bereits für zulässig erklärt worden ist (Regel 16A1 und 16A2). Jede andere Information vom Partner ist unzulässig, und es ist regelwidrig sie zu verwenden, wenn sie eine Ansage oder ein Spiel nahe legt. Das schließt auch jede Information ein, die Wahl einer Ansage oder eines Spiels leichter macht (siehe Regel 16B).

Beispiele für Partners Aktionen, die Unerlaubte Information übermitteln können, sind:

- eine Bemerkung oder Frage;
- die Antwort auf eine Frage;
- besondere Betonung, oder eine Geste;
- Interesse an der gegnerischen Konventionskarte zu einem signifikanten Zeitpunkt, wenn der Partner nicht an der Reihe war anzusagen oder zu spielen;
- Betrachten der gegnerischen Konventionskarte als 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 Turnierkomitees werden verschiedene andere regelwidrige Mittel begegnen.

Wenn die Verwendung Unerlaubter Information, die der Partner zur Verfügung gestellt hat, behauptet wird, gibt es für das Turnierkomitee 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 Zugrundelegung der Methoden der Partnerschaft, von einem signifikanten Teil derartiger Spieler ernsthaft in Erwägung gezogen würde und von der angenommen werden kann, dass einige von ihnen sie gewählt hätten.
4. Sind die Gegner als Folge der Aktion des Spielers, der im Besitz 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 Ordnungsstrafe wegen Verstoßes gegen Regel 40 verhängt werden. Davon unabhängig wird der Score berichtigt, wenn die Gegner geschädigt und die Bedingungen für eine Scoreberichtigung erfüllt sind. (siehe oben für Scoreberichtigung und unten für Ordnungsstrafen)

Bluffs

Definition von Bluff:

„eine vorsätzliche und grob falsche Beschreibung von Stärke und/oder Länge“

Ein Bluff ist zulässig, wenn er nicht auf einer Partnerschaftsvereinbarung beruht (ein Zuständiger Verband kann Regel 40B2d verwenden, um den Bluff künstlicher Ansagen zu beschränken).² Keine Strafe und keine Scoreberichtigung darf wegen eines solchen erlaubten Gebrauchs verhängt werden. Eine Partnerschaftsvereinbarung liegt dann vor, wenn sie ausdrücklich gemacht worden ist, oder wenn sie die implizite Folge eines von verschiedenen Umständen ist. Um zu entscheiden, dass eine solche Vereinbarung vorliegt, muss festgestellt sein, dass der Partner des Spielers eine erhöhte Erwartungshaltung hatte, dass in der gegebenen Situation die Ansage ein Bluff sein könnte. Das wird nur dann der Fall sein, wenn nach Meinung des Komitees einer der folgenden Umstände vorliegt:

- a) ein ähnlicher Bluff ist in der Partnerschaft in der Vergangenheit mehrmals vorgekommen, und er liegt noch nicht so lange zurück, dass die Erinnerung daran verblasst wäre;
- b) in der jüngeren Vergangenheit hat es in der Partnerschaft einen ähnlichen Bluff gegeben, und es ist anzunehmen, dass die Erinnerung daran noch frisch ist;
- c) verschiedene Bluffs sind in der Partnerschaft so häufig und unlängst vorgekommen, dass dem Partner die Tendenz zu bluffen offensichtlich klar ist; 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 Ordnungsstrafe für die Schuldigen kommen kann. Spieler, bei denen eine ausdrückliche Vereinbarung über Bluffs oder eine implizite Vereinbarung über bestimmte Bluffs festgestellt wird, sind darauf hinzuweisen, dass sie eine Vereinbarung haben, die den Bestimmungen des Zuständigen Verbandes, die unter Regel 40 erlassen worden sind, unterliegt. Siehe insbesondere Regel 40C1.

Bekanntgabe der Bluff-Tendenzen

Eine Partnerschaft kann sich gegen die Behauptung, dass ihr Bluff auf einer Vereinbarung beruhe, nicht dadurch verteidigen, dass sie behauptet, dass die Aktionen des Partners nach dem Bluff völlig normal waren, obwohl eine erhöhte 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.

