



ÖSTERREICHISCHER BRIDGESPORT - VERBAND
Gymnasiumstraße 66/11
1190 Wien
Tel./Fax: 0043 (1) 713 10 17
ZVR Zl: 566793717

KONTRAKT – BRIDGE – REGELN
1997

Herausgeber:
Sport- und Regelausschuss des ÖBV

In Österreich in Kraft getreten:

6. Jänner 1998
(aktualisiert im Juni 2004)

© ÖBV 1998

Inhaltsverzeichnis

Vorwort zu den neuen Bridgeregeln.....	1
KAPITEL I Begriffsbestimmungen.....	2
KAPITEL II Einleitung.....	7
Regel 1 Das Kartenpaket – Rang der Karten und Farben.....	7
Regel 2 Die Turnierboards.....	7
Regel 3 Anordnung der Tische	7
Regel 4 Partnerschaften	8
Regel 5 Zuweisung der Plätze.....	8
KAPITEL III Vorbereitung und weiterer Vorgang.....	9
Regel 6 Mischen und Teilen	9
Regel 7 Kontrolle der Boards und Karten.....	10
Regel 8 Reihenfolge der Runden	10
KAPITEL IV Allgemeine, bei Regelwidrigkeiten anzuwendenden Regeln.....	11
Regel 9 Vorgang nach einer Regelwidrigkeit.....	11
Regel 10 Verhängung einer Strafe.....	11
Regel 11 Verlust des Rechtes, eine Strafe zu verhängen.....	12
Regel 12 Das Ermessen des Turnierleiters	12
Regel 13 Unrichtige Kartenzahl.....	13
Regel 14 Fehlende Karte.....	14
Regel 15 Spielen eines falschen Boards	14
Regel 16 Unerlaubte Information	15
KAPITEL V Die Lizitation.....	17
Regel 17 Dauer der Lizitation.....	17
Regel 18 Gebote.....	17
Regel 19 Kontra und Rekontra	18
Regel 20 Wiederholung und Erklärung von Ansagen	18
Regel 21 Ansage, die auf falscher Information beruht	19
Regel 22 Vorgang nach Beendigung der Lizitation.....	20
Regel 23 Regelwidrigkeiten – Erzwungener „Pass“, der zu Schaden führt	20
Regel 24 Während der Lizitation sichtbar gewordene oder ausgespielte Karte	20
Regel 25 Erlaubte und unerlaubte Änderungen von Ansagen.....	21
Regel 26 Zurückgezogene Ansage – Ausspielstrafen.....	21
Regel 27 Ungenügendes Gebot.....	22
Regel 28 Ansagen, die als in der Reihenfolge abgegeben gelten	23

Regel 29	Vorgang nach einer Ansage außer Reihenfolge	23
Regel 30	Pass außer Reihenfolge.....	23
Regel 31	Gebot außer Reihenfolge.....	24
Regel 32	Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge.....	25
Regel 33	Gleichzeitige Ansage.....	25
Regel 34	Beibehaltung des Rechts zur Ansage.....	25
Regel 35	Angenommene unzulässige Ansage	25
Regel 36	Unzulässiges Kontra oder Rekontra	26
Regel 37	Verletzung eines Passzwanges	26
Regel 38	Gebot von mehr als Sieben.....	26
Regel 39	Ansage nach Beendigung der Lizitation.....	27
Regel 40	Partnerschaftsübereinkunft	27
KAPITEL VI	Das Spiel.....	29
Regel 41	Beginn des Spiels.....	29
Regel 42	Rechte des Strohmannes.....	29
Regel 43	Einschränkungen der Rechte des Strohmannes	30
Regel 44	Reihenfolge und Vorgang beim Spiel	31
Regel 45	Gespielte Karte	31
Regel 46	Unvollständiges oder irriges Nennen einer Karte aus dem Blatt des Strohmannes	32
Regel 47	Zurücknahme einer gespielten Karte.....	33
Regel 48	Sichtbar gewordene Karten des Alleinspielers.....	34
Regel 49	Sichtbar gewordene Karten eines Gegenspielers.....	34
Regel 50	Behandlung einer Strafkarte	34
Regel 51	Zwei oder mehr Strafkarten.....	36
Regel 52	Nichtbefolgung der Verpflichtung zum Ausspiel oder Spiel einer Strafkarte.....	36
Regel 53	Regelwidrige Ausspiele und Zugabe – Ausspiel außer Reihfolge wird angenommen.....	37
Regel 54	Aufgedecktes erstes Ausspiel außer Reihenfolge.....	37
Regel 55	Vom Alleinspieler gemachtes „Ausspiel außer Reihenfolge“.....	38
Regel 56	Von einem Gegenspieler gemachtes „Ausspiel außer Reihenfolge“	39
Regel 57	Vorzeitiges Ausspiel oder Zugeben.....	39
Regel 58	Gleichzeitiges Ausspiel oder Zugeben	40
Regel 59	Unmöglichkeit einer Spielstrafe nachzukommen.....	40
Regel 60	Spiel nach einem regelwidrigen Spiel	40
Regel 61	Nichtbekennen der Farbe, Fragen bezüglich einer Revoke.....	41
Regel 62	Berichtigung einer Revoke	41
Regel 63	Vollendung einer Revoke	42
Regel 64	Vorgang nach Vollendung einer Revoke.....	42
Regel 65	Stiche – Anordnung der Stiche.....	43
Regel 66	Einsichtnahme in Stiche	44
Regel 67	Fehlerhafter Stich	44
Regel 68	Claims und Konzessionen – Claim von Stichen und Konzession von Stichen ..	45
Regel 69	Zustimmung zu einem Claim oder einer Konzession.....	46
Regel 70	Umstrittene Claims.....	46
Regel 71	Aufgehobene Konzession	47

KAPITEL VII	Verhaltensregeln.....	48
Regel 72	Allgemeine Grundsätze	48
Regel 73	Verständigung zwischen Partnern	48
Regel 74	Benehmen und Umgangsformen	50
Regel 75	Partnerschaftsübereinkünfte	51
Regel 76	Zuschauer.....	53
KAPITEL VIII	Das Score.....	54
Regel 77	Score-Tabelle für Turnierbridge.....	54
Regel 78	Score-Verfahren.....	55
Regel 79	Gewonnene Stiche	56
KAPITEL IX	Veranstaltung von Turnieren.....	57
Regel 80	Veranstalter.....	57
KAPITEL X	Der Turnierleiter	58
Regel 81	Pflichten und Rechte des Turnierleiters.....	58
Regel 82	Berichtigung von Verfahrensfehlern	58
Regel 83	Hinweis auf das Recht, Protest zu erheben.....	59
Regel 84	Entscheidungen bei unbestrittenem Sachverhalt	59
Regel 85	Entscheidungen bei umstrittenem Tatbestand	60
Regel 86	Berichtigtes Ergebnis im Teamturnier.....	60
Regel 87	Verfälschtes Board	60
Regel 88	Zuteilung von Entschädigungspunkten	61
Regel 89	Strafen im Individualturnier	61
Regel 90	Ordnungsstrafen.....	61
Regel 91	Disziplinarstrafen und Suspendierung.....	62
KAPITEL XI	Proteste	63
Regel 92	Berechtigung zum Protest.....	63
Regel 93	Protestverfahren.....	63

Vorwort zu den neuen Bridgeregeln

Vor der letzten Regeländerung (1987) wurde mit den Ausdrücken „darf“, „soll“, „sollte“ und „muss“ recht sorglos umgegangen, abgesehen vom Wort „kann“, das überhaupt falsch gebraucht wurde. Seit damals werden diese Ausdrücke mit mehr Verstand verwendet, was auch in der Neuauflage beibehalten wurde.

Wird das Wort „darf“ verwendet („ein Spieler darf die Aufmerksamkeit auf eine Regelwidrigkeit lenken...“), so heißt das, dass die Unterlassung kein Fehler ist. Die Erklärung, dass ein Spieler etwas „tut“ („der Strohmann legt sein Blatt auf...“), bedeutet nichts anderes, als dass die korrekte Prozedur festgelegt wird, ohne Hinweis darauf, dass die Unterlassung bestraft werden soll. Wenn ein Spieler etwas tun „sollte“ („ein Claim sollte von einer Erklärung begleitet sein...“), so heißt das, dass die Unterlassung ein Regelverstoß ist, der zwar seine Rechte gefährdet, aber kaum eine Disziplinarstrafe zur Folge haben wird. Im Gegensatz dazu steht das Wort „soll“ („Kein Spieler soll irgend etwas unternehmen, bevor der Turnierleiter die Regeln erklärt hat ...“); ein Regelverstoß wird im allgemeinen bestraft werden. Der schärfste Ausdruck ist „muss“ („ein Spieler muss seine Karten ansehen, bevor...“) und zeigt an, dass eine Verletzung einer Regel als ernst betrachtet wird. Es sei festgehalten, dass „darf nicht“ eine schärfere Formulierung ist als „soll nicht“ und fast so eindeutig ist wie „darf keinesfalls“.

Die Regeln sind benutzerfreundlich. Hinweise von einer Regel auf eine andere wurden verdeutlicht. Für den Turnierleiter gibt es viele Übertitel und Überschriften, um ihm/ihr die Arbeit zu erleichtern. Diese Übertitel und Überschriften sind nicht Bestandteil der Regeln.

Wenn das Turnierkomitee „Gerechtigkeit wiederherstellen“ soll („to restore equity“), so bedeutet dies, dass unter Berücksichtigung des Verschuldens beider Seiten jenes Ergebnis wiederhergestellt wird, das ohne den Regelverstoß wahrscheinlich eingetreten wäre.

Wien, im Dezember 1997

Fritz Babsch

KAPITEL I

Begriffsbestimmungen

Alert (alert):

Ein von einem Spieler abgegebener Hinweis, dass der Gegner möglicherweise eine Erklärung benötigt. Die Art des Hinweises wird vom Verband festgelegt.

Alleinspieler (declarer):

Jener Spieler, der für die das Endgebot abgebende Seite als erster ein Gebot in der Denomination des Endgebotes abgegeben hat. Er wird Alleinspieler, sobald das Ausspiel aufgedeckt wird (siehe jedoch Regel 54 A, wenn von der falschen Seite ausgespielt wird).

Ansage (call):

Jedes Gebot, Kontra, Rekontra oder Pass.

Ausspiel (lead)

Die erste zu einem Stich gespielte Karte.

Berichtigung (rectification):

Eine Anordnung, die ermöglichen soll, dass nach einer Unregelmäßigkeit die Lizitation oder das Spiel so normal wie möglich fortgesetzt werden kann.

Berichtigtes Ergebnis (adjusted score):

Ein vom Turnierleiter nach seinem Ermessen festgesetztes Ergebnis (siehe Regel 12). Das Ergebnis ist entweder „künstlich“ oder „zugewiesen“.

1. Ein „künstliches“ berichtigtes Ergebnis ist eines, das anstelle eines Resultates gegeben wird, weil in dem betreffenden Board kein Resultat erzielt oder geschätzt werden konnte (z.B. weil es nach einer Regelwidrigkeit gar nicht gespielt werden konnte).
2. Ein „zugewiesenes“ berichtigtes Ergebnis ist eines, das einer oder beiden Seiten als Ergebnis in einem bestimmten Board gegeben wird, anstelle eines Resultates, das in diesem Board nach einer Regelwidrigkeit tatsächlich erzielt wurde.

Bestimmte Farbe (specified suit):

Jede Farbe, deren Ausspiel ein Spieler auf Grund einer verhängten Strafe verlangen der verbieten kann.

Bietfolge (auction):

1. Jener Prozess, in dem der Endkontrakt durch aufeinander folgende Ansagen bestimmt wird.
2. Die Gesamtheit der gemachten Ansagen (siehe Regel 17E).

Blatt (hand).

Die ursprünglich einem Spieler ausgeteilten Karten oder deren verbleibender Rest.

Bluff (psychic call):

Eine Ansage, bei der von der versprochenen Stärke oder Farblänge vorsätzlich und erheblich abgewichen wird.

Board (board):

Das Turnierboard, wie in Regel 2 beschrieben, oder die 4 Blätter, die ursprünglich geteilt und in ein Turnierboard gesteckt worden sind, um während dieses Durchganges gespielt zu werden.

Denomination (denomination):

Die Farbe oder SA, welche in einem Gebot angegeben wurde.

Durchgang (session):

Ein Spielabschnitt, in dem eine bestimmte Anzahl von Boards zu spielen ist, wie vom Veranstalter festgelegt.

Endkontrakt (contract):

Siehe Kontrakt.

Erstes Ausspiel (opening lead):

Die zum ersten Stich ausgespielte Karte.

Faller (undertrick):

Jeder Stich, um den die Seite des Alleinspielers den Kontrakt nicht erfüllt (siehe Regel 77).

Farbe (suit).

Eine der vier Gruppen von Karten in einem Kartenpaket; jede Gruppe enthält 13 Karten und hat ein charakteristisches Symbol: Pik (♠), Herz (♥), Karo (♦), Treff (♣).

Farbe bekennen (follow suit)-.

Das Spielen einer Karte der ausgespielten Farbe.

Figur (honor):

Jedes As, König, Dame, Bube oder Zehn.

Gebot (bid):

Die Erklärung, eine bestimmte Mindestanzahl von Stichen in einer bestimmten Denomination zu gewinnen.

Gefahr (vulnerability):

Spielbedingungen, nach denen Verlustpunkte für Faller und Prämien berechnet werden (siehe Regel 77).

Gegenspieler (defender):

Ein Gegner des (präsumtiven) Alleinspielers.

Gegner (opponent):

Ein Spieler der anderen Seite; ein Mitglied jener Partnerschaft, gegen die man spielt.
LHO = linker Gegner, RHO = rechter Gegner.

Internationale Match-Punkte (international match points/IMP):

Ergebniseinheit, die gemäß der in Regel 78 B aufgestellten Tabelle zugeteilt wird.

Kartenpaket (pack):

Die 52 Spielkarten, mit denen Kontraktbridge gespielt wird.

Kontra (double):

Eine nach einem gegnerischen Gebot gemachte Ansage, durch die der Ergebniswert erfüllter oder zu Fall gebrachter Kontrakte erhöht wird (siehe Regeln 19 und 77).

Kontrakt (contract):

Die von der Seite des Alleinspielers eingegangene Verpflichtung, in der genannten Denomination die im Endgebot angegebene Anzahl von Stichen über dem Buch unkontriert, kontriert oder rekontriert zu gewinnen.

Konvention (convention):

1. Eine Ansage, die vereinbarungsgemäß nicht Hochkarten oder Länge (drei Karten) in der genannten Farbe verspricht und auch nicht den Wunsch ausdrückt, in der genannten (oder letztgenannten) Denomination zu spielen. Eine Vereinbarung über die allgemeine Stärke einer Ansage stellt jedoch keine Konvention dar.
2. Das Spiel eines Gegenspielers, das aufgrund einer Partnerschaftsübereinkunft und nicht durch logischen Rückschluss eine bestimmte Bedeutung vermittelt.

Matchpunkte (match points):

Eine Wertungseinheit, die einem Teilnehmer als Ergebnis eines Vergleichs mit einem oder mehreren anderen Ergebnissen zugeteilt wird.

Partner (partner):

Der Spieler, mit dem zusammen man gegen zwei andere Spieler spielt.

Pass (pass):

Eine Ansage, durch die ein Spieler zum Ausdruck bringt, dass er in der gegenwärtigen Bietrunde weder ein Gebot abgeben noch kontrieren oder rekontrieren will.

Prämie (premium points):

Alle Wertungspunkte, die nicht Stich-Wertungspunkte sind (siehe Regel 77).

Regelwidrigkeit (irregularity):

Eine Abweichung von dem in den Regeln dargelegten richtigen Vorgehen.

Reihe (turn):

Der richtige Zeitpunkt für eine Ansage oder das Spiel durch einen Spieler.

Reihenfolge (rotation):

Der Uhrzeigersinn, in dem das Austeilen und das Recht zur Ansage oder zum Spiel fortschreitet.

Rekontra (redouble):

Eine Ansage nach einem gegnerischen Kontra, durch die der Ergebniswert erfüllter oder zu Fall gebrachter Kontrakte erhöht wird (siehe Regeln 19 und 77).

Revoke (revoke):

Das Spiel einer Karte einer anderen Farbe durch einen Spieler, der in der Lage ist, entweder Farbe zu bekennen oder einer Ausspielstrafe Folge zu leisten.

Runde (round).

Der Teil eines Durchganges, der ohne Platzwechsel stattfindet.

Schlemm (slam):

Ein Kontrakt von 12 Stichen (Klein-Schlemm) oder 13 Stichen (Groß-Schlemm) bzw. sechs oder sieben Stiche über dem Buch.

Seite (side):

Zwei Spieler, die eine gegen die beiden anderen Spieler spielende Partnerschaft bilden.

Spiel (play):

1. Das Beisteuern einer Karte aus dem Blatt zu einem Stich, einschließlich der ersten Karte, dem Ausspiel.
2. Die Gesamtheit aller gemachten Spiele nach (1).
3. Jener Zeitraum, in dem die Karten gespielt werden.
4. Die Gesamtheit aller Ansagen und Spiele nach (2) in einem Board.

Stich (trick):

Die Einheit, durch die das Ergebnis des Kontrakts bestimmt wird, regulär bestehend aus vier Karten, von denen eine durch jeden Spieler in der Reihenfolge beginnend mit dem Ausspiel, zugegeben worden ist.

Stichpunkte (trick points):

Ergebnispunkte, die von der Seite des Alleinspielers für die Erfüllung eines Kontraktes erzielt werden (siehe Regel 77).

Stich über dem Buch (odd trick).

Jeder Stich, den die Seite des Alleinspielers über den sechsten Stich hinaus gewinnen muss.

Strohmann (dummy):

1. Der Partner des Alleinspielers. Er wird Strohmann, sobald das erste Ausspiel aufgedeckt wird.
2. Die Karten des Partners des Alleinspielers, sobald sie nach dem ersten Ausspiel aufgedeckt worden sind.

Team (team):

Zwei oder mehr Paare, die in verschiedenen Richtungen und an verschiedenen Tischen zur Erzielung eines gemeinsamen Ergebnisses spielen. (Durchführungsbestimmungen können Mannschaften von mehr als vier Spielern zulassen).

Teilkontrakt (part score):

90 oder weniger bei einer Teilung erzielte Stichpunkte.

Teilnehmer (contestant):

Beim Individualturnier ein Spieler; beim Paarturnier zwei als Partner während des ganzen Turniers spielende Spieler; beim Teamturnier vier oder mehr als zusammengehöriges Team spielende Spieler.

Teilung (deal):

1. Die Verteilung des Kartenpaketes zur Bildung der Blätter der vier Spieler;
2. Die als Einheit angesehenen, so verteilten Karten, einschließlich der Lizitation und des Spiels.

Trumpf (trump):

Jede Karte der gegebenenfalls in dem Kontrakt genannten Farbe.

Turnier (event).

Ein aus einem oder mehreren Durchgängen bestehender Wettbewerb.

Turnierleiter (director/tournament director):

Eine Person, die mit der Überwachung eines Turnier-Wettbewerbes und mit der Anwendung dieser Regeln betraut ist.

Überstich (overtrick).

Jeder Stich, den die Seite des Alleinspielers über die im Endkontrakt genannte Zahl erzielt.

KAPITEL II

Einleitung

Das Kartenpaket - Rang der Karten und Farben

Regel 1:

Turnier-Bridge wird mit einem Kartenpaket von 52 Karten, enthaltend 13 Karten in jeder der 4 Farben, gespielt. Die Farben rangieren in absteigender Ordnung: Pik (♠), Herz (♥), Karo (♦), Treff (♣). Die Karten jeder Farbe rangieren in absteigender Ordnung: As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Die Turnierboards

Regel 2:

Für jede Teilung, die im Laufe eines Durchganges. gespielt werden soll, ist ein Turnierboard vorgesehen, das ein Kartenpaket enthält. Jedes Board trägt eine Nummer und weist vier Fächer für die Aufnahme der Blätter auf. Die Fächer sind mit Nord, Süd und Ost, West bezeichnet. Teiler und Gefahrenlage sind wie folgt festgelegt:

Teiler	Nord:	Boards	1	5	9	13
Teiler	Ost:	Boards	2	6	10	14
Teiler	Süd:	Boards	3	7	11	15
Teiler	West:	Boards	4	8	12	16
Gefahr:	keiner	Boards	1	8	11	14
Gefahr:	Nord-Süd	Boards	2	5	12	15
Gefahr:	Ost-West	Boards	3	6	9	16
Gefahr:	alle	Boards	4	7	10	13

Die gleiche Reihenfolge wiederholt sich für die Boards 17 - 32 sowie für jede weitere Serie von je 16 Boards.

Ein Board, das diese Bedingungen nicht erfüllt, sollte nicht verwendet werden. Sollte es jedoch trotzdem verwendet werden, gelten die auf dem Board festgelegten Bedingungen bis zum Ende des Durchganges.

