

Der Welt-Bridge-Verband WBF hat Ende 2007 die auch in Deutschland gültigen Turnier-Bridge-Regeln überarbeitet. Im Bereich des DBV werden diese Änderungen zum 1. September 2008 in Kraft treten.

Im Folgenden finden Sie eine unkommentierte Zusammenstellung der wichtigsten Änderungen. Bitte beachten Sie, dass Umformulierungen etc. (sowohl im englischen Original als auch in der deutschen Übersetzung) hier nicht aufgeführt sind, solange sie inhaltlich der vorherigen Version entsprechen. Die geänderten Passagen sind kursiv wiedergegeben. Bitte beachten Sie, dass aus Platzgründen auch nicht immer alle unveränderten Passagen von teilweise geänderten Regeln abgedruckt sind. Die komplette Fassung der neuen TBR können Sie auf der DBV-Homepage herunterladen.

Weiterhin ist eine Artikelserie im Bridge-Magazin geplant, die die wichtigsten Änderungen näher erklären und anhand von Beispielen verdeutlichen wird.

§ 6: Mischen und Teilen

D. Erneutes Mischen und Teilen

1. Wird vor dem erstmaligen Beginn der Reizung in einem Board festgestellt, dass die Karten unkorrekt geteilt worden sind oder dass während des Mischens und Teilens ein Spieler die Bildseite einer Karte, die einem anderen Spieler gehört, gesehen haben könnte, soll neu gemischt und geteilt werden. *Nach dem Beginn der Reizung wird § 16 C angewandt, wenn eine Karte eines anderen Spielers vor Ende des Spiels zufällig gesehen wird (siehe jedoch § 24). Jedes irregulär geteilte Board ist ein verfälschtes Board, und für jede andere Regelwidrigkeit siehe die zuständige Regel.*
2. *Sofern es nicht der Zweck des Turniers ist, ältere Verteilungen erneut zu spielen, darf kein Ergebnis bestehen bleiben, wenn die Karten aus einem ungemischtem Kartenpaket¹ geteilt worden sind oder wenn die Verteilung aus einem anderen Durchgang stammt. (Diese Vorschriften sollen nicht den Austausch von Boards zwischen Tischen verhindern, sofern derartige Vorkehrungen erwünscht sind.)*

¹ *Ein „ungemischtes Kartenpaket“ ist eines, dessen vorheriger Zustand nicht durch Mischen aufgehoben worden ist.*

E. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters bezüglich Mischen und Teilen

4. Der Turnierleiter darf eine andere Methode des Teilens oder Vorab-Teilens verlangen, *um dieselben, völlig zufälligen Erwartungen zu produzieren, wie sie durch die Absätze A und B erreicht würden.*

F. Duplizieren von Boards

Machen die Turnierbedingungen dies erforderlich, dürfen eine oder mehrere exakte Kopien jeder Originalhand nach den Anweisungen des Turnierleiters hergestellt werden. *Wenn er dies anordnet, soll normalerweise kein Neuteilen eines Boards vorgenommen werden (obwohl der Turnierleiter die Befugnis hat, dies anzuordnen).*

§ 7: Kontrolle von Board und Karten

C. Zurückstecken der Karten in das Board

Nachdem das Spiel beendet ist, sollte jeder Spieler seine ursprünglichen dreizehn Karten mischen, wonach er sie in das Fach zurücksteckt, das seiner Himmelsrichtung entspricht. Danach soll keine Hand mehr aus dem Board entnommen werden, außer in Anwesenheit eines Spielers jeder Seite oder des Turnierleiters.

§ 8: Abfolge der Runden

A. Movement der Boards und Spieler

- 2. Sofern der Turnierleiter nichts anderes anordnet, ist der Nordspieler an jedem Tisch dafür verantwortlich, dass die soeben an seinem Tisch beendeten Boards an den richtigen Tisch für die nächste Runde gebracht werden.*

B. Ende der Runde

- 2. Übt der Turnierleiter seine Befugnis aus, das Spielen eines Boards zu verschieben, endet für dieses Board die Runde für die betreffenden Spieler solange nicht, bis sie das Board gespielt, Einigkeit über den Score erzielt und diesen erfasst haben oder bis der Turnierleiter das Spielen des Boards abgesagt hat.*

§ 9: Verfahren nach einer Regelwidrigkeit

A. Aufmerksammachen auf eine Regelwidrigkeit

- 2. Sofern die Regeln dies nicht verbieten, dürfen der Alleinspieler oder jeder Gegenspieler auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen, die sich während der Spielphase ereignet. Bezüglich falsch ausgerichteter Karten siehe § 65 B3.*
- 3. Hat sich eine Regelwidrigkeit ereignet, darf der Dummy hierauf nicht während der Spielphase aufmerksam machen; er darf dies jedoch nach Beendigung des Spiels tun. Allerdings darf jeder Spieler – einschließlich des Dummys – versuchen, eine Regelwidrigkeit eines anderen Spielers zu verhindern (jedoch für den Dummy vorbehaltlich der §§ 42 und 43).*