² siehe Punkt 3.13!

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 Spielern 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 Sekunden³ zurückkehrt. Dieser Zeitraum kann in den späteren Phasen einer komplexen oder kompetitiven Lizitation länger sein, ohne dass das notwendige Konsequenzen haben muss.

Die Aufmerksamkeit wird auf den Unterschied im Tempo gelenkt, wenn Spieler sehr ungewöhnlichen Situationen begegnen, die durch unvertraute Konventionen oder Abmachungen entstanden sind. Turnierleiter und Turnierkomitees sollen einen solchen Spieler rücksichtsvoll behandeln.

Ordnungsstrafen

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

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

³ siehe aber Anhang 6

Anhang 5a – Partieberichtsformular

Ö B V PARTIE-BERICHTs – Formular für Protest-Behandlung (Turnier-Komitee) und Begutachtung (ÖBV-BA)								
Anlass: _____		Dat.: _____		TL.: _____				
Nord: _____		Ost: _____		Süd: _____				
Süd: _____		West: _____						
Bd.Nr.: _____ / _____		<u>Nord</u>						
<u>West</u>		♠ _____			♠ _____	<u>Ost</u>		
♥ _____		♥ _____			♥ _____	♥ _____		
♦ _____		♦ _____			♦ _____	♦ _____		
♣ _____		♣ _____			♣ _____	♣ _____		
		<u>Süd</u>						
		♠ _____			♠ _____			
		♥ _____			♥ _____			
		♦ _____			♦ _____			
		♣ _____			♣ _____			
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>			

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

Anhang 6 – Screen-Bestimmungen

(Grundlage: WBF General Conditions of Contest)

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 schließt am Beginn der Partie die Klappe. Folgende Reihenfolge ist zu beachten:

- Nord legt das Board auf den Schlitten.
- Die Klappe wird von West 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. **Abweichend von Punkt 3.8 Abs. 1** gilt eine Ansage als abgegeben, wenn sie auf den Schlitten gelegt und losgelassen worden ist. Ein Spieler, der seine Lizitkarten vom Schlitten entfernt, hat gepasst.
- 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 **von einem Spieler der Seite des Alleinspielers** so weit geöffnet, dass alle Spieler den Strohmännchen und die zu einem Stich gespielten Karten sehen können. Wenn ein Gegenspieler eine Karte sichtbar macht und der Alleinspieler das wegen des Screens nicht sieht, darf der Strohmännchen auf den Regelverstoß aufmerksam machen.

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, mit folgenden Ausnahmen:

1. Eine unzulässige Ansage muss korrigiert werden.
2. Wenn nach einem Regelverstoß dieser vom Gegner des Schuldigen unabsichtlich (sonst kann Regel 72C Anwendung finden!) durch den Screen geschoben worden ist, gilt die Aktion in den Fällen 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 dürfen nicht angenommen werden, und sind ohne weitere Korrektur richtig zu stellen. Jede andere Regelwidrigkeit ist richtig zu stellen, und der Turnierleiter sorgt dafür, dass nur die regelkonforme Lizitation den Screen passiert. Kein Spieler auf der anderen Seite des Screens soll von einer derartigen Turnierleiterentscheidung erfahren, wenn es nicht die Anwendung der Regeln erfordert.

C. Der Gegner auf derselben Seite des Screens soll versuchen, ein falsches Ausspiel zu verhindern. Jedes Ausspiel außer der Reihe muss ohne weitere Korrektur 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 72C 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; oder
- wenn der Schlitten innerhalb von 20 Sekunden zurückkehrt, sofern die Spieler die Zeit zufällig variieren.