Anordnung der Tische

Regel 3:

An jedem Tisch spielen vier Spieler, und die Tische sind in vom Turnierleiter festgelegter Reihenfolge nummeriert. Er bestimmt eine Richtung als Nord. Die übrigen Himmelsrichtungen ergeben sich aus ihrem natürlichen Verhältnis zu Nord.

Partnerschaften

Regel 4:

Die vier Spieler an jedem Tisch bilden zwei Partnerschaften oder Seiten, nämlich Nord-Süd gegen Ost-West. Zu Paar- und Teamturnieren melden die Teilnehmer als Paare bzw. Teams und behalten die gleichen Partnerschaften während eines gesamten Durchganges bei (mit Ausnahme der vom Turnierleiter genehmigten Ersetzung von Spielern). Bei Individualturnieren meldet jeder Spieler einzeln, und die Partnerschaften wechseln im Lauf eines Durchganges.

Zuweisung der Plätze

Regel 5:

A. Zuweisung der Plätze

Der Turnierleiter weist jedem Teilnehmer (Einzelspieler, Paar oder Team) zu Beginn eines Durchganges einen Ausgangsplatz an. Wenn nichts anderes angeordnet wird, können die Mitglieder jedes Paares oder Teams einen Platz von den ihnen zugewiesenen Plätzen nach gegenseitigem Übereinkommen wählen. Sobald ein Spieler eine Himmelsrichtung gewählt hat, darf er diese während eines Durchganges nur aufgrund einer Anweisung oder Erlaubnis des Turnierleiters wechseln.

B. Richtungs- und Platzwechsel

Die Spieler wechseln ihre Anfangsrichtung oder gehen zu einem anderen Tisch gemäß den Anweisungen des Turnierleiters. Der Turnierleiter ist für die klare Bekanntgabe seiner Anweisungen verantwortlich. Jeder Spieler ist gehalten, den Platzwechsel wie angewiesen auszuführen und den richtigen Sitz nach jedem Wechsel einzunehmen.

KAPITEL III

Vorbereitung und weiterer Vorgang

Mischen und Teilen

Regel 6:

A. Das Mischen

Bevor das Spiel beginnt, wird jedes Kartenpaket gründlich gemischt. Es wird abgehoben, wenn ein Gegner es wünscht.

B. Das Teilen

Die Karten müssen mit der Bildseite nach unten, jeweils immer nur eine Karte, in vier Blätter zu je dreizehn Karten geteilt werden. Jedes Blatt wird dann mit der Bildseite nach unten in das entsprechende Fach des Boards gesteckt¹.

C. Anwesenheit beider Paare

Während des Mischens und Teilens sollte ein Spieler jeder Linie anwesend sein, falls nicht der Turnierleiter ausdrücklich etwas anderes angeordnet hat.

D. Neuerliches Mischen und neue Austeilung

1. Es muss nochmals gemischt und geteilt werden, wenn vor dem Beginn der Lizitation feststeht, dass unkorrekt geteilt wurde, oder dass es für einen Spieler möglich war, die Bildseite einer Karte zu sehen, die nicht zu seinem Blatt gehört.
2. Kein Resultat darf belassen werden, wenn ein in irgendeiner Weise sortiertes Kartenpaket ohne Mischen geteilt wurde oder wenn die Austeilung bereits in einem anderen Turnier gespielt worden war.
3. Nach Regel 22 A muss neu gemischt und geteilt werden, wenn es der Turnierleiter aus irgendeinem Grund anordnet, der nicht im Widerspruch mit den Regeln steht (siehe aber Regel 86 C).

E. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters beim Mischen und Teilen

1. Durch die Spieler
Der Turnierleiter darf anordnen, dass das Mischen und Teilen an jedem Tisch unmittelbar vor Spielanfang durchgeführt wird.
2. Durch den Turnierleiter
Das Mischen und Teilen darf vom Turnierleiter im voraus durchgeführt werden.
3. Mischen und Teilen durch Hilfskräfte
Der Turnierleiter kann das Mischen und Teilen von seinen Hilfskräften oder anderen Personen im voraus besorgen lassen.
4. Andere Methoden des Teilens
Der Turnierleiter darf eine andere Methode für das Teilen wählen, vor allem dann, wenn im voraus geteilt werden soll.

F. Duplizieren von Boards

Der Turnierleiter darf anordnen, dass unter seiner Anleitung von den Spielern dupliziert wird.

¹ Es wird empfohlen, dass im Uhrzeigersinn geteilt wird (siehe WKO des ÖBV).

Kontrolle der Boards und Karten

Regel 7:

A. Platzierung des Boards

Wenn ein Board gespielt werden soll, wird es in die Mitte des Tisches gelegt und bleibt dort, bis das Spiel zu Ende ist.

B. Entnahme der Karten aus dem Board

Jeder Spieler nimmt das Blatt aus jenem Fach, das seiner Kompassrichtung entspricht.

1. Jeder Spieler zählt seine Karten verdeckt, um sicher zu gehen, dass er genau dreizehn hat; danach - und vor einer Ansage - muss er sein Blatt ansehen.
2. Während des Spiels behält jeder Spieler seine eigenen Karten im Besitz und achtet darauf, dass diese nicht mit den Karten eines anderen Spielers vermischt werden. Kein Spieler soll andere Karten als seine eigenen während oder nach dem Spiel berühren, es sei denn, dass der Turnierleiter dazu die Erlaubnis gegeben hat (der Alleinspieler kann jedoch die Karten des Strohmannes gemäß Regel 45 spielen).

C. Rückgabe der Karten ins Board

Nach dem Spiel steckt jeder Spieler seine ursprünglich zugeteilten dreizehn Karten wieder in das Fach, das seiner Kompassrichtung entspricht. Danach soll kein Blatt aus dem Board genommen werden, außer in Anwesenheit eines Spielers jeder Linie oder des Turnierleiters.

D. Verantwortung für diese Vorschriften

Jeder Teilnehmer, der während eines Durchganges an einem Tisch sitzen bleibt, ist für korrekte Spielbedingungen an diesem Tisch verantwortlich.

Reihenfolge der Runden

Regel 8:

A. Movement der Boards und Spieler

Zu Beginn jedes Durchganges erklärt der Turnierleiter den Spielern, wie der Boardwechsel von Tisch zu Tisch in jeder Runde vor sich zu gehen hat.

Wenn der Turnierleiter nicht andere Weisungen erteilt, ist der Nordspieler an jedem Tisch für den Boardwechsel der soeben gespielten Boards von seinem Tisch zu dem richtigen Tisch für die nächste Runde verantwortlich.

B. Ende einer Runde

Im allgemeinen endet eine Runde, wenn der Turnierleiter das Signal für den Beginn der nächsten Runde gibt; wenn aber an einem Tisch das Spiel zu diesem Zeitpunkt noch nicht beendet ist, dauert die Runde für diesen Tisch an, bis die Spieler an diesem Tisch den Platzwechsel vornehmen.

C. Ende der letzten Runde und des Durchganges

Die letzte Runde eines Durchganges und der Durchgang selbst ist für jeden Tisch beendet, wenn das Spiel aller Boards, die an diesem Tisch zu spielen waren, beendet ist und wenn alle Ergebnisse in dem richtigen Scoreblatt ohne Einspruch eingetragen worden sind.

KAPITEL IV

Allgemeine, bei Regelwidrigkeiten anzuwendende Regeln

Vorgang nach einer Regelwidrigkeit

Regel 9:

A. Hinweis auf einen Regelverstoß

1. Während der Lizitation darf jeder Spieler (außer eine Regel verbietet es ausdrücklich) die Aufmerksamkeit auf einen Regelverstoß lenken, auch wenn er nicht an der Reihe ist anzusagen.
2. Während des Spiels darf der Alleinspieler oder ein Gegenspieler (mit der Einschränkung wie oben) die Aufmerksamkeit auf einen Regelverstoß lenken, nicht jedoch der Strohmänn. Dieser darf aber nach dem Spiel der Austeilung die Aufmerksamkeit auf einen Regelverstoß lenken und während des Spiels versuchen, den Alleinspieler zu hindern, dass er einen Regelverstoß begeht (Regel 42 B 2).

B. Aufmerksamkeit wurde auf Regelverstoß gelenkt

1. Der Turnierleiter muss unverzüglich gerufen werden, wenn die Aufmerksamkeit auf einen Regelverstoß gelenkt wird. Jeder Spieler (einschließlich des Strohmänn) darf in diesem Fall den Turnierleiter rufen. Durch das Anrufen des Turnierleiters verliert ein Spieler keine Rechte, die ihm sonst zustehen könnten. Die Tatsache, dass ein Spieler die Aufmerksamkeit auf eine von seiner Seite begangene Regelwidrigkeit lenkt, wirkt sich nicht auf die Rechte der Gegner aus.
2. Kein Spieler soll irgend etwas unternehmen, bevor der Turnierleiter alles im Zusammenhang mit der Berichtigung sowie der Auferlegung einer Strafe erklärt hat.

C. Vorzeitige Korrektur eines Regelverstoßes

Die vorzeitige Korrektur einer Regelwidrigkeit durch den Spieler, der diese Regelwidrigkeit begangen hat, kann bewirken, dass ihm eine weitere Strafe auferlegt wird (siehe Ausspielstrafen der Regel 26).

Verhängung einer Strafe

Regel 10:

A. Recht zur Verhängung einer Strafe

Nur der Turnierleiter hat das Recht, gegebenenfalls Strafen zu verhängen. Spieler sind nicht berechtigt, Strafen zu verhängen oder zu erlassen.

B. Aufhebung von Strafen oder von deren Erlassung

Der Turnierleiter darf jede Strafe oder Erlassung einer Strafe, die von den Spielern ohne seine Instruktion vorgenommen wurde, zulassen oder aufheben.

C. Wahl zwischen mehreren Strafen

Wenn diese Regeln die Wahl zwischen mehreren Strafen vorsehen, erklärt der Turnierleiter die zur Verfügung stehenden Wahlmöglichkeiten. Hat ein Spieler nach einer Regelwidrigkeit eine solche Wahlmöglichkeit, dann muss er die Wahl ohne Mitwirkung seines Partners treffen.

Verlust des Rechtes, eine Strafe zu verhängen

Regel 11:

A. Aktion der nichtschuldigen Seite

Das Recht, eine Strafe für eine Regelwidrigkeit zu verhängen, kann verloren gehen, wenn ein Mitglied der nichtschuldigen Seite vor dem Anrufen der Turnierleitung irgend etwas unternimmt. Der Turnierleiter entscheidet auf diese Art und Weise, wenn die nichtschuldige Seite einen Vorteil dadurch erlangt hat, dass ein Mitglied der schuldigen Seite aus Unwissenheit irgend etwas unternommen hat.

B. Regelwidrigkeit durch Zuschauer aufgedeckt

1. Das Recht, eine Strafe für eine Regelwidrigkeit zu verhängen, kann verloren gehen, wenn die Aufmerksamkeit darauf zuerst von einem Zuschauer gelenkt wurde, für dessen Anwesenheit am Tisch die nichtschuldige Seite verantwortlich ist.
2. Das Recht, eine Regelwidrigkeit richtig zu stellen, kann verloren gehen, wenn die Aufmerksamkeit darauf zuerst von einem Zuschauer gelenkt wurde, für dessen Anwesenheit am Tisch die schuldige Seite verantwortlich ist.

C. Strafe nach Verlust des Rechtes, eine Strafe zu verhängen

Auch wenn das Recht, eine Strafe zu verhängen, nach dieser Regel verloren gegangen ist, darf der Turnierleiter eine Ordnungsstrafe (siehe Regel 90) verhängen.

Das Ermessen des Turnierleiters

Regel 12:

A. Recht, ein berechtigtes Ergebnis zu geben

Der Turnierleiter kann sowohl von sich aus, als auch auf Ersuchen eines Spielers ein berechtigtes Ergebnis (oder berichtigte Ergebnisse) geben, jedoch nur dann, wenn ihn diese Regeln ermächtigen, oder wenn nach seiner Meinung einer der nachstehenden Fälle vorliegt:

1. Wenn diese Regeln keine ausreichende Entschädigung eines nichtschuldigen Teilnehmers für die besondere Art der Regelverletzung vorsehen, die von einem Gegner begangen wurde, kann er ein „zugewiesenes“ berechtigtes Ergebnis geben.
2. Wenn keine Richtigstellung vorgenommen werden kann, die das normale Spiel des Boards ermöglicht (siehe Regel 88), kann er ein "künstliches" berechtigtes Ergebnis geben.
3. Wenn eine unrichtige Strafe verhängt wurde, kann er (irgendein) berechtigtes Ergebnis geben.

B. Keine Berichtigung für Härte einer Strafe

Der Turnierleiter darf kein berechtigtes Ergebnis mit der Begründung geben, eine in diesen Regeln vorgesehene Strafe sei für eine der beiden Seiten entweder zu hart oder zu vorteilhaft.

C. „Künstliches“ und „zugewiesenes“ berechtigtes Ergebnis

1. Kann als Folge einer Regelwidrigkeit in einem Board kein Resultat erzielt werden, gibt der Turnierleiter ein „künstliches“ berechtigtes Ergebnis, das von der Schuld an der Regelwidrigkeit abhängt: höchstens 40% der Matchpunkte, die in dem Board vergeben werden, für einen Teilnehmer, der direkt schuldig ist; 50% für einen Teilnehmer, der nur teilweise schuldig ist; mindestens 60% für einen Teilnehmer, der absolut keine Schuld hat (siehe Regeln 86 und 88). Die gegebenen Ergebnisse müssen sich nicht ausgleichen.

2. Gibt der Turnierleiter ein „zugewiesenes“ berichtiges Ergebnis, nachdem in einem Board ein Ergebnis nach einer Regelwidrigkeit erzielt worden war, soll er folgendermaßen vorgehen: Die nichtschuldige Seite erhält das für sie günstigste Ergebnis, das wahrscheinlich aufgetreten wäre, wenn es keine Regelwidrigkeit gegeben hätte. Die schuldige Seite erhält das schlechteste noch wahrscheinliche Ergebnis. Die Ergebnisse brauchen sich nicht auszugleichen; sie können entweder in Matchpunkten ausgedrückt werden, aber auch dadurch, dass das tatsächlich erzielte Score vor dem Punktieren geändert wird.
3. Das Turnierkomitee kann ein „zugewiesenes“ berichtiges Ergebnis verändern, um Gerechtigkeit wiederherzustellen.

Unrichtige Kartenzahl

Regel 13:

Wenn der Turnierleiter feststellt, dass ein oder mehrere Fächer des Boards eine unrichtige Anzahl von Karten enthielten (wenn drei Blätter in Ordnung sind, im vierten aber wenigstens eine Karte fehlt, kommt Regel 14 zur Anwendung) und wenn ein Spieler mit einer unrichtigen Kartenanzahl eine Ansage gemacht hat, kann der Turnierleiter mit Zustimmung aller vier Spieler die Partie spielen lassen, wenn er die Meinung vertritt, dass die Austeilung richtig gestellt werden und dann ohne Änderung der Ansage gespielt werden kann. Andernfalls soll der Turnierleiter das Ergebnis berichtigen (künstlich) und den Schuldigen bestrafen.

Wurde keine solche Ansage gemacht, dann gilt:

A. Kein Spieler hat Karten anderer Spieler gesehen

Der Turnierleiter soll das Board richtig stellen und anordnen, dass es normal gespielt wird, vorausgesetzt, dass kein Spieler eine Karte eines anderen Spielers gesehen hat. Der Turnierleiter soll die Austeilung richtig stellen, indem er Aufzeichnungen heranzieht oder Spieler befragt, die das Board schon gespielt haben. Wurde falsch geteilt, soll der Turnierleiter eine Neuteilung anordnen (Regel 6).

B. Spieler hat Karten anderer Spieler gesehen

Enthielten ein oder mehrere Fächer des Boards nach Meinung des Turnierleiters eine unrichtige Kartenanzahl und hat nach der Richtigstellung ein Spieler Karten eines anderen Spielers gesehen,

1. darf der Turnierleiter erlauben, dass das Spiel normal gespielt und gescort wird, wenn er glaubt, dass die erlangte Information unwesentlich ist und wenn alle vier Spieler zustimmen, oder
2. soll der Turnierleiter ein berichtiges Ergebnis geben und darf Schuldige bestrafen, wenn er glaubt, dass die erlangte Information so wesentlich ist, dass sie normales Lizitieren und Spielen beeinträchtigt oder wenn einer der Spieler sich gegen das Spielen des Boards ausspricht.

C. Nach dem Spiel

Wird nach dem Spiel festgestellt, dass ein Blatt mehr als dreizehn Karten enthalten hat, ein anderes jedoch entsprechend weniger, muss das Resultat annulliert werden (wegen einer Ordnungsstrafe siehe Regel 90).

Fehlende Karte

Regel 14:

Wenn drei Blätter die korrekte Blattanzahl enthalten und das vierte Blatt weniger Karten enthält und das Spiel noch nicht begonnen hat, dann sucht der Turnierleiter jede fehlende Karte und,

1. wenn eine Karte gefunden wird, muss sie dem unvollständigen Blatt wieder beigelegt werden.
2. Wenn eine Karte nicht gefunden wird, muss die Teilung durch den Turnierleiter so gut wie möglich rekonstruiert werden, indem ein anderes Kartenpaket benutzt wird.

Wenn drei Blätter die korrekte Blattanzahl enthalten und das vierte Blatt weniger Karten enthält und das Spiel begonnen hat, dann sucht der Turnierleiter jede fehlende Karte und

1. wenn eine Karte gefunden wird, gilt:
 - a. Wird die Karte unter den gespielten Karten gefunden, kommt Regel 67 zur Anwendung.
 - b. Wird die Karte anderswo als unter den gespielten Karten gefunden, wird sie dem unvollständigen Blatt beigelegt und die Strafen lt. Punkt 3 können zur Anwendung kommen.
2. wenn eine Karte nicht gefunden wird, muss die Teilung durch den Turnierleiter so gut wie möglich rekonstruiert werden und die Strafen lt. Punkt 3 können zur Anwendung kommen.
3. Eine Karte, die nach Punkt 1b oder 2 einem unvollständigen Blatt beigelegt wurde, gilt als eine Karte, die dem Blatt immer angehört hat. Sie kann zur Strafkarte werden (siehe Regel 50) und das Nichtspielen einer solchen Karte kann den Tatbestand einer Revoke erfüllen.

Spielen eines falschen Boards

Regel 15:

- A. Wenn Spieler ein Board spielen, das in der laufenden Runde nicht für sie bestimmt war, und keiner der Spieler das Board früher schon gespielt hat, soll der Turnierleiter normalerweise das Ergebnis stehen lassen. Er darf verlangen, dass die beiden Paare das richtige Board später gegeneinander spielen.
- B. Wenn irgendein Spieler ein Board spielt, das er früher schon gespielt hat (gegen die richtigen Gegner oder nicht), dann wird sein zweites Ergebnis in diesem Board annulliert. Der Turnierleiter soll den Gegnern ein künstliches berichtigtes Ergebnis geben.
- C. Entdeckt der Turnierleiter während der Lizitation, dass ein Teilnehmer ein Board spielt, das er in der betreffenden Runde nicht spielen sollte, dann soll er die Lizitation annullieren, dafür sorgen, dass die richtigen Teilnehmer an dem betreffenden Tisch Platz nehmen und über ihre Rechte in dieser und künftigen Runden informiert werden. Eine zweite Lizitation beginnt, und die Spieler müssen die Ansagen wiederholen, die sie bereits gemacht haben. Weicht irgendeine Ansage von der entsprechenden in der ersten Lizitation ab, soll der Turnierleiter das Board stornieren. Andernfalls geht das Spiel normal weiter.

Unerlaubte Information

Regel 16:

Spieler dürfen legale Ansagen und Spielweisen und das Verhalten ihrer Gegner als Grundlagen für ihre Ansagen und Spielweisen nehmen. Es kann aber ein Regelverstoß sein, aufgrund anderer, „unerlaubter“ Information zu handeln.

A. „Unerlaubte“ Information vom Partner

Erhält ein Spieler von seinem Partner „unerlaubte“ Information, die eine Ansage oder eine Spielweise nahe legen könnte, darf er von logischen Alternativen keine wählen, die auf nachvollziehbare Weise durch die „unerlaubte“ Information anderen gegenüber der Vorzug hätte gegeben worden sein können. Unter „unerlaubter“ Information sind zu verstehen: Bemerkungen, Fragen, Antworten auf Fragen, unmissverständliches Zögern, ungewöhnliche Hast, besonderer Nachdruck, Tonfall, Gesten, Bewegungen, Unarten und ähnliches.

1. Wenn ein Spieler glaubt, dass solche „unerlaubte“ Information gegeben wurde und dass daraus leicht ein Schaden für seine Seite entstehen könnte, darf er sofort ankündigen, dass er sich das Recht vorbehält, den Turnierleiter später anzurufen. Die Gegner sollten den Turnierleiter sofort herbeirufen, wenn sie den Sachverhalt bestreiten.
2. Hat ein Spieler Grund zur Annahme, dass ein Gegner von logischen Alternativen eine gewählt hat, die durch eine „unerlaubte“ Information angeregt hätte worden sein können, dann soll er den Turnierleiter sofort herbeirufen (wenn das Spiel vorbei ist bzw. sobald er den Strohmann gesehen hat). Der Turnierleiter soll verlangen, dass Lizitation und Spiel fortgesetzt werden und sich vorbehalten, ein berichtigtes Ergebnis zuzuweisen, wenn nach seiner Meinung ein Regelverstoß zu Schaden geführt hat.

B. „Unerlaubte“ Information aus anderen Quellen

Erhält ein Spieler zufällig „unerlaubte“ Information über ein Board, das er gerade spielt oder noch zu spielen hat, sollte der Turnierleiter sofort herbeigerufen werden, vorzugsweise vom Empfänger der Information selbst. Solche Informationen sind z.B.: Ansehen eines unerlaubten Blattes, Mithören von Ansagen, Ergebnissen oder Diskussionen; Sehen von Karten an einem anderen Tisch; Sehen von Karten eines gegnerischen Spielers am eigenen Tisch vor der Lizitation sowie Ansehen eines falschen Boardzettels. Kommt der Turnierleiter zum Schluss, dass die Information normales Spiel stören könnte, soll er

1. die Teilnehmer so setzen, dass der Spieler mit der Information über ein Blatt dieses Blatt hält, vorausgesetzt, dass die Art des Bewerbes und des Scorens das erlaubt;
2. mit Einverständnis aller vier Spieler vorübergehend einen Ersatzspieler für den Spieler nominieren, der die unerlaubte Information erhalten hat oder
3. sofort ein „künstliches“, berichtigtes Ergebnis geben.

C. Information aus zurückgenommenen Ansagen und Spielweisen

Eine Ansage oder ein Spiel kann zurückgenommen und durch eine andere (ein anderes) ersetzt werden, und zwar entweder von der nichtschuldigen Seite nach einem Regelverstoß der Gegner oder von der schuldigen Seite, um einen eigenen Regelverstoß auszubessern.

Internationale Turnierregeln 1997

1. Für die nichtschuldige Seite ist jede Information aus zurückgenommenen Aktionen erlaubt, ob diese Aktion nun die eigene oder die der Gegner war.
2. Für die schuldige Seite ist auch jene Information „unerlaubt“, die aus eigenen, zurückgenommenen Aktionen herrührt. Informationen aus zurückgenommenen Aktionen der nichtschuldigen Seite sind ebenfalls „unerlaubt“; ein Spieler der schuldigen Seite darf nicht aus logischen Alternativen eine wählen, der durch diese „unerlaubte“ Information auf nachvollziehbare Weise anderen gegenüber der Vorzug zu geben ist.

KAPITEL V

Die Lizitation

Dauer der Lizitation

Regel 17

A. Beginn der Lizitation

Die Lizitation in einer Austeilung beginnt für eine bestimmte Seite, sobald ein Mitglied dieser Seite seine Karten angesehen hat.

B. Die erste Ansage

Der Spieler, der auf dem Board als TEILER bezeichnet ist, macht die erste Ansage.

C. Weitere Ansagen

Der Spieler links vom Teiler macht die zweite Ansage. Danach sagt jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn an.

D. Karten aus einem falschen Board

Wenn ein Spieler, der unabsichtlich die Karten aus einem falschen Board genommen hat, eine Ansage macht, ist diese aufgehoben. Hat der linke Gegner des Schuldigen bereits angesagt, soll der Turnierleiter das Ergebnis berichtigen (siehe Regel 90 für Strafen). (Die restlichen Bestimmungen dieses Punktes kommen im Bereich des ÖBV vorläufig nicht zur Anwendung).

E. Ende der Lizitation

Die Lizitation ist beendet, wenn alle vier Spieler gepasst haben oder wenn nach einer Ansage drei Spieler hintereinander gepasst haben und das erste Ausspiel aufgedeckt worden ist (wenn ein Pass außer der Reihenfolge angenommen wurde, kommt Regel 34 zur Anwendung).

Gebote

Regel 18:

Ein Gebot besteht immer aus einer Zahl von eins bis sieben (für die Stiche über sechs) und einer Denomination. Pass, Kontra und Rekontra sind Ansagen, aber keine Gebote. Ein Gebot überbietet das vorangegangene Gebot, wenn es entweder eine höhere Stichanzahl oder die gleiche Stichanzahl in einer höheren Denomination angibt; ein solches Gebot ist genügend. Ein Gebot, das diese Bedingungen nicht erfüllt, ist ungenügend. Die Denominationen rangieren absteigend: Ohne, Pik, Herz, Karo, Treff. Zonenverbände können andere Methoden des Lizitierens erlauben (Bidding Boxen).

Kontra und Rekontra

Regel 19:

A. Das Kontra

Ein Spieler darf nur das letzte vorangegangene Gebot eines Gegners kontrieren und nur, wenn keine andere Zwischenansage als Pass erfolgt ist. Wenn ein Spieler kontriert, dann soll er weder die Stichanzahl noch die Denomination bezeichnen. Die einzige korrekte Form ist das Wort „Kontra“. Wenn ein Spieler kontriert und dabei (unkorrekterweise) eine falsche Stichanzahl oder eine falsche Denomination nennt, wird angenommen, dass er jenes Gebot kontriert hat, das tatsächlich abgegeben worden ist, und Regel 16 kann zur Anwendung kommen.

B. Das Rekontra

Ein Spieler darf nur das letzte vorangegangene Kontra rekontrieren. Dieses Kontra muss von einem Gegner abgegeben worden sein, und es darf keine andere Zwischenansage als Pass erfolgt sein.

Wenn ein Spieler rekontriert und dabei (unkorrekterweise) das kontriierte Gebot, die Stichanzahl oder die Denomination falsch nennt, wird angenommen, dass er jenes Gebot rekontriert hat, das tatsächlich abgegeben worden ist, und Regel 16 kann zur Anwendung kommen.

C. Kontra oder Rekontra aufgehoben.

Alle Kontras und Rekontras werden durch ein nachfolgendes gültiges Gebot aufgehoben.

D. Score in einem kontrierten oder rekontrierten Kontrakt

Folgt auf ein Kontra oder Rekontra kein gültiges Gebot, erhöht sich das Score gemäß Regel 77.

Wiederholung und Erklärung von Ansagen

Regel 20:

A. Ansage nicht deutlich gehört

Ein Spieler, der eine Ansage nicht deutlich gehört hat, darf unverzüglich die Wiederholung dieser Ansage verlangen.

B. Wiederholung der Ansagen während der Lizitation

Während der Lizitation hat ein Spieler das Recht, sich sämtliche vorangegangenen Ansagen wiederholen zu lassen, wenn er an der Reihe ist anzusagen und wenn er nicht durch die Regeln verpflichtet ist zu passen (ein Spieler darf nicht eine teilweise Wiederholung von Ansagen verlangen und darf sie nicht stoppen, bevor sie beendet ist); Alerts sollten bei der Wiederholung erwähnt werden.

C. Wiederholung nach abschließendem Pass

Nach dem letzten, die Lizitation beendenden Pass hat jeder Gegenspieler das Recht zu fragen, ob er das erste Ausspiel hat (siehe Regeln 47 E und 41). Der Alleinspieler oder jeder Gegenspieler darf, wenn er das erste Mal zu spielen an der Reihe ist, die Wiederholung aller (ein Spieler darf nicht eine teilweise Wiederholung von Ansagen verlangen und darf sie nicht stoppen, bevor sie beendet ist) vorangegangenen Ansagen verlangen (siehe Regeln 41 B und 41 C).

D. Wer wiederholt

Dem Verlangen nach Wiederholung von Ansagen soll nur von einem Gegner entsprochen werden.

E. Korrektur eines Fehlers

Alle Spieler, einschließlich des Strohmannes und eines durch die Regeln zum Passen verpflichteten Spielers, sind dafür verantwortlich, dass ein Fehler bei der Wiederholung sofort korrigiert wird (siehe Regel 12 C 1, wenn durch eine falsche Wiederholung Schaden entsteht).

F. Erklärung von Ansagen

1. Während der Lizitation und vor dem abschließenden Pass darf jeder Spieler eine vollständige Erklärung der gegnerischen Bietfolge verlangen, jedoch nur, wenn er an der Reihe ist, anzusagen (Regel 16 kann angewendet werden; die Landesorganisation kann Bestimmungen für schriftliche Erklärungen erlassen); die Antwort sollte normalerweise (Ausnahmen beim Spiel mit Screen) vom Partner jenes Spielers gegeben werden, der die betreffende Ansage gemacht hat (siehe Regel 76 C). Es darf auch nach der Bedeutung nicht abgegebener, jedoch für das Verständnis der Lizitation relevanter Ansagen gefragt werden.
2. Nach dem abschließenden Pass und während des gesamten Spiels darf jeder der Gegenspieler (Regel 16 kann jedoch zur Anwendung kommen) eine derartige Erklärung verlangen, aber nur, wenn er an der Reihe ist zu spielen.
Der Alleinspieler darf eine Erklärung über eine Ansage der Gegenspieler oder über ihr Markierungssystem verlangen, wenn er selbst oder der Strohmann an der Reihe ist, zu spielen.

Ansage, die auf falscher Information beruht

Regel 21:

A. Eigenes Missverständnis

Wenn ein Spieler eine Ansage aufgrund eines eigenen Missverständnisses gemacht hat, hat er keinerlei Ansprüche.

B. Ansage aufgrund falscher Information

1. Bis zum Ende der Lizitation (siehe Regel 17 E) darf ein Spieler straflos eine Ansage ändern, wenn es wahrscheinlich ist, dass er sie aufgrund falscher Information durch einen Gegner gemacht hat, vorausgesetzt, dass sein Partner nachher noch nicht angesagt hat. Das Fehlen eines Alerts, wenn dieses vorgeschrieben ist, gilt als „falsche Information“.
2. Ändert ein Spieler eine Ansage, die er aufgrund einer falschen Information gemacht hat, dann darf sein linker Gegner seinerseits und straflos eine im Anschluss an die auf der falschen Information beruhende Ansage gemachte Ansage ändern. Enthielt die zurückgezogene Ansage jedoch Informationen, durch welche die nichtschuldige Seite Schaden erleidet, darf der Turnierleiter das Ergebnis berichtigen (über unerlaubte Information durch zurückgezogene Ansagen siehe Regel 16 C).
3. Wenn es für die Änderung einer Ansage zu spät ist, darf der Turnierleiter das Ergebnis berichtigen (siehe Regel 40 C).

Vorgang nach Beendigung der Lizitation

Regel 22:

A. Kein Spieler hat geboten

Wenn kein Spieler geboten hat, werden die Blätter ungespielt in das Board zurückgesteckt. Es soll nicht neu geteilt werden.

B. Ein oder mehrere Spieler haben geboten

Wenn ein Spieler geboten hat, wird das letzte Gebot zum Kontrakt und das Spiel beginnt.

Regelwidrigkeiten

Erzwungener „Pass“, der zu Schaden führt

Regel 23:

Auf diese Regel wird in anderen Regeln hingewiesen, die die Strafen für Regelwidrigkeiten während der Lizitation beschreiben.

Wenn die Strafe für eine Regelwidrigkeit gemäß irgendeiner Regel den Partner des Schuldigen zum Passen zwingt, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen, und wenn der Turnierleiter der Auffassung ist, dass der Schuldige zum Zeitpunkt der Regelwidrigkeit gewusst haben könnte, dass der erzwungene "Pass" seines Partners wahrscheinlich die Gegenseite schädigt, soll er anordnen, dass die Lizitation und das Spiel weiter gehen und später eventuell das Ergebnis berichtigen (Siehe Regel 72 B1).

Während der Lizitation sichtbar gewordene oder ausgespielte Karte

Regel 24:

Wenn der Turnierleiter während der Lizitation feststellt, dass durch irgendeine Aktion eines Spielers eine oder mehrere Karten seines Blattes in einer solchen Position gewesen sind, dass sein Partner ihre Bildseite hat sehen können, soll der Turnierleiter verlangen, dass jede derartige Karte bis zum Ende der Lizitation offen auf dem Tisch bleibt; und (Strafe) wenn der Schuldige zum Gegenspieler wird, darf der Alleinspieler jede derartige Karte als Strafkarte (Regel 50) behandeln. Zusätzlich gilt folgendes:

A. Kleine Karte, die nicht ausgespielt wurde

Handelt es sich um eine einzelne Karte, die keine Figur ist und die nicht vorzeitig ausgespielt wurde, folgt keine weitere Strafe;

B. Einzelne Figur oder Karte ausgespielt

Handelt es sich um eine einzelne Karte, die eine Figur ist oder um eine beliebige Karte, die vorzeitig ausgespielt wurde, (Strafe) muss der Partner des Schuldigen passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (siehe Regel 23 A);

C. Zwei oder mehr Karten aufgedeckt

Wenn zwei oder mehr beliebige Karten aufgedeckt wurden, (Strafe) muss der Partner des Schuldigen passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (siehe Regel 23).

Erlaubte und unerlaubte Änderungen von Ansagen

Regel 25:

A. Sofortige Änderung einer unbeabsichtigten Ansage

Bevor sein Partner angesagt hat, darf jeder Spieler eine unbeabsichtigt gemachte Ansage durch die beabsichtigte Ansage ersetzen, jedoch nur dann, wenn er dies ohne Gedankenpause tut oder zu tun versucht. War seine letzte Ansage regelgemäß, bleibt sie straflos bestehen; war sie regelwidrig, unterliegt sie der anzuwendenden Regel.

B. Verspätete oder vorsätzliche Änderung

Wenn Punkt A nicht zutrifft und der linke Gegner noch nicht angesagt hat:

1. Die Ersatzansage darf vom linken Gegner angenommen (als gültig betrachtet) werden, wenn dieser es wünscht. In diesem Fall gilt die zweite Ansage, und die Lizitation geht straflos weiter. Hat der linke Gegner des Schuldigen angesagt, bevor die Aufmerksamkeit auf den Regelverstoß gelenkt wurde und entscheidet der Turnierleiter, dass der linke Gegner über die ursprüngliche Ansage des Schuldigen ansagen wollte, bleibt die zweite Ansage des Schuldigen straflos bestehen, und der linke Gegner darf seine Ansage ebenfalls straflos zurücknehmen und ändern (siehe Regel 16 C 2).
2. Wird die Ersatzansage nicht angenommen, ist sie aufgehoben, und
 - a. war die erste Ansage regelwidrig, unterliegt der Schuldige der entsprechenden Regel (und die zweite Ansage kann den Ausspielstrafen der Regel 26 unterliegen);
 - b. war die erste Ansage regelgemäß, muss der Schuldige entweder
 - 1) die erste Ansage belassen, in welchem Fall (Strafe) sein Partner passen muss, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (siehe Regel 23), oder
 - 2) irgendeine andere regelgemäße Ansage machen, in welchem Fall (Strafe) die Lizitation normal fortgesetzt wird (der Partner des Schuldigen darf seine Ansagen nicht auf der Information durch zurückgenommene Ansagen aufbauen); die schuldige Seite darf nicht mehr als 40% erhalten, die nichtschuldige Seite behält den am Tisch erzielten Score.
 - c. In beiden Fällen b1 und b2 unterliegt der Partner des Schuldigen einer Ausspielstrafe gemäß Regel 26, wenn er zum Gegenspieler wird.

Zurückgezogene Ansage – Ausspielstrafen

Regel 26:

Wenn ein gegen die Regeln verstoßender Spieler seine Ansage zurückzieht und eine Ansage mit einer wesentlich anderen Bedeutung als seine endgültige Ansage in dieser Bietrunde wählt und dann zum Gegenspieler wird.

A. Ansage bezieht sich auf bestimmte Farbe

Wenn sich die zurückgezogene Ansage auf eine bestimmte Farbe oder bestimmte Farben bezieht und

1. diese Farbe vom gleichen Spieler in einem Gebot genannt wurde, gibt es keine Ausspielstrafe (siehe aber Regel 16C).
2. diese Farbe nicht auf diese Art genannt wurde, (Strafe) darf der Alleinspieler vom Partner des Schuldigen das Ausspiel einer der betreffenden Farben verlangen, wenn dieser das erste Mal auszuspielden hat, einschließlich des ersten Ausspiels; er darf dem Partner des Schuldigen verbieten, eine betreffende Farbe auszuspielden, wenn er das erste Mal auszuspielden hat, einschließlich des ersten Ausspiels. Dieses Verbot gilt, solange der Partner des Schuldigen bei Stich bleibt.

B. Andere zurückgezogene Ansagen

Bei allen anderen zurückgezogenen Ansagen (Strafe) darf der Alleinspieler dem Partner des Schuldigen verbieten, eine vom Alleinspieler gewählte Farbe auszuspielen, wenn er das erste Mal auszuspielen hat, einschließlich des ersten Ausspiels. Dieses Verbot gilt, solange der Partner des Schuldigen bei Stich bleibt.

Der Alleinspieler bestimmt die Farbe dann, wenn der Partner des Schuldigen zum ersten Mal auszuspielen hat.

Ungenügendes Gebot

Regel 27:

A. Ungenügendes Gebot angenommen

Jedes ungenügende Gebot darf vom linken Gegner des Schuldigen angenommen (als gültig betrachtet) werden. Es wird automatisch angenommen, wenn dieser Gegner ansagt.

B. Ungenügendes Gebot nicht angenommen

Wird ein ungenügendes Gebot (das in der richtigen Reihenfolge gemacht wurde) nicht angenommen, muss es richtig gestellt werden, indem der Schuldige entweder ein genügendes Gebot abgibt oder passt.

1. Waren das ungenügende Gebot und das Ersatzgebot zweifelsfrei nicht konventionell und wird das ungenügende Gebot durch das niedrigste mögliche Gebot in der gleichen Denomination ersetzt, wird die Lizitation fortgesetzt, als hätte keine Regelwidrigkeit stattgefunden (Regel 16C2 wird nicht angewendet). Gelangt jedoch der Turnierleiter zur Ansicht, das ungenügende Gebot habe so wichtige Informationen enthalten, dass die nichtschuldige Seite geschädigt wird, soll er ein berichtigtes Ergebnis zuweisen.
2. War das ungenügende Gebot oder das niedrigste mögliche Gebot in der gleichen Denomination möglicherweise konventionell oder wurde das ungenügende Gebot durch Pass oder ein anderes als das niedrigste mögliche Gebot in derselben Denomination ersetzt, (Strafe) muss der Partner des Schuldigen jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen (siehe Regel 23, und die Strafbestimmungen der Regel 26 können zur Anwendung kommen).
3. Falls der Schuldige versucht hat, das ungenügende Gebot durch Kontra oder Rekontra zu ersetzen, wird diese Ansage aufgehoben; (Strafe) der Partner des Schuldigen muss jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen (siehe Regel 23, und die Strafbestimmungen der Regel 26 können zur Anwendung kommen).

C. Ungenügendes Gebot außer Reihenfolge

Macht ein Spieler ein ungenügendes Gebot außer Reihenfolge, kommt Regel 31 zur Anwendung.

Ansagen, die als in der Reihenfolge abgegeben gelten

Regel 28:

A. Rechter Gegner ist auf „Pass“ gesetzt

Eine Ansage gilt als in der Reihenfolge abgegeben, wenn sie von einem Spieler gemacht wurde, dessen rechter Gegner an der Reihe war anzusagen, aber durch irgendeine Regel gezwungen war, zu passen.

B. Ansage des Spielers, der an der Reihe ist.

Eine Ansage gilt als in der Reihenfolge abgegeben, wenn sie von einem Spieler gemacht wurde, der an der Reihe war anzusagen, bevor eine Strafe für eine von einem Gegner außer Reihenfolge gemachten Ansagen verhängt worden ist; durch eine solche Ansage wird auf jegliche Strafe für die außer Reihenfolge gemachte Ansage verzichtet, und die Lizitation wird fortgesetzt, als hätte der Gegner zu diesem Zeitpunkt keine Ansage gemacht (Regel 16 C 2 wird angewendet).

Vorgang nach einer Ansage außer Reihenfolge

Regel 29:

- A.** Nach einer Ansage außer Reihenfolge kann der nächste Gegner seinerseits ansagen, wodurch er das Recht auf Bestrafung verliert.
- B.** Ist das nicht der Fall, wird die Ansage außer Reihenfolge aufgehoben, und die Lizitation geht an jenen Spieler zurück, der an der Reihe war, anzusagen. Der Schuldige darf jede regelgemäße Ansage machen, wenn er dann an die Reihe kommt, seine Seite unterliegt aber den Strafen der Regeln 30, 31 und 32.
- C.** Ist die Ansage außer Reihenfolge konventionell, beziehen sich die erwähnten Bestimmungen der Regeln 30, 31 und 32 auf die durch die Konvention gezeigten Denominationen, nicht auf die tatsächlich erwähnten.