E. Überlegungen zur Beurteilung möglicher Unerlaubter Information durch merkbares Zögern (Regel 16B):

Wenn der Spieler auf der Screenshot-Seite, die den Schlitten entgegennimmt, weder tut was er „darf“ (Regel 16B2) noch was er „sollte“ (Regel 16B3), besteht eine offensichtliche Vermutung, dass er zu diesem Zeitpunkt keine Regelwidrigkeit wahrgenommen hat. Wenn die Frage später gestellt wird, kann der Turnierleiter in angemessener Skepsis durchaus zur Auffassung kommen, dass der Partner dieses Spielers die Aufmerksamkeit auf ein Zögern gelenkt hat, etwas was er vorher so nicht wahrgenommen hat. Wenn der Spieler, der gezögert hat, dies bestätigt, ergibt dies keine neue relevante Tatsache. Die relevante Frage ist, was die Spieler auf der Seite, die den Schlitten entgegennimmt, beobachtet haben. Das ist es, was der Turnierleiter feststellen sollte, und er ist dazu am besten in der Lage, bevor die Sache an ein Turnierkomitee geht. In einem Komitee ist es leicht, in Tatsachen hineingezogen zu werden, die die beiden Partner danach gemeinsam ausgearbeitet haben, statt dessen, was auf der anderen Screenshot-Seite beobachtet worden ist.

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. Ordnungsstrafen

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

In einem Durchgang kann ein Teilnehmer nur einmal verwahrt werden.

Eine allfällige Scoreberichtigung 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, verspätete Resultatsmeldung	Verwarnung bis 30%	1 VP je angefangene 10 Minuten
c) Herausnehmen fremder Blätter; Vertauschen von Boardzetteln oder Karten im Board	30%	1 VP
d) Mangelhafte Eintragung auf dem Boardzettel bzw. der Resultatsmeldung	10%	1 VP bzw. beiden Teams 0,5 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) Unvollständig ausgefüllte oder fehlende Konventionskarte	20% je Runde	1 VP
h) verbotenes Betreiben elektronischer Geräte	30%	2 VP
i) Verwenden nicht zugelassener Vereinbarungen	Verwarnung bis 30%	Verwarnung bis 2 VP
k) Verstoß gegen das Rauch- oder Alkoholverbot	50% bis Suspendierung	3 VP bis Suspendierung
y) Sonstige Verstöße	Verwarnung bis 30%	Verwarnung bis 2 VP
z) Berufung ohne guten Grund	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	3 VP bis 8 VP; Suspendierung; Disqualifikation
c) Weigerung, gegen einen bestimmten Gegner zu spielen oder weiterzuspielen	30% bis 200%; Disqualifikation	Disqualifikation
d) Spielen unter beeinträchtigendem Alkoholeinfluss sowie sonstiges Stören des Turniers	30% bis 200%; Suspendierung	3 VP bis 8 VP; Suspendierung
e) Unberechtigtes Verlassen des Turniers	Disqualifikation	Disqualifikation
f) Manipulieren von Boards oder Board- bzw. Resultatzzetteln	100% bis 200%; Disqualifikation	6 VP; Disqualifikation
g) Vergleichen von Ergebnissen während des Durchganges	30% bis 100%	3 VP (bei durchlaufenden oder vorduplizierten Boards)
h) vorsätzlicher Regelverstoß (vgl. Regel 72B)	30% bis 100%	3 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.

Anhang 8 – Siegpunkte

1. quasi-stetige Skala

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

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

$$VP_{\text{Verlierer}} = 20 - VP_{\text{Sieger}}$$

Dabei bezeichnet D die IMP-Differenz und N die Boardanzahl.

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

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

IMPs	6	7	8	9	10	12	14	16	20	24	32
56							19,99	19,69	19,17	18,74	18,05
57							20,00	19,77	19,25	18,82	18,13
58								19,85	19,33	18,90	18,21
59								19,93	19,41	18,98	18,29
60								20,00	19,49	19,06	18,37
61									19,57	19,14	18,45
62									19,65	19,22	18,53
63									19,72	19,30	18,61
64									19,79	19,37	18,69
65									19,86	19,44	18,76
66									19,93	19,51	18,83
67									19,99	19,58	18,90
68									20,00	19,65	18,97
69										19,72	19,04
70										19,79	19,11
71										19,85	19,18
72										19,91	19,25
73										19,97	19,32
74										20,00	19,38
75											19,44
76											19,50
77											19,56
78											19,62
79											19,68
80											19,74
81											19,80
82											19,85
83											19,90
84											19,95
85											20,00

(Programmierern kann der genaue Algorithmus zur Verfügung gestellt werden.)