Pass außer Reihenfolge

Regel 30:

Wenn ein Spieler außer Reihenfolge gepasst hat und diese Ansage nach Regel 29 aufgehoben wurde, weil der Gegner von seinem Recht, die Ansage anzunehmen, nicht Gebrauch gemacht hat:

A. Bevor ein Spieler geboten hat

Wenn ein Spieler außer Reihenfolge gepasst hat, bevor irgendein Spieler geboten hat, (Strafe) muss der Schuldige passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist. Regel 72 B1 kann angewendet werden.

B. Nachdem irgendein Spieler geboten hat

Wenn ein Spieler außer Reihenfolge gepasst hat, nachdem irgendein Spieler geboten hat und wenn sein rechter Gegner an der Reihe war, anzusagen, (Strafe) muss der Schuldige passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist (wenn sich der Pass außer Reihenfolge konventionell auf eine bestimmte Farbe oder Farben bezog und daher eine Information übermittelt hat, können die Strafbestimmungen der Regel 26 zur Anwendung kommen).

Wenn ein Spieler außer Reihenfolge gepasst hat, nachdem irgendein Spieler geboten hat und wenn sein Partner an der Reihe war anzusagen, (Strafe) muss der Schuldige jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen, und Regel 72 B1 kann zur Anwendung kommen. Der Partner des Schuldigen darf jedes genügende Gebot abgeben oder passen, darf aber in dieser Bietrunde nicht kontrieren oder rekontrieren, und Regel 72 B 1 kann zur Anwendung kommen.

Wenn ein Spieler außer Reihenfolge gepasst hat, nachdem irgendein Spieler geboten und wenn sein linker Gegner an der Reihe war anzusagen, dann gilt das als "Änderung einer Ansage", und Regel 25 ist anzuwenden.

C. Pass ist konventionell

Ist ein Pass außer Reihenfolge konventionell, ist nicht diese Regel, sondern Regel 31 anzuwenden. Ein Pass ist dann eine Konvention, wenn er vereinbarungsgemäß mehr verspricht als eine bestimmte Stärke, oder wenn er künstlich Werte in einer anderen als der letztgenannten Farbe verspricht oder verleugnet.

Gebot außer Reihenfolge

Regel 31:

Wenn ein Spieler außer Reihenfolge geboten hat und das Gebot aufgehoben wurde, weil der Gegner von seinem Recht, das Gebot anzunehmen, nicht Gebrauch gemacht hat, (siehe Regel 29), dann gilt folgendes:

A. Rechter Gegner an der Reihe

Wenn der Schuldige geboten hat, während sein rechter Gegner an der Reihe war anzusagen, oder wenn der Schuldige auf die Ansage des Partners gepasst hat und das eine konventionelle Bedeutung hat, in welchem Fall A 2b anzuwenden ist, und

1. der rechte Gegner passt, muss der Schuldige die Ansage außer Reihenfolge wiederholen; wenn sie regelgemäß ist, erfolgt keine Strafe;
2. der rechte Gegner eine andere regelgemäße Ansage macht als Pass, kann der Schuldige seinerseits jede regelgemäße Ansage machen; wenn diese
 - (a) die Denomination seines Gebots außer Reihenfolge wiederholt, (Strafe) muss der Partner des Schuldigen passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe, ist anzusagen (siehe Regel 23);
 - (b) die Denomination des Gebots außer Reihenfolge nicht wiederholt, können die Ausspielstrafen nach Regel 26 zur Anwendung kommen und (Strafe) der Partner des Schuldigen muss jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen (siehe Regel 23).

B. Partner oder linker Gegner an der Reihe

Wenn der Schuldige geboten hat und sein Partner an der Reihe war anzusagen (oder sein linker Gegner, und er selbst noch nicht angesagt hat), (Strafe) muss der Partner des Schuldigen jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen (siehe Regel 23), und die Ausspielstrafen nach Regel 26 können zur Anwendung kommen.

Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge

Regel 32:

Ein Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge kann vom nächsten Gegner angenommen werden (siehe Regel 29). Ein unzulässiges Kontra kann jedoch nie angenommen werden (siehe Regel 35 A, wenn der nächste Gegner trotzdem ansagt). Wird das Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge nicht angenommen, wird es aufgehoben, die Ausspielstrafen der Regel 26 B können angewendet werden und

A. Partner des Schuldigen an der Reihe

Wenn das Kontra oder Rekontra abgegeben wurde, wenn der Partner des Schuldigen an der Reihe war anzusagen, (Strafe) muss der Partner des Schuldigen jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen (siehe Regel 23).

B. Rechter Gegner an der Reihe

Wenn das Kontra oder Rekontra abgegeben wurde, wenn der rechte Gegner des Schuldigen an der Reihe war anzusagen, gilt:

1. Wenn der rechte Gegner passt, muss der Schuldige das Kontra oder Rekontra wiederholen, und es gibt keine Strafe (außer das Kontra war unzulässig - siehe Regel 36);
2. wenn der rechte Gegner ein Gebot abgibt, kann der Schuldige seinerseits jede gültige Ansage machen, und (Strafe) der Partner des Schuldigen muss jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen (siehe Regel 23).

Gleichzeitige Ansagen

Regel 33:

Eine Ansage, die gleichzeitig mit einer Ansage jenes Spielers, der an der Reihe ist, gemacht wird, gilt als nachfolgende Ansage.

Beibehaltung des Rechts zur Ansage

Regel 34:

Folgt auf eine Ansage dreimal "Pass", endet die Lizitation nicht, wenn einer dieser „Pass“ außer Reihenfolge war, so dass ein Spieler das Recht verlieren würde, in dieser Runde anzusagen. Die Lizitation geht an jenen Spieler zurück, der übergangen worden ist. Alle nachfolgenden "Pass" werden aufgehoben; die Lizitation geht weiter, als hätte keine Regelwidrigkeit stattgefunden.

Angenommene unzulässige Ansage

Regel 35:

Wenn nach einer der unten angeführten unzulässigen Ansagen der linke Gegner des Schuldigen ansagt, bevor eine Strafe auferlegt wurde, gibt es keine Strafe für die unzulässige Ansage (Regel 26 kommt nicht zur Anwendung) und

A. Kontra oder Rekontra

War die unzulässige Ansage ein Kontra oder Rekontra, das nicht Regel 19 entspricht, ist dieses und alle nachfolgenden Ansagen aufgehoben. Die Lizitation geht an jenen Spieler zurück, der an der Reihe ist anzusagen und geht dann weiter, als hätte keine Regelwidrigkeit stattgefunden.

B. Aktion eines auf Pass gesetzten Spielers

War die unzulässige Ansage ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Spielers, der nach den Regeln hätte passen müssen, bleiben diese Ansage und alle folgenden bestehen. Musste jedoch der Schuldige für die restliche Lizitation passen, muss er das in den nachfolgenden Bietrunden wieder tun.

C. Gebot von mehr als Sieben

War die unzulässige Ansage ein Gebot von mehr als Sieben, werden dieses Gebot und alle nachfolgenden aufgehoben; der Schuldige muss sein Gebot durch Pass ersetzen, und die Lizitation geht weiter, als hätte keine Regelwidrigkeit stattgefunden.

D. Ansage nach Ende der Lizitation

War die unzulässige Ansage eine Ansage nach Ende der Lizitation, werden diese Ansage und alle nachfolgenden straflos aufgehoben.

Unzulässiges Kontra oder Rekontra

Regel 36:

Jedes Kontra, das nicht durch Regel 19 erlaubt ist, wird aufgehoben. Der Schuldige muss statt dessen eine regelgemäße Ansage abgeben, und (Strafe) der Partner des Schuldigen muss jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen (siehe Regel 23); die Ausspielstrafen der Regel 26 können angewendet werden.

War das unzulässige Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge, siehe Regel 32; sagt der linke Gegner des Schuldigen an, siehe Regel 35 A.

Verletzung eines Passzwanges

Regel 37:

Ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Spielers, der durch eine Regel zum Passen verpflichtet ist, wird aufgehoben, und (Strafe) jedes Mitglied der schuldigen Seite muss bis zur Beendigung der Lizitation passen (siehe Regel 23). Die Ausspielstrafen der Regel 26 können angewendet werden. (Sagt der linke Gegner des Schuldigen an, siehe Regel 35 B).

Gebot von mehr als Sieben

Regel 38:

Kein Spiel oder Score in einem Kontrakt von mehr als Sieben ist jemals zulässig. Ein Gebot von mehr als Sieben wird aufgehoben, und (Strafe) jedes Mitglied der schuldigen Seite muss bis zur Beendigung der Lizitation passen (siehe Regel 23). Die Ausspielstrafen der Regel 26 können angewendet werden. (Sagt der linke Gegner des Schuldigen an, siehe Regel 35 C).

Ansage nach Beendigung der Lizitation

Regel 39:

Eine Ansage nach dem die Lizitation abschließenden Pass wird aufgehoben und:

A. Pass oder Ansage des Alleinspielers oder Strohmannes

Handelt es sich um ein Pass eines Gegenspielers oder irgendeine Ansage des präsumtiven Alleinspielers oder Strohmannes, gibt es keine Strafe.

B. Andere Aktion der Gegenspieler

Handelt es sich um ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Gegenspielers, können die Ausspielstrafen der Regel 26 angewendet werden. (Sagt der linke Gegner des Schuldigen an, siehe Regel 35 D).

Partnerschaftsübereinkunft

Regel 40:

A. Recht auf Ansagen und Spielweisen

Ein Spieler darf jede beliebige Ansage oder Spielweise wählen (einschließlich einer absichtlich irreführenden Ansage wie z.B. eines "Bluff-Gebotes", oder einer Ansage oder Spielweise, die von der allgemein üblichen oder vorher bekannt gegebenen konventionellen Praxis abweicht), ohne vorher darauf hinzuweisen, vorausgesetzt, dass diese Ansage oder Spielweise nicht auf einer Partnerschaftsübereinkunft beruht.

B. Verborgene Übereinkünfte verboten

Ein Spieler darf keine Ansage oder Spielweise wählen, die auf einer speziellen Partnerschaftsübereinkunft beruht, wenn vom gegnerischen Paar nicht erwartet werden kann, ihre Bedeutung zu verstehen, oder wenn seine Seite die Verwendung einer solchen Ansage oder Spielweise nicht gemäß den Bestimmungen des ÖBV offenbart.

C. Recht des Turnierleiters

Wenn der Turnierleiter zum Schluss kommt, dass eine Seite einen Schaden erlitten hat, weil die Gegenseite eine Ansage oder Spielweise nicht oder nicht ausreichend erklärt hat, darf er ein berechtigtes Ergebnis zuweisen.

D. Regeln von Konventionen

Der ÖBV darf die Verwendung von Biet- und Spielkonventionen regeln. Darüber hinaus dürfen die Zonenverbände Partnerschaftsübereinkünfte regeln (auch nicht-konventionelle), die Erstaktionen der Partnerschaft auf Einserstufe mit Blättern zulassen, die um wenigstens einen König schwächer als ein Durchschnittsblatt sind. Die Zonenverbände dürfen diese Zuständigkeit delegieren (die EBL hat dies für Europa an die Landesverbände delegiert).

E. Konventionskarte

1. Der ÖBV darf eine Konventionskarte vorschreiben, auf der die Partner ihre Konventionen und Übereinkünfte anführen. Er darf Vorschriften hinsichtlich ihre Verwendung erlassen, einschließlich jener, dass beide Mitglieder einer Partnerschaft das gleiche System spielen müssen (das bezieht sich auf die Methode, nicht auf den Stil oder die Einschätzung).

Internationale Turnierregeln 1997

2. Während der Lizitation und während des Spiels darf jeder Spieler außer dem Strohmann in die gegnerische Konventionskarte Einsicht nehmen, wenn er an der Reihe ist, anzusagen oder zu spielen; kein Spieler darf jedoch seine eigene Konventionskarte betrachten noch irgendwelche Hilfsmittel anderer Art verwenden (z.B. IMP-Tabelle, Taschenrechner, Gedächtnishilfen).

Der Veranstalter kann HUM-Systeme² und gleichzeitig auch schriftliche Hilfsmittel gegen solche Systeme erlauben. Diese gelten als Bestandteil der Konventionskarte des Paares, das ein HUM-System spielt.

² *HUM = Highly Unusual Methods (z.B. Forcing Pass)*

KAPITEL VI

Das Spiel

Beginn des Spiels

Regel 41:

A. Verdecktes Ausspiel

Folgt auf ein Gebot, ein Kontra oder ein Rekontra drei Pass in Reihenfolge, spielt der Gegenspieler links vom (späteren) Alleinspieler verdeckt aus. Das verdeckte Ausspiel darf nur mit Einverständnis des Turnierleiters nach einer Regelwidrigkeit zurückgenommen werden (siehe Regel 47 E 2); die zurückgenommene Karte muss in das Blatt des Gegenspielers zurückgegeben werden.

B. Wiederholung der Lizitation und Fragen

Bevor das Ausspiel aufgedeckt wird, dürfen sowohl der Partner des Ausspielers als auch der (spätere) Alleinspieler eine Wiederholung der Lizitation oder eine Erklärung einer gegnerischen Ansage verlangen (siehe Regel 20). Der Alleinspieler oder jeder der Gegenspieler dürfen eine Wiederholung der Lizitation verlangen, wenn sie zum ersten Mal an der Reihe sind zu spielen; sobald der Betreffende eine Karte spielt, erlischt dieses Recht. Die Gegenspieler (sie unterliegen dabei aber Regel 16) und der Alleinspieler behalten das Recht, während des gesamten Spiels Erklärungen zu verlangen, wenn sie an der Reihe sind zu spielen.

C. Aufdecken des Ausspiels

Nach dieser Frageperiode wird das Ausspiel aufgedeckt, die Spielperiode beginnt, das Blatt des Strohmannes wird aufgedeckt. Sobald es für eine Wiederholung der Lizitation zu spät ist (siehe B), können der Alleinspieler oder jeder der Gegenspieler fragen, wie der Kontrakt lautet und ob - aber nicht von wem - er kontriert oder rekontriert wurde. Die Frage darf nur von dem Spieler gestellt werden, der an der Reihe ist zu spielen.

D. Blatt des Strohmannes

Sobald das Ausspiel aufgedeckt wurde, legt der Strohmann sein Blatt vor sich offen auf den Tisch, die Karten mit der Schmalseite zum Alleinspieler nach Farben geordnet, die Atoutfarbe zu seiner Rechten. Der Alleinspieler spielt mit seinen eigenen Karten und denen des Strohmannes.

Rechte des Strohmannes

Regel 42:

A. Absolute Rechte

1. Der Strohmann darf in Gegenwart des Turnierleiters Informationen über Tatsachen oder Regeln geben.
2. Er darf gewonnene oder verlorene Stiche mitzählen.
3. Er spielt als Handlungsgehilfe des Alleinspielers nach dessen Anordnungen die Karten des Strohmannes. (Siehe Regel 45F, wenn der Strohmann ein Spiel andeutet).

B. Eingeschränkte Rechte

Der Strohmänn darf auch andere Rechte ausüben, allerdings mit den Einschränkungen der Regel 43.

1. Er darf den Alleinspieler (**nicht** aber einen Gegenspieler) befragen, wenn dieser nicht Farbe bekannt hat, ob er noch eine Karte der gespielten Farbe im Blatt hat.
2. Er darf den Versuch machen, eine Regelwidrigkeit des Alleinspielers zu verhindern.
3. Er darf die Aufmerksamkeit auf eine Regelwidrigkeit lenken, sobald das Spiel beendet ist.

Einschränkung der Rechte des Strohmannes

Regel 43:

A. Einschränkungen

1. Allgemeine Einschränkungen
 - (a) Der Strohmänn sollte nicht von sich aus den Turnierleiter rufen, es sei denn, dass die Aufmerksamkeit bereits von einem anderen Spieler auf einen Regelverstoß gelenkt wurde.
 - (b) Der Strohmänn darf während des Spiels nicht die Aufmerksamkeit auf einen Regelverstoß lenken.
 - (c) Der Strohmänn darf keinesfalls am Spiel teilnehmen und darf mit dem Alleinspieler in keiner Weise bezüglich der Durchführung kommunizieren.
2. Einschränkungen, die unter spezieller Strafsanktion stehen.
 - (a) Der Strohmänn darf nicht das Blatt mit dem Alleinspieler austauschen.
 - (b) Der Strohmänn darf seinen Platz nicht verlassen, um dem Alleinspieler bei der Durchführung zuzusehen.
 - (c) Der Strohmänn darf nicht von sich aus die Bildseite einer Karte im Blatt eines Gegenspielers ansehen.

B. Strafen für Verstöße

1. Allgemeine Strafen

Der Strohmänn unterliegt für jeden Verstoß unter A 1 und A 2 den Strafbestimmungen der Regel 90.
2. Spezifische Strafen

Wenn der Strohmänn eine der unter A 2 aufgezählten Einschränkungen nicht eingehalten hat und:

 - (a) den Alleinspieler warnt, aus der falschen Hand zu spielen, (Strafe) kann jeder der Gegenspieler wählen, aus welcher Hand der Alleinspieler spielen soll.
 - (b) als erster den Alleinspieler wegen einer Revoke befragt, muss der Alleinspieler eine regelgemäße Karte spielen, wenn sein Spiel regelwidrig war, und die Strafbestimmungen der Regel 64 kommen zur Anwendung (Die Revoke ist vollendet.)
3. Hat der Strohmänn nach A 2 seine Rechte verloren und lenkt er zuerst die Aufmerksamkeit auf einen Regelverstoß eines Gegenspielers, gibt es keine Strafe für den Gegenspieler. Wenn die Gegenspieler aus dem Regelverstoß einen Vorteil ziehen, soll der Turnierleiter **beiden** Seiten einen zugewiesenen Score zuteilen, um Gerechtigkeit wiederherzustellen.

Reihenfolge und Vorgang beim Spiel

Regel 44:

- A. Ein Spieler, der zu einem Stich ausspielt, darf jede Karte aus seinem Blatt spielen, es sei denn, er ist einer Beschränkung nach einer von seiner Seite begangenen Regelwidrigkeit unterworfen.
- B. Nach dem Ausspiel gibt jeder andere Spieler der Reihe nach eine Karte zu, und die vier auf diese Weise gespielten Karten bilden einen Stich (siehe Regel 65).
- C. Beim Spielen zu einem Stich muss jeder Spieler Farbe bekennen, sofern ihm dies möglich ist. Diese Verpflichtung hat Vorrang gegenüber allen anderen Vorschriften dieser Regeln.
- D. Kann ein Spieler nicht Farbe bekennen, darf er jede beliebige Karte zu dem Stich spielen, es sei denn, er ist einer Beschränkung nach einer von seiner Seite begangenen Regelwidrigkeit unterworfen.
- E. Ein Stich, der ein Atout enthält, wird von jenem Spieler gewonnen, der das höchste Atout beigesteuert hat.
- F. Ein Stich, der kein Atout enthält, wird von jenem Spieler gewonnen, der die höchste Karte der ausgespielten Farbe beigesteuert hat.
- G. Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, spielt zum nächsten Stich aus.

Gespielte Karte

Regel 45:

A. Spiel aus einem Blatt

Jeder Spieler, mit Ausnahme des Strohmannes, spielt eine Karte, indem er sie aus seinem Blatt nimmt und mit der Bildseite nach oben (außer dem verdeckten Ausspiel) unmittelbar vor sich auf den Tisch legt.

B. Spiel aus dem Strohmann

Der Alleinspieler spielt eine Karte aus dem Blatt des Strohmannes, indem er die Karte nennt, woraufhin der Strohmann die Karte nimmt und vor sich auf den Tisch legt. Beim Spielen aus dem Blatt des Strohmannes darf der Alleinspieler die gewünschte Karte nur dann selbst aufnehmen, wenn es notwendig ist.

C. Eine Karte muss gespielt werden:

1. Wenn es sich um eine Karte eines Gegenspielers handelt, dann muss sie gespielt werden, wenn es für den Partner des Betreffenden möglich ist, ihre Bildseite zu sehen (siehe aber Regel 45 E).
2. Der Alleinspieler muss eine Karte spielen, wenn sie von ihm mit der Bildseite nach oben gehalten wird und dabei den Tisch berührt oder fast berührt, oder wenn sie vom Alleinspieler so gehalten wird, dass seine Absicht, sie zu spielen, klar erkennbar ist.
3. Eine Karte des Strohmannes muss gespielt werden, wenn sie der Alleinspieler absichtlich berührt hat, außer er wollte die Karten des Strohmannes ordnen oder eine Karte über oder unter der berührten spielen.
4. (a) Eine Karte muss gespielt werden, wenn sie ein Spieler nennt oder sonst irgendwie als jene Karte bezeichnet, die er zu spielen gedenkt.
(b) Ein Spieler darf ohne Straffolge eine unbeabsichtigte Bezeichnung ändern, sofern er dies ohne Gedankenpause tut; hat jedoch ein Gegner seinerseits eine Karte gespielt, die vor der Änderung der Bezeichnung regelgemäß war, so darf dieser Gegner die

so gespielte Karte straflos zurücknehmen und an ihrer Stelle eine andere spielen (siehe Regel 47 E).

5. Eine Strafkarte - normal oder klein - kann gespielt werden müssen, wie in Regel 50 vorgesehen.

D. Strohmann spielt falsche Karte

Wenn der Strohmann eine Karte, die der Alleinspieler nicht genannt hat, in die Lage einer gespielten Karte bringt, muss die Karte zurückgenommen werden, wenn die Aufmerksamkeit darauf gelenkt wird, bevor jede Seite zum nächsten Stich gespielt hat. Ein Gegenspieler darf straflos eine Karte zurücknehmen, die er gespielt hat, nachdem der Irrtum begangen, aber bevor die Aufmerksamkeit darauf gelenkt worden ist. Wenn der rechte Gegner seine Karte zurücknimmt, kann der Alleinspieler seinerseits eine Karte zurücknehmen, die er zu dem Stich gespielt hat (siehe Regel 16 C 2).

E. Fünfte Karte in einem Stich

1. Eine fünfte Karte in einem Stich wird zur Strafkarte nach Regel 50, wenn sie von einem Gegenspieler beigesteuert wurde. Nimmt jedoch der Turnierleiter an, dass die Karte ausgespielt wurde, sind die Regeln 53 oder 56 anzuwenden.
2. Steuert der Alleinspieler eine fünfte Karte zu einem Stich bei - aus seinem Blatt oder aus dem des Strohmannes -, dann gibt es keine Strafe. Nimmt jedoch der Turnierleiter an, dass die Karte ausgespielt wurde, ist Regel 55 anzuwenden.

F. Strohmann deutet Spiel an

Nach dem Aufdecken seiner Karten darf der Strohmann ohne Aufforderung durch den Alleinspieler keine Karte berühren oder anzeigen (außer zum Ordnen der Karten). Falls er es tut, sollte der Turnierleiter sofort gerufen werden. Dieser soll entscheiden, ob die Handlungsweise des Strohmannes einen Hinweis für den Alleinspieler dargestellt hat. War dies der Fall, soll der Turnierleiter weiterspielen lassen und sich das Recht vorbehalten, das Ergebnis zu berichtigen, wenn die Gegenspieler durch das angedeutete Spiel geschädigt wurden.

G. Umdrehen der Karten

Kein Spieler soll seine Karte umdrehen, bevor alle vier Spieler zu dem jeweiligen Stich gespielt haben.

**Unvollständiges oder irriges Nennen einer Karte
aus dem Blatt des Strohmannes**

Regel 46:

A. Richtige Bezeichnung einer Karte im Strohmann

Bei der Nennung einer Karte, die der Alleinspieler aus dem Blatt des Strohmannes spielen will, sollte der Alleinspieler Farbe und Rang deutlich angeben.

B. Unvollständige oder irriige Bezeichnung

Im Falle einer unvollständigen oder irrigen Benennung einer Karte durch den Alleinspieler gelten folgende Einschränkungen - es sei denn, dass dieses Spiel unwiderlegbar nicht die Absicht des Alleinspielers war:

1. Unvollständige Bezeichnung des Ranges
Wenn der Alleinspieler beim Zugeben einer Karte aus dem Strohmänn "hoch" oder ähnlich sagt, wird angenommen, dass er die höchste Karte der betreffenden Farbe gemeint hat. Doch ist der Strohmänn der letzte, der zu dem Stich spielt, oder fordert der Alleinspieler den Strohmänn auf, den Stich zu gewinnen, wird angenommen, dass er die niedrigste gewinnende Karte verlangt hat. Sagt der Alleinspieler "klein" oder etwas von gleicher Bedeutung, wird angenommen, dass er die kleinste Karte verlangt hat.
2. Alleinspieler bezeichnet Farbe, aber keinen Rang
Bezeichnet der Alleinspieler eine Farbe, aber keinen Rang, wird angenommen, dass er die kleinste Karte dieser Farbe verlangt hat.
3. Alleinspieler bezeichnet einen Rang, aber keine Farbe,
 - (a) und spielt er vom Strohmänn aus, wird angenommen, dass er jene Farbe weiterspielt, in welcher der Strohmänn den vorhergegangenen Stich gewonnen hat, vorausgesetzt, eine Karte des bezeichneten Ranges existiert in dieser Farbe;
 - (b) und fällt die Aktion nicht unter (a), muss der Alleinspieler vom Strohmänn eine Karte des bezeichneten Ranges spielen, wenn dies nach den Regeln möglich ist. Gibt es zwei oder mehrere solche Karten, muss der Alleinspieler erklären, welche Karte gemeint ist.
4. Karte nicht im Strohmänn
Bezeichnet der Alleinspieler eine Karte, die es im Strohmänn gar nicht gibt, ist diese Benennung ungültig, und der Alleinspieler darf jede ordnungsgemäß spielbare Karte nennen.
5. Weder Farbe noch Rang werden genannt
Wenn der Alleinspieler ein Spiel andeutet und dabei weder Farbe noch Rang bezeichnet (indem er etwa "egal" oder "was du willst" sagt), darf jeder der Gegenspieler bestimmen, was aus dem Blatt des Strohmänn gespielt werden soll.

Zurücknahme einer gespielten Karte

Regel 47:

A. Um einer Strafe nachzukommen

Eine bereits gespielte Karte darf zurückgenommen werden, um einer Strafe nach zu kommen, jedoch kann eine solche Karte zur Strafkarte (siehe Regel 49) werden, wenn sie von einem Gegenspieler gespielt worden war.

B. Zur Korrektur eines ungültigen Spiels

Eine bereits gespielte Karte darf zurückgenommen werden, um ein regelwidriges oder gleichzeitiges Spiel zu korrigieren (siehe Regel 58, für Gegenspieler auch Regel 49).

C. Zur Korrektur einer unabsichtlichen Bezeichnung

Eine bereits gespielte Karte darf straflos nach einer Änderung der Bezeichnung zurück genommen werden, wenn es sich um einen Fall laut Regel 45 C 4 b) handelt.

D. Nach einer Änderung des Spiels durch einen Gegner

Wenn ein Gegner sein Spiel ändert, darf eine bereits gespielte Karte straflos zurück genommen und durch eine andere Karte ersetzt werden.

E. Änderung eines Spiels, das auf falscher Information beruhte

1. Ein Ausspiel außer der Reihenfolge darf straflos zurückgenommen werden, wenn der Ausspieler von einem Gegner falsch informiert wurde, dass er am Ausspiel sei. Der linke Gegner sollte das Ausspiel nicht annehmen.
2. (a) Ein Spieler darf die von ihm gespielte Karte wegen einer falschen Information über eine Ansage oder Spielweise eines Gegners zurücknehmen, wenn er sie vor der Richtigstellung der Erklärung gespielt hat und wenn keine weitere Karte zu dem Stich gespielt worden war. Ein erstes Ausspiel darf nicht zurückgenommen werden, wenn der Strohmann irgendeine Karte aufgedeckt hat.
(b) Ist es für eine solche Korrektur zu spät, muss Regel 40 C angewendet werden.

F. Unerlaubte Zurücknahme

Mit Ausnahme der in den Punkten A bis E erwähnten Situationen darf eine gespielte Karte nicht zurückgenommen werden.

Sichtbar gewordene Karten des Alleinspielers

Regel 48:

A. Alleinspieler deckt eine Karte auf

Der Alleinspieler unterliegt keiner Strafe, wenn er eine Karte sichtbar macht, und keine Karte des Alleinspielers oder Strohmannes wird jemals zur Strafkarte. Der Alleinspieler braucht eine ihm zufällig entfallene Karte nicht zu spielen.

B. Alleinspieler deckt sein Blatt auf

1. Wenn der präsumtive Alleinspieler nach einem ersten "Ausspiel außer Reihenfolge" seine Karten aufdeckt, findet Regel 54 Anwendung.
2. Wenn der Alleinspieler seine Karten zu irgendeinem anderen Zeitpunkt als nach einem ersten „Ausspiel außer Reihenfolge“ aufdeckt, kann dies als Claim auf Stiche oder Konzession von Stichen angesehen werden (Regel 68 findet dann Anwendung).

Sichtbar gewordene Karten eines Gegenspielers

Regel 49:

Wenn eine Karte eines Gegenspielers in eine Position gelangt, dass es für den Partner möglich ist, ihre Bildseite zu sehen, oder wenn ein Gegenspieler eine Karte als in seinem Blatt befindlich nennt, und es sich nicht um den normalen Spielverlauf oder eine Regelanwendung handelt, (Strafe) wird jede derartige Karte zur Strafkarte (siehe Regel 50). Siehe jedoch Fußnote zu Regel 68, wenn ein Gegenspieler eine Erklärung zu einem Stich abgegeben hat, der noch nicht fertig gespielt ist.

Behandlung einer Strafkarte

Regel 50:

Eine Karte, die frühzeitig von einem Gegenspieler aufgedeckt (aber nicht ausgespielt, siehe Regel 57) wurde, ist eine Strafkarte, außer wenn es vom Turnierleiter anders bestimmt wird. Der Turnierleiter soll unabhängig von den untenstehenden Berichtigungen ein berichtigtes Ergebnis zuteilen, wenn er der Meinung ist, dass Regel 72 B 1 anzuwenden ist.

A. Strafkarte bleibt aufgedeckt

Eine Strafkarte muss offen auf dem Tisch vor jenem Spieler liegen bleiben, zu dessen Blatt sie gehört, bis sie gespielt wird oder bis eine andere Strafe gewählt wurde.

B. Normale oder kleine Strafkarte

Eine einzelne Karte, die keine Figur ist und unabsichtlich sichtbar gemacht wurde (wenn man z.B. zwei Karten aus dem Blatt zieht oder eine Karte aus dem Fächer fällt), wird eine „kleine“ Strafkarte. Jede Figur oder eine beliebige Karte, die absichtlich sichtbar gemacht wurde (etwa bei einem Ausspiel außer Reihenfolge oder bei einer Revoke, die berichtigt wird), wird eine „normale“ Strafkarte. Hat ein Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten, dann werden diese Karten stets normale Strafkarten.

C. Kleine Strafkarte

Hat ein Gegenspieler eine kleine Strafkarte, darf er vor der Strafkarte keine Karte der gleichen Farbe unter dem Rang einer Figur spielen; er darf jedoch eine Figur in der gleichen Farbe spielen. Der Partner des Schuldigen unterliegt keiner Ausspielstrafe, doch ist jede Information, die durch das Sichtbarwerden der Karte entsteht, als „fremd“ und daher als unerlaubt zu betrachten (siehe Regel 16 A).

D. Normale Strafkarte

Hat ein Gegenspieler eine normale Strafkarte, unterliegen sowohl dieser Spieler als auch sein Partner gewissen Einschränkungen - der Schuldige, wenn er am Spielen, sein Partner, wenn er am Ausspielen ist.

1. Schuldiger am Spiel

Eine normale Strafkarte muss bei erster Gelegenheit gespielt werden, gleichgültig, ob es sich um das Ausspiel zu einem Stich, das Bekennen einer Farbe, einen Abwurf oder um Schnappen handelt. Die Verpflichtung, eine Strafkarte zu spielen, ist für den Partner eine erlaubte Information; alle anderen Informationen, die durch das Aufdecken einer Karte entstanden sind, fallen jedoch unter den Begriff „unerlaubte Information“. Hat ein Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten, die ordnungsgemäß gespielt werden können, darf der Alleinspieler bestimmen, welche gespielt werden muss. Die Verpflichtung, Farbe zu bekennen oder einer Ausspiel- oder Spielstrafe nachzukommen, hat den Vorrang gegenüber der Verpflichtung, eine normale Strafkarte zu spielen; die Strafkarte muss aber weiterhin mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch liegen bleiben und bei nächster regelgemäßer Gelegenheit gespielt werden.

2. Partner des Schuldigen am Spiel

Ist ein Gegenspieler am Ausspiel, während sein Partner eine normale Strafkarte liegen hat, darf er erst dann ausspielen, wenn der Alleinspieler eine der folgenden Möglichkeiten gewählt hat (spielt der Gegenspieler früher aus, ist Regel 49 anzuwenden).

Der Alleinspieler darf

- (a) vom Gegenspieler verlangen, die Farbe der Strafkarte auszuspielen (kann er das nicht, siehe Regel 59), oder von ihm verlangen, die Farbe der Strafkarte nicht auszuspielen, solange er bei Stich bleibt (bei zwei oder mehr Strafkarten siehe Regel 51). Macht der Alleinspieler von diesem Wahlrecht Gebrauch, hört die Strafkarte auf, eine solche zu sein; sie wird wieder aufgenommen;
- (b) weder ein Ausspiel verlangen, noch eines verbieten; in diesem Fall darf der Gegenspieler ausspielen, was er will, aber die Strafkarte bleibt weiterhin Strafkarte.

Zwei oder mehr Strafkarten

Regel 51:

A. Schuldiger am Spiel

Hat ein Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten, die ordnungsgemäß gespielt werden können, darf der Alleinspieler bestimmen, welche zum laufenden Stich gespielt werden muss.

B. Partner des Schuldigen am Spiel

1. Strafkarte in derselben Farbe

- (a) Hat ein Spieler zwei oder mehr Strafkarten in einer Farbe und verlangt der Alleinspieler vom Partner dieses Spielers das Ausspiel dieser Farbe, dann sind die Karten dieser Farbe keine Strafkarten mehr, werden aufgenommen und der Gegenspieler darf jede beliebige regelgemäße Karte zu dem Stich spielen.
- (b) Verbietet der Alleinspieler das Ausspiel dieser Farbe, nimmt der Gegenspieler alle Karten dieser Farbe auf und darf jede beliebige regelgemäße Karte zu dem Stich spielen.

2. Strafkarten in mehr als einer Farbe

- (a) Hat ein Gegenspieler Strafkarten in mehr als einer Farbe, darf der Alleinspieler vom Partner des Gegenspielers das Ausspiel einer jener Farben seiner Wahl verlangen, in welcher der Gegenspieler eine Strafkarte hat; B 1 (a) kommt dann zur Anwendung.
- (b) Der Alleinspieler darf das Ausspiel einer oder mehrerer Farben verbieten, in welchen der Gegenspieler Strafkarten hat. In diesem Fall nimmt der Gegenspieler alle Karten in jenen Farben auf, die der Alleinspieler verboten hat und spielt eine beliebige regelgemäße Karte zu dem Stich.

Nichtbefolgung der Verpflichtung zum Ausspiel oder Spiel einer Strafkarte

Regel 52:

A. Gegenspieler unterläßt es, Strafkarte zu spielen

Wenn ein Gegenspieler seiner Verpflichtung zum Ausspiel oder Spiel einer Strafkarte nach Regel 50 nicht nachkommt, darf er von sich aus keine Karte zurücknehmen, die er anstelle der Strafkarte gespielt hat.

B. Gegenspieler spielt andere Karte

1. Spiel wird angenommen

- (a) Hat ein Gegenspieler eine andere Karte ausgespielt oder zugegeben, wenn er nach den Regeln die Strafkarte hätte spielen müssen, darf der Alleinspieler dieses Ausspiel oder Zugeben annehmen.
- (b) Der Alleinspieler muss ein solches Ausspiel oder Zugeben annehmen, wenn er nachher aus seinem Blatt oder vom Blatt des Strohmannes zugegeben hat.
- (c) Wird eine Karte eines Gegenspielers nach (a) oder (b) angenommen, bleibt die ungespielte Strafkarte weiterhin eine Strafkarte.

2. Spiel wird nicht angenommen

Der Alleinspieler darf verlangen, dass der Gegenspieler statt der regelwidrig gespielten Karte die Strafkarte ausspielt oder zugibt. Jede von dem Gegenspieler im Verlauf dieses Regelverstoßes ausgespielte oder zugegebene Karte wird ihrerseits zu einer normalen Strafkarte.

**Regelwidrige Ausspiele und Zugabe
Ausspiel außer Reihenfolge wird angenommen**

Regel 53:

A. Ausspiel außer Reihenfolge wird als korrektes Ausspiel behandelt

Jedes "Ausspiel außer Reihenfolge", das aufgedeckt wurde, darf als korrektes Ausspiel behandelt werden. Es wird immer dann zum korrekten Ausspiel, wenn - je nach Lage der Dinge - der Alleinspieler oder einer der Gegenspieler das Ausspiel ausdrücklich annimmt (indem er das durch eine Bemerkung feststellt) oder wenn der als nächster an der Reihe befindliche Spieler zu dem regelwidrigen Ausspiel zugibt (siehe aber Regel 47 E1). Wurde es weder ausdrücklich angenommen noch eine Karte zugegeben, wird der Turnierleiter verlangen, dass aus der richtigen Hand ausgespielt werde.

B. Falscher Gegenspieler gibt zu einem regelwidrigen Ausspiel des Alleinspielers zu

Wenn der Gegenspieler rechts vom Blatt, von dem der Alleinspieler außer Reihenfolge ausgespielt hat, zugibt, bleibt das Ausspiel bestehen, Regel 57 kommt zur Anwendung; siehe jedoch Regel 53 C.

C. Ordnungsgemäßes Ausspiel wird nach regelwidrigem Ausspiel gemacht

Wenn ordnungsgemäß ein Gegner jenes Spielers am Ausspiel war, der außer Reihenfolge ausgespielt hat, darf dieser Gegner sein ordnungsgemäßes Ausspiel zu dem Stich machen, bei dem die Regelwidrigkeit auftrat, ohne dass angenommen wird, er habe seine Karte zu dem regelwidrigen Ausspiel gespielt. Das ordnungsgemäße Ausspiel bleibt bestehen, und alle Karten, die irrtümlich zu diesem Stich gespielt wurden, dürfen straflos zurückgenommen werden (Regel 16 C2 gilt für Gegenspieler).

Aufgedecktes erstes Ausspiel außer Reihenfolge

Regel 54:

Wenn ein erstes Ausspiel außer der Reihe aufgedeckt wird und der Partner des Schuldigen verdeckt ausspielt, verlangt der Turnierleiter, dass das verdeckte Ausspiel zurückgenommen wird, und die folgenden Bestimmungen sind anzuwenden.

A. Der (präsumtive) Alleinspieler deckt sein Blatt auf

Nach einem aufgedeckten ersten „Ausspiel außer Reihenfolge“ darf der (präsumtive) Alleinspieler sein Blatt auflegen; er wird Strohmännchen, der (präsumtive) Strohmännchen wird Alleinspieler. Beginnt der (präsumtive) Alleinspieler, sein Blatt aufzudecken, und wird dabei mindestens eine Karte sichtbar, dann muss er sein ganzes Blatt aufdecken.

B. Alleinspieler nimmt Ausspiel an

Wenn ein Gegenspieler offen außer Reihenfolge ausspielt, darf der Alleinspieler das Ausspiel annehmen, wie in Regel 53 vorgesehen, und der Strohmännchen wird gemäß Regel 41 aufgedeckt.

1. Die zweite Karte zum ersten Stich wird aus dem Blatt des Alleinspielers gespielt.

2. Spielt der Alleinspieler jedoch fälschlich die zweite Karte aus dem Blatt des Strohmännchens, darf diese nicht zurückgenommen werden, außer um eine Revoke zu berichtigen.

C. Alleinspieler muss Ausspiel annehmen

Konnte der (präsumtive) Alleinspieler möglicherweise irgendwelche Karten des Strohmannes sehen (außer solchen, die während der Lizitation aufgedeckt worden waren und nach Regel 24 behandelt wurden), muss er das „Ausspiel außer Reihenfolge“ annehmen.

D. Alleinspieler nimmt Ausspiel nicht an

Verlangt der Alleinspieler, dass der Gegenspieler sein "Ausspiel außer Reihenfolge" zurück nimmt, kommt Regel 56 zur Anwendung.

Vom Alleinspieler gemachtes „Ausspiel außer Reihenfolge“

Regel 55:

A. Ausspiel wird angenommen

Hat der Alleinspieler von seinem Blatt oder dem des Strohmannes außer Reihenfolge ausgespielt, darf jeder der beiden Gegenspieler das Ausspiel annehmen wie in Regel 53 vorgesehen - oder verlangen, dass es zurückgenommen wird (nach Missinformation siehe Regel 47 E 1).

B. Ausspiel wird nicht angenommen

1. Gegenspieler ist an der Reihe

Hat der Alleinspieler aus seinem oder dem Blatt des Strohmannes ausgespielt, während ein Gegenspieler an der Reihe war, und verlangt einer der Gegenspieler, dass dieses Ausspiel zurückgenommen wird, nimmt der Alleinspieler die Karte straflos in das entsprechende Blatt zurück.

2. Alleinspieler oder Strohmann ist an der Reihe

Hat der Alleinspieler aus der falschen Hand ausgespielt, während er aus seinem Blatt oder dem des Strohmannes auszuspieren an der Reihe war, und verlangt einer der Gegenspieler, dass dieses Ausspiel zurückgenommen wird, nimmt der Alleinspieler die irrtümlich ausgespielte Karte wieder in sein Blatt bzw. das des Strohmannes zurück. Er muss aus dem richtigen Blatt ausspielen.