2. diskrete Skala

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

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

Anhang 9a – Kurzfassung österreichischer Bestimmungen

(genauere Informationen entnehmen Sie bitte der aktuellen Wettkampfordnung des ÖBV)

1. Allgemeine Bestimmungen

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

STOP-Karte: Vor allen Sprunggeboten muss die Stop-Karte verwendet werden. Sie soll 5 bis 10 Sekunden liegen bleiben. So lange sie auf dem Tisch liegt, darf der linke Gegner nicht lizitieren.

Bridgemates: Das stationäre Paar (meist NS) ist für die Eingabe verantwortlich, das andere für die Kontrolle.

Berufungen sind in Paarturnieren bis zum Ende des Durchgangs, in Teamturnieren spätestens bei der Resultatsabgabe einzulegen.

2. Alerts

Alertieren Sie alle „künstlichen“ Gebote bis 3 Ohne, und alle Transfer-Eröffnungen, insbesondere:

- 1 Ohne, wenn es nicht ein einigermaßen ausgeglichenes Blatt mit 15 – 17 HCP zeigt.
- Transfers und deren Ausführung
- schwache Sprunghebungen und invertierte Hebungen einer Eröffnung
- Canapé

Pass, Kontra und Rekontra sind nur in Ausnahmefällen zu alertieren.

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

3. Lizit-Beschränkungen

- HUM und Brown Sticker (mit einigen Ausnahmen) sind in allen Turnieren verboten. Die Verwendung derartiger Vereinbarungen führt automatisch zu einem Berichtigten Score.
- In Paarturnieren und kurzen Teamturnieren müssen Eröffnungen von 1 in Farbe in erster und zweiter Hand der 18er-Regel entsprechen. Edelfarben-Eröffnungen müssen wenigstens 4 Karten in der genannten Farbe beinhalten.
- In allen Turnieren muss eine starke 2♣/2♦-Eröffnung der 26er-Regel entsprechen.
- Alle Zweifärber-Konventionen sind nur zugelassen, wenn das Blatt mit der Vereinbarung übereinstimmt.
- Ein Weak Two muss wenigstens 3 Hochkartenpunkte beinhalten. Jede andere schwache Eröffnung auf Stufe 2 muss wenigstens 5 Hochkartenpunkte beinhalten, und die Spanne darf höchstens 6 Hochkartenpunkte betragen.
- Ein Bluff einer starken forcierenden Eröffnung, und ein Bluff, der eine der obigen Beschränkungen umgeht, sind verboten.

Anhang 9b – Austrian Regulations In A Nutshell

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

1. General

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

STOP card: It is to be used before all skip bids and should remain on the table for 5 to 10 seconds. Next in turn may not call as long as it lies on the table.

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

Appeals: Appeals have to be lodged with the Director before the end of the session in pairs events, and in teams events at the latest when the result sheet is handed in.

2. Alerting

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

- a 1NT opening, unless it shows a fairly balanced hand with 15 to 17 HCP
- transfers and their execution
- weak jump raises and inverted raises of an opening bid
- canapé

Pass, double and redouble require an alert only in exceptional cases.

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

3. System Restrictions

- HUM and Brown Sticker (with a few local exceptions) are prohibited in all tournaments. Using such an agreement will automatically lead to an Assigned Adjusted Score.
- In pairs events and short teams matches, opening bids of 1 of a suit in 1st and 2nd hand have to conform to the Rule of 18; 1♥ and 1♠ may only be opened with at least 4 cards in the suit.
- A strong 2♣ or 2♦ opening has to conform to the Rule of 26.
- All two-suiter conventions are allowed only (Law 40B2) when the hand fits the agreement.
- A weak two bid may not be made on less than 3 HCP, and any other weak opening at the 2 level has to contain at least 5 HCP with a range of not more than 6 HCP.
- It is not permitted to psyche a strong forcing opening bid, or to circumvent any of the above-mentioned restrictions by psyching.

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