C. Alleinspieler erhält Information

Wählt der Alleinspieler eine Spieldurchführung, die auf einer Information beruhen könnte, die er durch seinen Regelverstoß erlangt hat, darf der Turnierleiter ein berechtigtes Ergebnis zuweisen.

Von einem Gegenspieler gemachtes „Ausspiel außer Reihenfolge“

Regel 56:

Wenn der Alleinspieler von einem Gegenspieler verlangt, er möge sein außer Reihenfolge gemachtes offenes Ausspiel zurücknehmen, wird die regelwidrig ausgespielte Karte eine normale Strafkarte, und Regel 50 E kommt zur Anwendung.

Vorzeitiges Ausspiel oder Zugeben durch einen Gegenspieler

Regel 57:

A. Vorzeitiges Zugeben, verfrühtes Auspielen

Wenn ein Gegenspieler zum nächsten Stich ausspielt, bevor sein Partner zum gegenwärtigen Stich gespielt hat, oder außer Reihenfolge zugibt, bevor sein Partner zugegeben hat, (Strafe) wird die so ausgespielte oder zugegebene Karte eine (normale) Strafkarte. Zusätzlich darf der Alleinspieler

1. vom Partner des Schuldigen verlangen, dass er die höchste in seinem Blatt befindliche Karte der ausgespielten Farbe zugibt;
2. vom Partner des Schuldigen verlangen, dass er die niedrigste Karte der ausgespielten Farbe zugibt;
3. dem Partner des Schuldigen verbieten, eine Karte einer vom Alleinspieler bestimmten anderen Farbe zuzugeben.

B. Partner des Schuldigen kann der Strafe nicht nachkommen

Ist der Partner des Schuldigen nicht in der Lage, der vom Alleinspieler gewählten Strafe nachzukommen, darf er jede beliebige Karte zugeben (siehe Regel 59).

C. Alleinspieler hat vor dem Regelverstoß aus beiden Händen gespielt

Ein Gegenspieler, der vor seinem Partner spielt, unterliegt keiner Strafe, wenn der Alleinspieler bereits aus beiden Händen gespielt hat, oder wenn der Strohmann eine Karte gespielt oder regelwidrig angedeutet hat, dass sie gespielt werden soll. Jedoch gilt ein Singleton im Strohmann oder eine Karte einer Sequenz nicht automatisch als gespielt.

Gleichzeitiges Ausspiel oder Zugeben

Regel 58:

A. Zwei Spieler spielen gleichzeitig

Ein Ausspiel oder Zugeben, das gleichzeitig mit einem regelgemäßen Ausspiel oder Zugeben eines anderen Spielers gemacht wird, gilt als nachfolgendes Zugeben.

B. Gleichzeitiges Ausspiel mehrerer Karten aus einem Blatt

Wenn ein Spieler zwei oder mehr Karten gleichzeitig ausspielt oder zugibt, gilt folgendes:

1. Ist nur eine Karte sichtbar, gilt diese als gespielt. Alle anderen Karten werden straflos wieder aufgenommen.
2. Ist mehr als eine Karte sichtbar, nennt der Spieler diejenige, die er zu spielen gedenkt; ist er Gegenspieler, wird jede andere offen sichtbare Karte eine Strafkarte (siehe Regel 50).
3. Wenn sichtbare Karte zurückgenommen wurde
Wenn ein Spieler eine sichtbare Karte zurücknimmt, darf ein Gegner, der nach Sichtbarwerden zu diesem Stich gespielt hat, seine Karte zurücknehmen und straflos durch eine andere Karte ersetzen (siehe Regel 16C).
4. Irrtum bleibt unentdeckt
Bleibt das gleichzeitige Zugeben von zwei oder mehr Karten unentdeckt, bis beide Seiten zum nächsten Stich gespielt haben, wird Regel 67 angewendet.

Unmöglichkeit, einer Spielstrafe nachzukommen

Regel 59:

Ein Spieler darf jede regelgemäße Karte spielen, wenn er nicht in der Lage ist, auszuspielen oder zuzugeben, wie er es aufgrund einer Strafe müsste. Es ist dabei nicht wesentlich, ob er keine Karte in einer verlangten Farbe oder nur Karten in einer gesperrten Farbe hat, oder ob er Farbe bekennen muss.

Spiel nach einem regelwidrigen Spiel

Regel 60:

A. Spiel nach einem Regelverstoß

1. Verlust des Rechtes, eine Strafe aufzuerlegen
Jedes Spiel eines Mitglieds der nichtschuldigen Seite nach einem Ausspiel außer Reihenfolge oder vorzeitigem Zugeben durch den rechten Gegner vor Verhängung einer Strafe führt dazu, dass die nichtschuldige Seite ihr Recht auf Bestrafung verliert.
2. Sobald das Recht auf Auferlegung einer Strafe verwirkt wurde, gilt das Spiel außer Reihenfolge als in der Reihe (aber Regel 53 C gilt für jenen Spieler, der an der Reihe war).
3. Falls die schuldige Seite einer früheren Spielstrafe oder der Verpflichtung unterliegt, eine Strafkarte zu spielen, bleibt diese Verpflichtung weiterhin bestehen.

B. Gegenspieler spielt frühzeitig

Wenn ein Gegenspieler eine Karte spielt, nachdem der Alleinspieler aufgefordert worden war, sein Ausspiel aus der falschen Hand zurückzunehmen, aber bevor der Alleinspieler aus der richtigen Hand ausgespielt hat, wird die Karte des Gegenspielers zur Strafkarte (Regel 50).

C. Schuldige Seite spielt vor Verhängung einer Strafe

Wenn ein Spieler der schuldigen Seite spielt, bevor eine Strafe verhängt worden ist, werden dadurch die Rechte der Gegner nicht beeinträchtigt; ein solches Spiel kann seinerseits eine Strafe nach sich ziehen.

Nichtbekennen der Farbe - Fragen bezüglich einer Revoke

Regel 61:

A. Definition der Revoke

Falls ein Spieler nicht gemäß Regel 44 Farbe bekennt oder es unterlässt, eine Karte oder Farbe auszuspielen oder zuzugeben - obwohl er dazu in der Lage ist -, die er aufgrund der Regeln ausspielen oder zugeben muss, oder die vom Gegner gemäß einer verhängten Strafe bestimmt worden ist, so begeht er dadurch eine Revoke (siehe jedoch Regel 59).

B. Recht eines Spielers, einen anderen Spieler bezüglich einer Revoke zu befragen

Der Alleinspieler darf einen Gegenspieler, der nicht Farbe bekannt hat, fragen, ob er noch eine Karte der ausgespielten Farbe hat (der Verdacht einer Revoke erlaubt jedoch nicht automatisch, dass gespielte Stiche untersucht werden - siehe Regel 66 C). Der Strohmänn darf den Alleinspieler fragen (siehe jedoch Regel 43 B2b), die Gegenspieler dürfen den Alleinspieler fragen, aber nicht ein Gegenspieler den anderen.

Berichtigung einer Revoke

Regel 62:

A. Revoke muss berichtigt werden

Ein Spieler, der bemerkt, dass er eine Revoke begangen hat, muss sie berichtigen, bevor sie zu einer vollendeten Revoke wird.

B. Berichtigung einer Revoke

Um eine Revoke zu berichtigen, nimmt der Schuldige die Karte zurück, die er bei der Revoke gespielt hat und gibt irgendeine Karte der ausgespielten Farbe zu.

1. Eine in dieser Weise zurückgezogene Karte wird eine Strafkarte, wenn sie aus dem verdeckten Blatt eines Gegenspielers gespielt worden war.
2. Die Karte darf straflos ersetzt werden, wenn sie aus dem Blatt des Alleinspielers oder dem Blatt des Strohmannes gespielt worden oder wenn es eine aufgedeckte Karte eines Gegenspielers war. Beachte jedoch Regel 43 B 2(c), wenn der Strohmänn seine Rechte verloren hat !

C. Weitere Karten wurden zum Stich gespielt

1. Jedes Mitglied der nichtschuldigen Seite darf straflos eine Karte zurücknehmen, die er nach der Revoke, jedoch bevor die Aufmerksamkeit auf diese gelenkt wurde, gespielt hat (siehe Regel 16 C).
2. Nachdem ein Mitglied der nichtschuldigen Seite auf diese Art eine Karte zurückgenommen hat, darf auch die aus dem nächsten Blatt gespielte Karte zurückgenommen werden; gehört sie Blatt eines Gegenspielers, wird diese Karte eine Strafkarte (siehe Regel 16 C).

D. Revoke im zwölften Stich

1. Eine Revoke im zwölften Stich muss berichtigt werden – auch wenn sie vollendet ist –, wenn sie entdeckt wird, bevor alle vier Blätter in das Board zurückgesteckt worden sind.
2. Wenn eine Revoke eines Gegenspielers stattfand, bevor sein Partner zum zwölften Stich zugeben musste, und hat dieser Partner Karten in zwei Farben, (Strafe) darf der Partner des Schuldigen keine Spielweise wählen, die dadurch angeregt werden könnte, dass er die Revokekarte gesehen hat.

Vollendung einer Revoke

Regel 63:

A. Revoke wird vollendet

Eine Revoke wird vollendet:

1. wenn der Schuldige oder sein Partner zum nächsten Stich ausspielt oder zugibt (jedes Spiel, auch ein regelwidriges, vollendet die Revoke);
2. wenn der Schuldige oder sein Partner eine Karte benennen oder irgendwie als jene Karte bezeichnen, die zum nächsten Stich gespielt werden soll;
3. wenn ein Mitglied der schuldigen Seite - auf welche Weise immer – einen Claim oder eine Konzession macht oder dazu zustimmt.

B. Aufmerksamkeit regelwidrig auf Revoke gelenkt

Wurde Regel 61B verletzt, muss der Verstoßende eine regelgemäße Karte spielen, und Regel 64 kommt zur Anwendung, als ob die Revoke vollendet worden wäre.

C. Revoke darf nicht mehr berichtigt werden

Sobald eine Revoke vollendet ist, darf sie nicht mehr berichtigt werden (außer nach Regel 62 D). Der Stich, bei dem die Revoke stattfand, bleibt so bestehen, wie er gespielt wurde (siehe aber Regel 43 B2b).

Vorgang nach Vollendung einer Revoke

Regel 64:

A. Verhängte Strafe

Wenn eine Revoke vollendet ist, gilt:

1. Wurde der Stich, bei dem die Revoke stattfand, vom **schuldigen Spieler** gewonnen, (Strafe) wird nach dem Spiel der Stich, bei dem die Revoke stattfand, und ein zusätzlicher Stich, falls die schuldige Seite nach der Revoke einen (oder mehrere) gewonnen hat, der nichtschuldigen Seite zugesprochen.
2. Wurde der Stich, bei dem die Revoke stattfand, nicht vom schuldigen Spieler gewonnen, doch hat die **schuldige Seite** den Revokestich oder nachfolgende Stiche gewonnen, (Strafe) wird nach dem Spiel der nichtschuldigen Seite ein Stich zugesprochen; hat der schuldige Spieler jedoch im späteren Verlauf des Spiels wenigstens einen Stich mit einer Karte gewonnen, die er regelgemäß zum Revokestich hätte spielen können, wird ein solcher Stich ebenfalls der nichtschuldigen Seite zugesprochen.

B. Keine Strafe verhängt

Die Strafe für eine vollendete Revoke wird nicht verhängt, wenn

1. die schuldige Seite weder den Revokestich noch nachfolgende Stiche gewonnen hat;
2. der gleiche Spieler eine weitere Revoke in der gleichen Farbe macht (die erste wird wie unter A bestraft);
3. wenn die Revoke dadurch begangen wurde, dass irgendeine Karte, die offen auf dem Tisch lag oder zu einem aufgedeckten Blatt einschließlich dem des Strohmannes gehörte, nicht gespielt wurde;
4. die Aufmerksamkeit erstmalig auf die Revoke gelenkt wurde, nachdem ein Mitglied der nichtschuldigen Seite in der nächsten Austeilung angesagt hat;
5. die Aufmerksamkeit erstmalig auf die Revoke gelenkt wurde, nachdem die betreffende Runde beendet ist;
6. es eine Revoke im zwölften Stich war.

C. Turnierleiter verantwortlich für ausreichenden Ausgleich eines Schadens

Wenn nach einer vollendeten Revoke - einschließlich solcher, die an sich keiner Strafe unterworfen sind - der Turnierleiter zur Auffassung gelangt, dass die nichtschuldige Seite durch diese Regel keinen ausreichenden Ausgleich des entstandenen Schadens erhält, wird er ein berichtigtes Ergebnis geben.

**Stiche
Anordnung der Stiche**

Regel 65:

A. Vollständiger Stich

Wenn vier Karten zu einem Stich gespielt worden sind, dreht jeder Spieler seine Karte um und legt sie vor sich auf den Tisch.

B. Kennzeichnung der Besitzverhältnisse

1. Hat die Seite eines Spielers den Stich gewonnen, legt dieser die Karte mit der Längsachse zum Partner ab.
2. Haben die Gegner eines Spielers den Stich gewonnen, legt dieser die Karte mit der Längsachse zu den Gegnern ab.

C. Ordnung

Jeder Spieler legt seine Karten in der gespielten Reihenfolge so ab, dass sie eine ordentliche Reihe bilden, in der jede Karte die vorher gespielte überlappt. Es ist auf diese Art möglich, nach dem Spiel festzustellen, wie viele Stiche jede Seite gewonnen hat und wie das Spiel verlief.

D. Einverständnis über das Resultat

Ein Spieler sollte die Ordnung der abgelegten Karten nicht durcheinander bringen, bevor Einigung über die gewonnenen Stiche erzielt worden ist. Wer gegen diese Bestimmung verstößt, kann sein Recht aufs Spiel setzen, zweifelhafte Stiche zu beanspruchen oder die Behauptung aufzustellen, es habe eine Revoke stattgefunden (siehe Regel 66 D).

Einsichtnahme in Stiche

Regel 66:

A. Laufender Stich

Solange seine Seite noch nicht zum nächsten Stich gespielt hat, dürfen der Alleinspieler oder jeder Gegenspieler verlangen, dass alle soeben zu diesem Stich gespielten Karten aufgedeckt werden, aber nur dann, wenn er seine eigene Karte noch nicht verdeckt abgelegt hat.

B. Eigene zuletzt gespielte Karte

Solange noch keine Karte zum nächsten Stich ausgespielt wurde, dürfen der Alleinspieler oder jeder Gegenspieler ihre eigene zuletzt gespielte Karte ansehen, aber nicht aufdecken.

C. Abgelegte Stiche

Danach dürfen bereits abgelegte Stiche bis Spielende nicht mehr angesehen werden (außer auf ausdrückliche Anordnung des Turnierleiters, etwa zur Überprüfung, ob eine Revoke stattgefunden hat).

D. Nach Ende des Spiels

Nach Beendigung des Spiels dürfen gespielte und ungespielte Karten angesehen werden, um zu überprüfen, ob eine Revoke stattgefunden hat, oder um die Anzahl gewonnener Stiche zu klären. Kein Spieler sollte andere als seine eigenen Karten in die Hand nehmen. Wenn ein Spieler in einer solchen Situation seine Karten so vermischt, dass der Turnierleiter den Sachverhalt nicht mehr genau feststellen kann, soll der Turnierleiter zugunsten der Gegenseite entscheiden.

Fehlerhafter Stich

Regel 67:

A. Beide Seiten haben zum nächsten Stich nicht gespielt

Wenn ein Spieler keine Karte oder zu viele Karten zu einem Stich gespielt hat, muss der Fehler berichtigt werden, wenn die Aufmerksamkeit darauf gelenkt wird, bevor ein Spieler jeder Seite zum nächsten Stich gespielt hat.

1. Um das unterlassene Zugeben zu einem Stich zu berichtigen, gibt der Schuldige eine Karte zu, die er regelgemäß spielen kann.
2. Hat der Schuldige zu viele Karten zu dem Stich gespielt, soll Regel 45 E (fünfte Karte zu einem Stich) oder Regel 58 B (gleichzeitig zwei oder mehr Karten zu einem Stich) angewendet werden.

B. Beide Seiten haben zum nächsten Stich gespielt

Haben beide Seiten bereits zum nächsten Stich gespielt, wenn die Aufmerksamkeit darauf gelenkt wird, dass ein Stich fehlerhaft ist, oder wenn der Turnierleiter feststellt, dass es einen fehlerhaften Stich geben muss (weil ein Spieler zu viele oder zu wenige Karten im Blatt hat und die abgelegten Karten dieses Spielers ebenfalls nicht stimmen), stellt der Turnierleiter fest, welcher Stich fehlerhaft war. Um die Kartenzahl richtig zu stellen, sollte der Turnierleiter wie folgt vorgehen:

1. Hat es der Schuldige unterlassen, zum fehlerhaften Stich eine Karte zuzugeben, muss ihn der Turnierleiter auffordern, sogleich eine Karte aufzudecken und sie an entsprechender Stelle bei seinen gespielten Karten abzulegen, wobei diese Karte an den Besitzverhältnissen des fehlerhaften Stiches nichts ändert;
 - (a) Hat der Schuldige eine Karte jener Farbe, die zum fehlerhaften Stich ausgespielt worden war, muss er eine solche Karte ablegen, und es gibt keine Strafe;
 - (b) Hat der Schuldige eine solche Karte nicht, kann er jede beliebige Karte ablegen, und (Strafe) es wird angenommen, dass er im fehlerhaften Stich eine Revoke begangen hat - er kann mit einem Abzug von einem Stich bestraft werden.
2. Hat der Schuldige mehr als eine Karte zum fehlerhaften Stich zugegeben, prüft der Turnierleiter die gespielten Karten und veranlasst den Schuldigen, alle überzähligen Karten in sein Blatt zurückzugeben (Der Turnierleiter sollte, wenn möglich, vermeiden, die gespielten Karten eines Gegenspielers aufzudecken. Ist aber eine hierbei aufgedeckte Karte in das Blatt eines Gegenspielers zurückzunehmen, wird sie zur Strafkarte, siehe Regel 50), wobei er unter den abgelegten Karten jene lässt, die beim fehlerhaften Stich sichtbar war. Ist ihm das nicht möglich, nimmt er an, es sei die höchste Karte gewesen, die regelgemäß zu dem betreffenden Stich gespielt werden konnte. Eine in das Blatt eines Spielers auf diese Art zurückgegebene Karte hat immer zum Blatt des Schuldigen gehört. Wurde sie zu einem früheren Stich nicht zugegeben, kann diese Tatsache eine Revoke darstellen.

Claims und Konzessionen

Claim von Stichen und Konzession von Stichen

Regel 68:

Damit eine Erklärung oder eine Aktion einen Claim oder eine Konzession nach diesen Regeln darstellt, muss sich diese Erklärung oder Aktion auf andere Stiche als den laufenden beziehen. Bezieht sich eine Erklärung oder Aktion nur auf das Gewinnen oder Verlieren des (noch nicht fertig gespielten) Stiches, der gerade gespielt wird, geht das Spiel normal weiter; Karten, die von einem Gegenspieler aufgedeckt oder sonst irgendwie namhaft gemacht wurden, werden keine Strafkarten, aber die Regeln 16 und 57 A können zur Anwendung kommen.

Beziehen sich Erklärungen oder Aktionen auf nachfolgende Stiche, gilt:

A. Definition des Claims

Jede Erklärung, die darauf abzielt, dass ein Teilnehmer eine bestimmte Zahl von Stichen gewinnen wird, ist ein Claim. Ein Teilnehmer claimt auch, wenn er vorschlägt, dass das Spiel abgekürzt werde oder wenn er seine Karten herzeigt (außer es war nachweislich nicht seine Absicht, zu claimen).

B. Definition der Konzession

Jede Erklärung, die darauf abzielt, dass ein Teilnehmer eine bestimmte Anzahl von Stichen verlieren wird, ist eine Konzession; ein Claim, der sich auf eine bestimmte Anzahl von Stichen bezieht, ist gleichzeitig eine Konzession der restlichen Stiche, falls es solche gibt. Ein Spieler konzessioniert alle restlichen Stiche, wenn er sein Blatt aufgibt. Unbeschadet dessen hat keine Konzession stattgefunden, wenn ein Gegenspieler versucht, einen oder mehrere Stiche zu konzessionieren, sein Partner jedoch sofort widerspricht; Regel 16 (Unerlaubte Information) kann zur Anwendung kommen, weshalb der Turnierleiter sofort gerufen werden sollte.

C. Erklärung der Spielweise

Ein Claim sollte von einer sofort gemachten Erklärung begleitet sein, in welcher Reihenfolge die Stiche abgespielt werden und durch welchen Spielplan oder durch welches Gegenspiel der Spieler, der geclaimt hat, die geclaimten Stiche gewinnen will.

D. Spiel endet

Nach jedem Claim und nach jeder Konzession ist das Spiel zu Ende. Jedes Spiel nach einem Claim oder nach einer Konzession muss vom Turnierleiter für ungültig erklärt werden. Wird dem Claim oder der Konzession zugestimmt, ist Regel 69 anzuwenden. Wird dem Claim oder der Konzession von einem Spieler (einschließlich des Strohmannes) widersprochen, muss der Turnierleiter sofort gerufen werden, um Regel 70 oder 71 anzuwenden, und bis zu seiner Ankunft darf keine wie immer geartete Handlung stattfinden.

Zustimmung zu einem Claim oder einer Konzession

Regel 69:

A. Wann liegt Zustimmung vor

Zustimmung liegt vor, wenn ein Teilnehmer dem gegnerischen Claim oder der gegnerischen Konzession zustimmt und keinen Einwand erhebt, bevor seine Seite im nächsten Board angesagt hat oder bevor die Runde endet. Das Board wird so gescort, als wären die Stiche, die geclaimt oder konzediert worden waren, im tatsächlichen Spiel gewonnen oder verloren worden.

B. Zustimmung zu einem Claim wird zurückgezogen

Innerhalb des Korrekturzeitraumes, der nach Regel 79 C festgesetzt ist, darf ein Teilnehmer seine Zustimmung zu einem Claim des Gegners zurückziehen, jedoch nur, wenn er zugestimmt hat, dass ein Stich verloren ging, den seine Seite tatsächlich gewonnen hatte, oder dem Verlust eines Stiches zugestimmt hat, der nach Meinung des Turnierleiters durch keine normale Spielweise der verbleibenden Karten verloren gehen kann. Das Board wird neu gescort, indem ein solcher Stich jener Seite gutgeschrieben wird, die vorerst zugestimmt hatte.

Für die Zwecke der Regel 69, 70 und 71 ist „normales Spiel“ so definiert, dass es unvorsichtige Spiel und für das Können des in Frage kommenden Spieles inferiores Spiel einschließt, jedoch nicht irrationales Spiel.

Umstrittene Claims

Regel 70:

A. Allgemeines

Bei seiner Entscheidung über einen umstrittenen Claim wird der Turnierleiter das Ergebnis der Austeilung so gerecht wie möglich für beide Seiten beurteilen, doch soll jeder zweifelhafte Punkt zugunsten jener Seite entschieden werden, die nicht geclaimt hat. Der Turnierleiter geht folgendermaßen vor:

B. Erklärung über Spielweise wiederholen lassen

1. Der Turnierleiter fordert den Spieler, der geclaimt hat, auf, seine zum Zeitpunkt des Claims abgegebene Erklärung über die von ihm gewählte Spielweise zu wiederholen.
2. Der Turnierleiter fordert alle Spieler auf, ihre restlichen Karten offen auf den Tisch zu legen.
3. Dann hört sich der Turnierleiter die Einwände der Gegner gegen den Claim an.

C. Ausständiges Atout

Hat einer der Gegner noch ein Atout, soll der Turnierleiter dem betreffenden Gegner einen Stich (oder Stiche) zusprechen, wenn

1. der Spieler beim Claimen über dieses Atout keine Erklärung abgegeben hat,
2. es überhaupt wahrscheinlich ist, dass der Spieler zum Zeitpunkt des Claims vergessen hatte, dass noch ein Atout fehlt, und
3. durch irgendein normales Spiel ein Stich an dieses Atout verloren gehen konnte.

D. Geänderte Erklärung

Der Turnierleiter soll dem Spieler, der geclaimt hat, nicht erlauben, dass er eine erfolgreiche Spielweise wählt, die in seiner ursprünglichen Erklärung nicht erwähnt worden war, wenn es eine andere normale Spielweise gibt, die weniger erfolgreich wäre.

E. Keine Erklärung (Impass oder Abschlagen)

Der Turnierleiter soll dem Spieler, der geclaimt hat, nicht erlauben, über die Erklärung hinaus eine Spielweise zu wählen, die darauf beruht, dass eine bestimmte Karte sich in der Hand eines bestimmten Spielers befindet, es sei denn, der Spieler hat schon vor dem Claim nicht Farbe bekannt oder würde anschließend bei einer normalen Spielweise diese Farbe nicht bekennen oder es wäre irrational, eine bestimmte Spielweise nicht anzuwenden.

Aufgehobene Konzession

Regel 71:

Eine Konzession muss aufrecht erhalten werden, außer dass der Turnierleiter innerhalb der Korrekturperiode von Regel 79 C eine Konzession aufheben soll,

- A.** wenn ein Spieler einen Stich konzediert hat, den seine Seite in Wirklichkeit gewonnen hat, oder einen Stich, der durch keine regelgemäße Spielweise der restlichen Karten verloren gehen kann;
- B.** wenn der Alleinspieler die Nichterfüllung eines bereits erfüllten Kontraktes zugesteht oder ein Gegenspieler die Erfüllung eines Kontraktes, den seine Seite bereits zu Fall gebracht hat;
- C.** wenn ein Spieler einen Stich zugestanden hat, der durch kein normales Spiel der verbleibenden Karten verloren gehen kann.

KAPITEL VII

Verhaltensregeln

Allgemeine Grundsätze

Regel 72:

A. Befolgung der Regeln

1. Turnierbridge sollte streng nach den Regeln gespielt werden.
2. Ein Spieler darf nicht wissentlich ein Ergebnis akzeptieren, das dadurch entstand, dass seiner Seite ein Stich gutgeschrieben wurde, den sie nicht gewonnen hat, oder dadurch, dass der Gegner einen Stich konzidiert hat, der nicht verloren gehen konnte.
3. Im Turnierbridge darf ein Spieler nicht aus eigenem Antrieb Strafen für gegnerische Regelverstöße erlassen, auch wenn er glaubt, nicht geschädigt worden zu sein (er darf jedoch den Turnierleiter darum bitten - siehe Regel 81 C 8).
4. Wenn diese Regeln der nichtschuldigen Seite nach einem gegnerischen Regelverstoß die Wahl zwischen mehreren Möglichkeiten lassen, ist es angebracht, die vorteilhafteste Wahl zu treffen.
5. Wurde die schuldige Seite nach einem unbeabsichtigten Regelverstoß bestraft, ist es angebracht, wenn die schuldige Seite eine für sie vorteilhafte Ansage oder Spielweise wählt, selbst wenn sie dadurch durch ihren Regelverstoß zu profitieren scheint. Siehe aber Regel 16 C.
6. Die Verantwortung für die Bestrafung von Regelverstößen und für den Ausgleich erlittener Schäden liegt ausschließlich beim Turnierleiter und diesen Regeln, nicht jedoch bei den Spielern selbst.

B. Regelverstöße

1. Wenn der Turnierleiter zum Schluss kommt, ein gegen die Regeln verstoßender Spieler könnte gewusst haben, der Regelverstoß würde wahrscheinlich die nichtschuldige Seite schädigen, soll er anordnen, dass Lizitation und Spiel weitergehen und später das Ergebnis berichtigen, wenn in seinen Augen die schuldige Seite durch den Regelverstoß profitierte.
2. Ein Spieler darf absichtlich keine Regel verletzen, auch wenn er bereit ist, die vorgesehene Strafe auf sich zu nehmen.
3. Unabsichtliche Regelverstöße
Es besteht keine Verpflichtung, auf einen von der eigenen Seite unbeabsichtigt begangenen Regelverstoß aufmerksam zu machen (siehe jedoch Regel 75 - Falsche Erklärung).
4. Verbergen eines Regelverstoßes
Ein Spieler darf nicht den Versuch unternehmen, einen unabsichtlichen Regelverstoß zu verbergen, indem er etwa eine zweite Revoke begeht, eine in eine Revoke verwickelte Karte verbirgt oder seine Karten frühzeitig vermischt.

Verständigung zwischen Partnern

Regel 73:

A. Anstandsgemäße Verständigung zwischen Partnern

1. Die Verständigung zwischen Partnern während der Lizitation und des Spiels sollte nur durch die Ansagen und das Spiel selbst erfolgen.
2. Ansagen und Kartenspiel sollten ohne besonderen Nachdruck, ohne Unarten und ohne Modulation der Stimme, ohne unangemessene Hast oder langes Zögern gemacht

werden. Der zuständige Verband kann jedoch die Einlegung von Zwangspausen, etwa in der ersten Bietrunde oder nach einem Sprunggebot, zur Vorschrift machen.

B. Unangemessene Verständigung zwischen Partnern

1. Verständigung zwischen Partnern darf nicht beruhen auf: Art und Weise, in der eine Ansage oder ein Spiel einer Karte gemacht werden; "unerlaubten" Bemerkungen und Gesten; Fragen, die dem Gegner gestellt oder nicht gestellt werden; Alerts und Erklärungen, die gegeben oder nicht gegeben werden.

Der schwerstwiegende Verstoß besteht im Austausch von Informationen zwischen Partnern durch vorher abgesprochene Verständigungsmethoden, die über die von den Regeln erlaubten hinausgehen. Eine in diesem Punkt schuldige Partnerschaft muss mit dem Ausschluss rechnen.

C. Spieler erhält unerlaubte Information vom Partner

Wenn ein Spieler über unerlaubte Information verfügt, die er durch eine Bemerkung, Frage, Erläuterung, Geste, Unart, besonderen Nachdruck, Modulation der Stimme, Hast oder Zögern erhalten hat, muss er sorgfältig vermeiden, dies zum Vorteil für seine Seite auszunutzen.

D. Abweichungen im Tempo oder im Verhalten

1. Es ist wünschenswert, dass Spieler Tempo und Verhalten nicht verändern, vor allem in Situationen, in denen Abweichungen ihrer Seite Vorteile bringen könnte. Unbeabsichtigte Änderungen im Tempo oder Verhalten stellen an sich noch keine Verletzung der Verhaltensregeln dar, doch dürfen aus solchen Änderungen nur Gegner Schlüsse ziehen und das auf ihr eigenes Risiko.
2. Ein Spieler darf nicht versuchen, einen Gegner durch Bemerkungen oder Gesten, durch die Hast oder das Zögern, mit dem eine Ansage oder ein Spiel vorgenommen wird (wie etwa das Zögern mit einem Singleton), oder durch die Art und Weise, mit der eine Ansage oder ein Spiel vorgenommen wird, absichtlich irreführen.

E. Täuschungsmanöver

Ein Spieler darf korrekterweise den Versuch machen, einen Gegner durch eine Ansage oder ein Spiel zu täuschen (solange die Täuschung nicht durch eine geheime Partnerschaftsübereinkunft oder Erfahrung geschützt ist). Es ist völlig korrekt, zu vermeiden, Gegnern Informationen zu geben, indem man alle Ansagen und Spielzüge in unverändertem Tempo und in gleich bleibender Art und Weise vornimmt.

F. Verletzung der Verhaltensregeln

Wenn eine Verletzung der in dieser Regel beschriebenen Verhaltensregeln dazu führt, dass ein nichtschuldiger Gegner einen Schaden erleidet, soll der Turnierleiter eingreifen.

1. Wenn ein Spieler zwischen mehreren, ihm zur Wahl stehenden, logischen Handlungen diejenige gewählt hat, die ihm auf nachvollziehbare Weise durch das Tempo, eine Bemerkung, die Art und Weise seines Partners oder dergleichen nahe gelegt worden ist, soll der Turnierleiter ein berechtigtes Ergebnis nach Regel 16 geben.
2. Wenn ein nichtschuldiger Spieler aus einer Aktion (täuschende Bemerkung, Unart, Tempo oder dergleichen) eines Gegners, der keinen nachweisbaren aus dem Bridge resultierenden Grund für seine Aktion hatte, einen falschen Schluss gezogen hat und es möglich war, dass der Gegner zum Zeitpunkt seiner Aktion gewusst hat, dass die Aktion seiner Seite zum Vorteil reichen könnte, soll der Turnierleiter ein berechtigtes Ergebnis nach Regel 12C geben.

Benahmen und Umgangsformen

Regel 74:

A. Richtiges Benehmen

1. Ein Spieler sollte sich **jederzeit** höflich verhalten.
2. Ein Spieler sollte sorgfältig jede Bemerkung oder Handlung vermeiden, die bei einem anderen Spieler Verärgerung oder Verlegenheit hervorrufen oder die Freude am Spiel stören könnte.
3. Jeder Spieler sollte bei seinen Ansagen und beim Spiel gleichmäßig und korrekt verfahren, da jede Abweichung von den korrekten Normen den ordnungsgemäßen Verlauf des Spiels stören kann.

B. Umgangsformen

Aus Höflichkeit sollte ein Spieler folgendes unterlassen:

1. Dem Spiel nicht genügend Aufmerksamkeit widmen;
2. überflüssige Kommentare zur Lizitation und während des Spiels abgeben;
3. eine Karte aus seinem Blatt nehmen, bevor er mit dem Ausspiel oder dem Zugeben an der Reihe ist;
4. das Spiel unnötig verlängern, um dadurch einen anderen Spieler zu verwirren (etwa weiterspielen, obwohl klar ist, dass alle Stiche ihm gehören);
5. den Turnierleiter in einer Weise herbeirufen, die diesem oder anderen Spielern gegenüber unhöflich ist.

C. Verstöße gegen die Verhaltensregeln

Folgendes wird als Verstoß gegen die Verhaltensregeln angesehen:

1. Die Verwendung verschiedener Bezeichnungen für die gleiche Denomination oder die gleiche Ansage;
2. jegliche Andeutung von Zufriedenheit oder Unzufriedenheit mit einer Ansage oder einem Spiel einer Karte;
3. die Andeutung der Erwartung oder der Absicht, einen noch nicht vollendeten Stich zu gewinnen oder zu verlieren;
4. jeder Kommentar und jede Handlung während der Lizitation oder während des Spiels, wodurch auf einen wichtigen Vorfall dabei oder auf die Zahl der für den Erfolg noch erforderlichen Stiche aufmerksam gemacht wird;
5. die Beobachtung eines anderen Spielers während der Lizitation oder während des Spiels, oder die Beobachtung des Blattes eines anderen Spielers, etwa um seine Karten zu sehen oder festzustellen, an welcher Stelle er seine Karten aus dem Blatt zieht (es ist jedoch nicht unkorrekt, aufgrund einer Information zu handeln, die man durch das ungewollte Sehen einer gegnerischen Karte erhalten hat - siehe aber Regel 73 D 2);
6. das Zeigen von offenkundigem Mangel an weiterem Interesse an der gerade gespielten Austeilung (indem man etwa das Blatt zusammenlegt);
7. das Wechseln des normalen Biet- oder Spieltempos mit dem Zweck, einen Gegner zu verwirren;
8. das unnötige Verlassen des Tisches vor dem Ende der Runde.

Partnerschaftsübereinkünfte

Regel 75:

A. Besondere Partnerschaftsübereinkünfte

Explizite und implizite Partnerschaftsübereinkünfte müssen dem Gegner uneingeschränkt und frei zur Verfügung stehen (siehe Regel 40). Die durch solche Vereinbarungen übertragene Botschaft an den Partner muss aus den Ansagen, dem Spiel der Karten und den Bedingungen des Boards, das gerade gespielt wird, stammen.

B. Verletzung von Partnerschaftsübereinkünften

Ein Spieler darf gegen eine den Gegnern mitgeteilte Partnerschaftsübereinkunft verstoßen, solange sein Partner nicht weiß, dass ein Verstoß vorliegt. Regelmäßig auftretende Verstöße innerhalb einer Partnerschaft können jedoch implizite Übereinkünfte erzeugen, die geoffenbart werden müssen. Kein Spieler hat die Verpflichtung, den Gegnern zu offenbaren, dass er eine ihnen mitgeteilte Partnerschaftsübereinkunft verletzt hat, und falls die Gegner anschließend einen Schaden erleiden, wenn sie einen falschen Schluss aus einer solchen Verletzung ziehen, haben sie keinen Anspruch auf Entschädigung.

C. Antworten auf Fragen über Partnerschaftsübereinkünfte

Wenn ein Spieler die Bedeutung einer Ansage oder Spielweise seines Partner auf eine gegnerische Frage hin erklärt (siehe Regel 20), soll er alle besonderen Informationen offenbaren, die er aufgrund einer Partnerschaftsübereinkunft oder seiner Erfahrung mit diesem Partner erhalten hat; er braucht aber Rückschlüsse, die er aufgrund seiner allgemeinen Bridgekenntnis und Erfahrung allgemeiner Art zieht, nicht zu offenbaren.

D. Richtigstellung von falschen Erklärungen

1. Falls ein Spieler später merkt, dass seine Erklärung falsch oder unvollständig war, muss er sofort den Turnierleiter herbeirufen, der Regel 21 oder 40 C anwenden wird.
2. Ein Spieler, dessen Partner eine falsche Erklärung abgegeben hat, darf den Irrtum nicht vor dem abschließenden „Pass“ richtig stellen, noch darf er irgendwie andeuten, dass es einen solchen Irrtum gab; ein zum Gegenspieler gewordener Spieler darf einen Irrtum bis zum Ende des Spiels nicht richtig stellen. Nachdem der Turnierleiter zum frühest möglichen erlaubten Zeitpunkt gerufen wurde, muss der Spieler die Gegner informieren, dass nach seiner Meinung die Erklärung des Partners falsch war. Der frühest mögliche Zeitpunkt ist für den Alleinspieler nach dem abschließenden „Pass“, für einen Gegenspieler nach Ende des Spiels.

Zwei Beispiele mögen die Verantwortlichkeiten der Spieler (und des Turnierleiters) verdeutlichen, nachdem den Gegnern eine irreführende Erklärung gegeben worden ist. In beiden untenstehenden Beispielen hat Nord mit 1 SA eröffnet und Süd, der eine schwache Hand mit langer Karofarbe hält, hat 2 Karo geboten, in der Absicht, seine Schwäche zu zeigen. Auf Wests Frage antwortet jedoch Nord, dass Süds Gebot stark und künstlich ist und nach den Oberfarben fragt.

Beispiel 1 - Falsche Erklärung:

Die tatsächliche Partnerschaftsübereinkunft besagt, dass 2 Karo natürlich und schwach ist; der Fehler lag also in Nords Erklärung. Diese fehlerhafte Erklärung ist ein Regelverstoß, da Ost-West einen Anspruch darauf haben, eine genaue Beschreibung der zwischen Nord und Süd getroffenen Übereinkunft zu erhalten (wenn dieser Regelverstoß dazu führt, dass Ost-

West einen Schaden erleiden, soll der Turnierleiter ein berichtigtes Ergebnis zuteilen). Falls Nord anschließend bemerkt, dass er eine falsche Erklärung gegeben hat, muss er sofort den Turnierleiter darauf aufmerksam machen. Süd darf während der Lizitation nichts unternehmen, um die falsche Erklärung zu berichtigen; falls er Alleinspieler oder Strohmann werden sollte, sollte er nach dem abschließenden Pass den Turnierleiter rufen, und er muss freiwillig die falsche Erklärung richtig stellen. Wird Süd zum Gegenspieler, spielt sich dieser Vorgang nach Ende des Spiels ab.

Beispiel 2 - Falsches Gebot:

Die Partnerschaftsübereinkunft ist tatsächlich so, wie erklärt: 2 Karo ist stark und künstlich; der Fehler lag in Süds Gebot. Hier liegt kein Regelverstoß vor, da Ost-West eine genaue Beschreibung der zwischen Nord und Süd getroffenen Übereinkunft tatsächlich erhalten haben; sie haben keinen Anspruch auf eine genaue Beschreibung der Nord-Süd-Hände. (Ungeachtet eines Schadens soll der Turnierleiter das Ergebnis aufrechterhalten).

Der Turnierleiter muss jedoch "Falsche Erklärung", nicht "Falsches Gebot" annehmen, solange das Gegenteil nicht bewiesen worden ist. Süd darf Nords Erklärung nicht sofort korrigieren (oder den Turnierleiter unterrichten), und er ist auch nicht verpflichtet, dies später zu tun.

In beiden Fällen weiß Süd anhand Nords Erklärung, dass sein eigenes 2-Karo-Gebot falsch ausgelegt worden ist. Diese Kenntnis stellt eine "Unkorrekte Information" dar (siehe Regel 73); Süd muss daher sorgfältig vermeiden, anschließende Handlungen auf die Grundlage dieser Information zu stellen (falls er es tut, soll der Turnierleiter ein berichtigtes Ergebnis zuteilen). Wenn beispielsweise Nord das Rückgebot von 2 SA macht, verfügt Süd über die unkorrekte Information, dass dieses Gebot lediglich eine Viererlänge in einer der beiden Oberfarben verneint; Süd muss jedoch so handeln, als ob Nord den Versuch macht, mit einer maximalen Hand trotz der schwachen Antwort des Partners das volle Spiel zu erreichen.

Zuschauer

Regel 76

A. Benehmen während der Lizitation und Spiel

1. Ein Zuschauer sollte ohne Erlaubnis durch den Turnierleiter nicht in die Blätter von mehr als einem Spieler schauen.
2. Ein Zuschauer darf während der Lizitation und während des Spiels keine wie immer geartete Reaktion zeigen.
3. Während einer Runde hat der Zuschauer alle Unarten und Bemerkungen zu unterlassen und darf mit keinem Spieler sprechen.
4. Ein Zuschauer darf keinesfalls einen Spieler in irgendeiner Weise stören.

B. Zuschauer und Regelverstöße

Ein Zuschauer darf die Aufmerksamkeit nicht auf irgendeinen Regelverstoß oder sonstigen Irrtum lenken und außer auf Befragen durch den Turnierleiter keine Kommentare zu Tatsachen oder Regeln abgeben.

KAPITEL VIII

Das Score

Score-Tabelle für Turnierbridge

Regel 77:

Für einen erfüllten Kontrakt ist der Linie des Alleinspielers gutzuschreiben:

Für jeden gebotenen und gewonnenen Stich im Farbkontrakt:

	♣	♦	♥	♠
Unkontriert	20	20	30	30
Kontriert	40	40	60	60
Rekontriert	80	80	120	120
In einem Ohne-Kontrakt	unkontriert	kontriert	rekontriert	
	40	80	160	
Für jeden weiteren Stich	30	60	120	

Ein Score von 100 Punkten oder mehr, das in einem Board erzielt wird, ergibt ein volles Spiel, ein Score von weniger als 100 Punkten ergibt einen Teilkontrakt.

Prämien

Für die Seite des Alleinspielers werden folgende Prämien gutgeschrieben:

	I. Manche (Nicht in Gefahr)	II. Manche (In Gefahr)
Kleinschlemm (zwölf Stiche) geboten und erfüllt	500	750
Großschlemm (dreizehn Stiche) geboten und erfüllt	1000	1500

Überstiche

Für jeden Überstich	I. Manche Stichwert	II. Manche Stichwert
unkontriert	100	200
kontriert	200	400

Prämien für volles Spiel, Teilkontrakt und erfüllten Kontrakt

Gewinn des vollen Spiels	300	500
Gewinn eines beliebigen Teilkontraktes	50	50
Gewinn eines beliebigen kontrierten Kontraktes	50	50
Gewinn eines beliebigen rekontrierten Kontraktes	100	100

Strafen für Faller

Den Gegenspielern werden folgende Prämien gutgeschrieben, wenn der Kontrakt nicht erfüllt wird:

	I. Manche			II. Manche		
	unkont.	kont.	rekont.	unkont.	kont.	rekont.
Für 1. Faller	50	100	200	100	200	400
jeder weitere	50	200	400	100	300	600
Bonus für 4. Faller und jeden weiteren Faller	0	100	200	0	0	0

Score-Verfahren

Regel 78:

A. Matchpunkt-Verfahren

Im Matchpunkt-Verfahren erhält jeder Teilnehmer für die von anderen Teilnehmern erzielten Ergebnisse in dem gleichen Board, die mit seinem Ergebnis verglichen werden, folgende Gutschriften: Zwei Score-Einheiten (Matchpunkte oder halbe Matchpunkte) für jedes Ergebnis, das schlechter als seines ist; eine Score-Einheit für jedes Ergebnis, das gleich seinem eigenen ist.

B. Internationales Matchpunkt-Verfahren

Im Internationalen Matchpunkt-Verfahren wird in jedem Board die Differenz der Gesamtpunkte zwischen zwei Ergebnissen verglichen und nach folgender Tabelle in Internationale Matchpunkte (IMPs) umgewandelt:

<u>Punkt - Differenz</u>	<u>IMP</u>	<u>Punkt - Differenz</u>	<u>IMP</u>
20 - 40	1	750 - 890	13
50 - 80	2	900 - 1090	14
90 - 120	3	1100 - 1290	15
130 - 160	4	1300 - 1490	16
170 - 210	5	1500 - 1740	17
220 - 260	6	1750 - 1990	18
270 - 310	7	2000 - 2240	19
320 - 360	8	2250 - 2490	20
370 - 420	9	2500 - 2990	21
430 - 490	10	3000 - 3490	22
500 - 590	11	3500 - 3990	23
600 - 740	12	4000 und mehr	24

C. Gesamtpunkte

Beim Scoren nach Gesamtpunkten ist das in allen Boards erzielte Netto-Score eines Teilnehmers sein Score.

D. Spezielle Score-Methoden

Spezielle Score-Methoden sind zulässig, wenn sie vom Veranstalter (dem ÖBV) genehmigt sind. Vor jedem Bewerb sollte der Veranstalter die Wettbewerbsbedingungen veröffentlichen, vor allem die Anmeldebedingungen, die Score-Verfahren, die Bestimmung der Sieger, die Entscheidung bei Punktegleichheit, und dergleichen mehr.

Gewonnene Stiche

Regel 79:

A. Einigung über gewonnene Stiche

Über die Zahl der gewonnenen Stiche soll Einigung erzielt werden, bevor alle vier Blätter in das Board zurückgesteckt wurden.

B. Uneinigkeit über die Zahl der gewonnenen Stiche

Entsteht nach dem Zurückstecken Uneinigkeit über die Zahl der gewonnenen Stiche, muss der Turnierleiter herbeigerufen werden. Keine Erhöhung eines Scores darf zugestanden werden, außer der Turnierleiter wurde vor dem Ende der Runde (siehe Regel 8, vorbehaltlich Regel 69 oder 71) herbeigerufen.

C. Irrtum bei der Berechnung eines Scores

Ein Irrtum bei der Berechnung oder beim Eintragen eines Scores, über das Einigung erzielt worden war - ob von einem Spieler oder einem Scorer berechnet oder eingetragen -, darf bis zum Auslaufen der vom Veranstalter festgelegten Korrekturfrist richtig gestellt werden. Wenn nicht anders bestimmt, läuft diese Zeit 30 Minuten nach dem Zeitpunkt ab, nach welchem das offizielle Ergebnis fertig gestellt und den Teilnehmern zugänglich gemacht worden war.

KAPITEL IX

Veranstaltung von Turnieren

Veranstalter

Regel 80:

Ein Veranstalter, der ein Turnier unter diesen Regeln durchführt, hat die nachfolgenden Pflichten und Rechte:

A. Turnierleiter

Er bestimmt den Turnierleiter. Falls kein nicht spielender Turnierleiter anwesend ist, sollten die Spieler einen aus ihrer Mitte mit den Aufgaben des Turnierleiters betrauen.

B. Vorbereitungen

Er hat die Vorbereitungen für das Turnier zu treffen, einschließlich Bereitstellung von Quartieren für die Teilnehmer, Bereitstellung des Spiellokals und der Beschaffung von Spielmaterial.

C. Spielzeiten

Er hat Tag und Beginnzeit der Durchgänge festzulegen.

D. Anmeldebedingungen

Er hat die Anmeldebedingungen, insbesondere den Nennungsschluss, festzulegen.

E. Spezielle Spielbedingungen

Er hat besondere Spielbedingungen bekannt zu geben, wie etwa den Gebrauch von Bidding Boxen oder Screens.

F. Zusatzregeln

Er darf Zusatzregeln veröffentlichen, welche diese Regeln ergänzen, ohne jedoch in Widerspruch zu ihnen zu treten.

G. Proteste

Er muss ermöglichen, dass Proteste ohne Störung abgehandelt werden können.

KAPITEL X

Der Turnierleiter

Pflichten und Rechte des Turnierleiters

Regel 81:

A. Offizielle Funktion

Der Turnierleiter ist der offizielle Vertreter der veranstaltenden Organisation.

B. Einschränkungen und Verantwortlichkeit

1. Der Turnierleiter ist für den technischen Ablauf des Turniers verantwortlich.
2. Er ist an diese Regeln und an zusätzliche, von der veranstaltenden Organisation erlassene Vorschriften gebunden.

C. Pflichten und Rechte des Turnierleiters

Die Pflichten und Rechte des Turnierleiters umfassen normalerweise das Folgende:

1. Heranziehung von Hilfskräften zur Erfüllung seiner Aufgaben;
2. Annahme von Nennungen;
3. Festlegung der Spielbedingungen und Bekanntgabe derselben an die Teilnehmer;
4. Aufrechterhaltung der Ordnung, Sicherstellung eines reibungslosen Ablaufs des Turniers;
5. Anwendung dieser Regeln, wobei er die Teilnehmer auf ihre Rechte und Pflichten aufmerksam zu machen hat;
6. Richtigstellung aller Irrtümer oder Unregelmäßigkeiten, von denen er auf irgendeine Art Kenntnis erhält, jedoch im Rahmen der Bestimmungen der Regel 79 C;
7. Verhängung von Strafen;
8. Erlassung von Strafen nach seinem Ermessen und auf Antrag der nichtschuldigen Seite;
9. Entscheidung bei Meinungsverschiedenheiten; erforderlichenfalls hat er umstrittene Sachverhalte dem zuständigen Ausschuss zu melden;
10. Einsammeln der Ergebnisse und Veröffentlichung von Resultaten;
11. Einreichung der Resultate bei der veranstaltenden Organisation, damit sie registriert werden können.

D. Delegierung von Pflichten

Der Turnierleiter kann jede dieser Pflichten an Helfer delegieren, was ihn jedoch nicht der Verantwortung für ihre korrekte Erfüllung enthebt.

Berichtigung von Verfahrensfehlern

Regel 82:

A. Pflicht des Turnierleiters

Der Turnierleiter ist verpflichtet, einen Fehler während der Abwicklung eines Turniers zu beheben und das Turnier auf eine Weise in Gang zu halten, die nicht im Widerspruch mit diesen Regeln steht.

B. Berichtigung von Irrtümern

Um einen Verfahrensfehler zu berichtigen, kann der Turnierleiter

1. ein berichtigtes Ergebnis geben, wie in den Regeln vorgesehen;
2. das Spielen eines bestimmten Boards verlangen oder verschieben.

C. Irrtum des Turnierleiters

Hat der Turnierleiter eine Entscheidung getroffen, die er selbst oder der Oberturnierleiter später für falsch hält, und wenn das betreffende Board dann nicht mehr normal gescort werden kann, soll der Turnierleiter eine berichtiges Ergebnis geben, bei dem er beide Seiten als nichtschuldig betrachtet.

Hinweis auf das Recht, Protest zu erheben

Regel 83:

Wenn der Turnierleiter glaubt, dass ein Antrag auf Überprüfung seiner Entscheidung gerechtfertigt ist (z.B. wenn er einen berichtigten Score gemäß Regel 12 zugewiesen hat), soll er die betroffenen Teilnehmer darauf aufmerksam machen, dass sie berechtigt sind, Protest zu erheben oder soll die Angelegenheit einem zuständigen Komitee übergeben.

Entscheidungen bei unbestrittenem Sachverhalt

Regel 84:

Wenn der Turnierleiter gerufen wird, um bei unbestrittenem Sachverhalt über einen Punkt der Regeln oder Zusatzbestimmungen zu entscheiden, soll er wie folgt verfahren:

A. Keine Strafe

Wenn keine Strafe von den Regeln vorgesehen wurde und wenn es keinen Anlass für eine Ermessensentscheidung gibt, soll er die Spieler anweisen, mit der Lizitation oder dem Spiel fort zu fahren.

B. Strafe vorgesehen

Fällt der Tatbestand eindeutig unter eine Regel und ist in dieser eine bestimmte Strafe vorgesehen, verhängt der Turnierleiter diese Strafe und sorgt dafür, dass sie vollzogen wird.

C. Wahlmöglichkeit eines Spielers

Wenn eine Regel einem Spieler die Wahl zwischen mehreren Strafen lässt, hat der Turnierleiter dies zu erklären und dafür zu sorgen, dass eine der Strafen gewählt und vollzogen wird.

D. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters

Gibt eine Regel dem Turnierleiter die Wahlmöglichkeit zwischen einer bestimmten Strafe und der Zuteilung eines berichtigten Ergebnisses, soll er beiden Seiten möglichst gerecht werden, dabei aber jeden zweifelhaften Punkt zugunsten der nichtschuldigen Seite entscheiden.

E. Ermessensentscheidung

Wenn eine Unregelmäßigkeit vorgefallen ist, für welche die Regeln keine Strafe vorsehen, und wenn eine plausible Möglichkeit besteht, dass die nichtschuldige Seite geschädigt worden ist, gibt der Turnierleiter ein berichtiges Ergebnis und weist die schuldige Seite auf ihr Recht zum Protest hin (siehe Regel 81 C9).

Entscheidungen bei umstrittenem Tatbestand

Regel 85:

Wenn der Turnierleiter gerufen wird, um bei umstrittenem Sachverhalt über einen Punkt der Regeln oder Zusatzbestimmungen zu entscheiden, soll er wie folgt verfahren:

A. Einschätzung des Turnierleiters

Wenn der Turnierleiter überzeugt ist, dass er den richtigen Sachverhalt festgestellt hat, entscheidet er wie in Regel 84 vorgesehen.

B. Tatsachen nicht feststellbar

Ist der Turnierleiter nicht in der Lage, die Tatsachen zu seiner Zufriedenheit festzustellen, soll er eine Entscheidung treffen, die den Fortgang des Spiels gestattet und die Teilnehmer auf ihr Recht zum Protest aufmerksam machen.

Berichtigtes Ergebnis im Teamturnier

Regel 86:

A. „Durchschnitt plus/minus“ im Teamturnier

Soll ein Teilnehmer im Teamturnier ein Score von 60% bzw. 40% erhalten, bedeutet dies +3 bzw. -3 IMPs.

B. Unausgeglichene Berichtigungen, Knockout-Bewerb

Weist der Turnierleiter in einem Knockout-Bewerb unausgeglichene berichtigte Scores zu (siehe Regel 12 C), wird das Score jedes Teilnehmers extra berechnet. Der Durchschnitt der beiden Scores wird dann den Teilnehmern zugewiesen.

C. Ersatzboard

Der Turnierleiter soll nicht kraft seiner Befugnisse nach Regel 6 ein Ersatzboard spielen lassen, wenn das Resultat des Kampfes ohne dieses Board einem Teilnehmer bekannt sein könnte. Er gibt statt dessen ein berichtigtes Resultat.

Verfälschtes Board

Regel 87:

A. Definition

Ein Board gilt als verfälscht, wenn der Turnierleiter feststellt, dass in dem Board eine oder mehrere Karten in einer Weise vertauscht worden sind, dass Teilnehmer, die einen direkten Vergleich in dem Board haben sollten, es nicht in identischer Form gespielt haben.

B. Scores des verfälschten Boards

Beim Scoring bestimmt der Turnierleiter möglichst genau, welche Ergebnisse mit dem Board in der ursprünglichen Form und welche mit der geänderten Verteilung erzielt worden sind. Auf dieser Grundlage teilt er die Ergebnisse in zwei Gruppen und scort jede nach den Bestimmungen der veranstaltenden Organisation. In bestimmten Arten von Teambewerben kann der Veranstalter eine Neuteilung vorschreiben (siehe Regel 6).

Zuteilung von Entschädigungspunkten

Regel 88:

Wenn bei einem Paar- oder Individualturnier die schuldlose Seite einen berechtigten Score erhält, sollen dieser Seite mindestens 60% derjenigen Matchpunkte, die ein Teilnehmer in diesem Board erzielen kann, oder ein entsprechend höherer Prozentsatz zugeteilt werden, wenn der Betroffene bei den in dieser Runde (Session) gespielten Boards insgesamt einen höheren Prozentsatz als 60% erzielt hat.

Strafen im Individualturnier

Regel 89:

Im Individualturnier soll der Turnierleiter normalerweise alle Strafen, die in diesen Regeln vorgesehen sind, genau wie in jedem anderen Turnier anwenden und verhängen und ein berechtigtes Score in gleicher Weise beiden Spielern des regelverletzenden Paares zuweisen, auch dann, wenn nur ein Spieler für die Regelwidrigkeit verantwortlich ist. Der Turnierleiter soll jedoch bei Zuweisung eines berechtigten Scores dem Partner des regelverletzenden Spielers keine Strafpunkte zuteilen, wenn dieser nach Ansicht des Turnierleiters in keiner Weise für die Regelwidrigkeit mitverantwortlich ist.

Ordnungsstrafen

Regel 90:

A. Die Befugnisse des Turnierleiters

Zusätzlich zu der Anwendung der in den Regeln vorgesehenen Strafen soll der Turnierleiter Strafen für alle Verstöße verhängen, durch die das Spiel über Gebühr verzögert oder gestört wird, andere Teilnehmer in Mitleidenschaft gezogen werden, der korrekte Ablauf des Turniers verhindert wird oder die Zuteilung eines berechtigten Ergebnisses notwendig wird.

B. Verstöße, die einer Strafe unterliegen

Verstöße, die einer Strafe unterliegen, umfassen die folgenden, ohne darauf beschränkt zu sein:

1. Verspätungen beim festgesetzten Beginn;
2. ungebührlich langsames Spiel;
3. Unterhaltungen über Lizitation, Spiel oder Resultat in einem Board, die an anderen Tischen mitgehört werden könnten;
4. Unerlaubtes Vergleichen von Ergebnissen mit einem anderen Teilnehmer während des Durchganges;
5. Aufnehmen und Berühren von Karten eines anderen Spielers (Regel 7);
6. Stecken von Karten in ein falsches Fach des Boards;
7. jeder Verstoß gegen die Ordnung, wenn daraus einem anderen Teilnehmer ein berechtigtes Ergebnis erwachsen kann, etwa Nichtzählen der Karten, Spielen eines falschen Boards und dergleichen;
8. jede Nichtbeachtung von Bestimmungen der Wettkampfordnung oder Nichtbefolgung von Anweisungen des Turnierleiters.

Disziplinarstrafen und Suspendierung

Regel 91:

A. Recht des Turnierleiters

In Ausübung seiner Verpflichtung, Ordnung und Disziplin aufrechtzuerhalten, ist der Turnierleiter ausdrücklich berechtigt, Disziplinarstrafen in Form von Punkteabzügen zu verhängen, oder einen Teilnehmer für den laufenden Durchgang oder einen Teil desselben auszuschließen. (Die Entscheidung des Turnierleiters ist in diesem Fall unanfechtbar).

B. Recht zur Disqualifikation

Der Turnierleiter ist insbesondere ermächtigt, einen Teilnehmer aus gegebenem Anlass zu disqualifizieren, wofür die Zustimmung des Turnierkomitees oder des zuständigen Verbandes einzuholen ist.

KAPITEL XI

Proteste

Berechtigung zum Protest

Regel 92:

- A. Ein Teilnehmer oder sein Kapitän darf gegen jede Entscheidung des Turnierleiters, die dieser an seinem Tisch getroffen hat, Protest einlegen. Der Veranstalter kann Strafen für frivole Proteste festlegen³.
- B. Das Recht, eine Turnierleiterentscheidung zu hinterfragen oder gegen sie zu protestieren, endet 30 Minuten nach jenem Zeitpunkt, zu dem das offizielle Ergebnis zur Einsichtnahme vorliegt. Der Veranstalter kann einen anderen Zeitraum festlegen.
- C. Jeder Protest soll über den Turnierleiter eingebracht werden.
- D. Ein Protest soll nicht behandelt werden, wenn nicht beide Mitglieder eines Paares oder der Kapitän eines Teams mit dem Einbringen des Protestes einverstanden sind. Abwesende Mitglieder gelten als einverstanden.

Protestverfahren

Regel 93:

- A. Der Oberturnierleiter soll alle Proteste hören und entscheiden, wenn es kein Turnierkomitee gibt oder wenn dieses nicht zusammentreten kann, ohne den Ablauf des Turniers zu stören.
- B. Wenn ein Turnierkomitee vorhanden ist:**
 - 1. Der Oberturnierleiter soll alle jene Teile eines Protestes entscheiden, die sich ausschließlich auf eine Regel oder Zusatzbestimmung beziehen. Seine Entscheidung kann beim Komitee angefochten werden.
 - 2. Der Oberturnierleiter soll alle anderen Proteste dem Komitee zur Entscheidung vorlegen.
 - 3. Bei der Entscheidung über einen Protest darf das Komitee alle Rechte ausüben, die aufgrund der Regeln dem Turnierleiter zustehen, jedoch mit der Ausnahme, dass das Komitee nicht das Recht hat, eine Entscheidung des Turnierleiters in einer Frage der Regeln oder Durchführungsbestimmungen oder in Ausübung seiner Disziplinargewalt umzustößen. Das Komitee darf dem Turnierleiter empfehlen, dass er seine Entscheidung ändert.
Zonenverbände können andere Bestimmungen für spezielle Ereignisse festlegen.
- C. Nachdem die oben genannten Mittel erschöpft sind, kann bei der Obersten Nationalen Instanz weiterer Protest eingelegt werden.

³ Ein Protest ist frivol, wenn ein vernünftig handelnder Teilnehmer ihn – insbesondere nach Belehrung durch den Turnierleiter über die Gründe der anzufechtenden Entscheidung – wegen Aussichtslosigkeit nicht eingebracht hätte.