§ 12: Der Ermessensspielraum des Turnierleiters

A. Ermächtigung, einen berechtigten Score zuzuerkennen

Auf Antrag eines Spielers innerhalb der in § 92 B festgeschriebenen Frist oder auf eigene Initiative hin darf der Turnierleiter einen berechtigten Score zuerkennen, wenn ihn diese Regeln dazu ermächtigen (in einem Teamkampf siehe § 86). Dies schließt das Folgende mit ein:

- 1. Der Turnierleiter darf einen berechtigten Score zuerkennen, wenn seiner Meinung nach diese Regeln keine Entschädigung eines nicht-schuldigen Teilnehmers für eine besondere Art der Regelverletzung, die ein Gegner begangen hat, vorsehen.*
- 2. Der Turnierleiter erkennt einen künstlichen berechtigten Score zu, wenn keine Rektifikation vorgenommen werden kann, die das normale Spielen des Boards erlaubt (siehe Absatz C2).*
- 3. Der Turnierleiter darf einen berechtigten Score zuerkennen, wenn eine falsche Rektifikation einer Regelwidrigkeit vorgekommen ist.*

B. Zielsetzung von berichtigten Scores

1. *Die Zielsetzung von berichtigten Scores ist es, eine nicht-schuldige Seite für den ihr entstandenen Schaden zu entschädigen und einer schuldigen Seite jeden Vorteil zu entziehen, den sie durch ihren Regelverstoß erlangt hat. Ein Schaden liegt dann vor, wenn aufgrund eines Regelverstoßes eine unschuldige Seite ein Tischergebnis erzielt, das weniger gut ist als dasjenige, das zu erwarten gewesen wäre, wenn der Regelverstoß nicht stattgefunden hätte – siehe jedoch C1b.*
2. Der Turnierleiter darf keinen berichtigten Score mit der Begründung zuerkennen, eine in diesen Regeln vorgesehene Rektifikation sei entweder unangemessen streng oder vorteilhaft für eine der beiden Seiten.

C. Zuerkennen eines berichtigten Scores

1.
 - a) *Ist nach einer Regelwidrigkeit der Turnierleiter durch diese Regeln ermächtigt, einen Score zu berichtigen und ist er in der Lage, einen zugewiesenen berichtigten Score zuzuerkennen, so tut er dies. Ein derartiger Score ersetzt den im Spiel erzielten Score.*
 - b) *Trägt die nicht-schuldige Seite eine Mitschuld an ihrem Schaden, weil sie nach der Regelwidrigkeit einen schweren Fehler (in keinem Zusammenhang mit der Regelwidrigkeit stehend) begangen oder eine wilde oder hochriskante Aktion getätigt hat, erhält sie für den Teil des Schadens, den sie selbst verschuldet hat, keinen Ausgleich. Der schuldigen Seite soll hingegen nur der Score zuerkannt werden, der ihr als Folge ihres Regelbruchs zugewiesen worden wäre.*
 - c) *Um ein faires Ergebnis zu erzielen und solange die regulierende Instanz dies nicht verbietet, darf ein zugewiesener berichtigter Score gewichtet werden, um die Wahrscheinlichkeiten einer Reihe möglicher Ergebnisse widerzuspiegeln.*
 - d) *Sind die Möglichkeiten zahlreich oder nicht eindeutig, darf der Turnierleiter einen künstlichen berichtigten Score zuerkennen.*
 - e) *Die regulierende Instanz darf nach eigenem Ermessen bestimmen, dass das nachfolgende Verfahren oder Teile hiervon die Bestimmungen aus c) ersetzen:*
 - (i) *Der Score, der anstelle des tatsächlichen Scores zugewiesen wird, ist für eine nicht-schuldige Seite das vorteilhafteste Ergebnis, das wahrscheinlich gewesen wäre, hätte die Regelwidrigkeit nicht stattgefunden.*
 - (ii) *Für eine schuldige Seite ist der zugewiesene Score das schlechteste Ergebnis, das gerade noch im Rahmen des Wahrscheinlichen lag.*
 - f) *Die den beiden Seiten zuerkannten Scores müssen sich nicht ausgleichen.*
2.
 - a) *Kann infolge einer Regelwidrigkeit kein Ergebnis erzielt werden (siehe auch C1d), erkennt der Turnierleiter einen künstlichen berichtigten Score gemäß den Verantwortlichkeiten für die Regelwidrigkeit zu: Minusdurchschnitt (maximal 40% eines Tops in einem Paarturnier) für einen unmittelbar schuldigen Teilnehmer, Durchschnitt (50% im Paarturnier) für einen nur teilweise schuldigen Teilnehmer und Plusdurchschnitt (mindestens 60% im Paarturnier) für einen absolut unschuldigen Teilnehmer.*
 - b) *Erkennt der Turnierleiter einen Plus- oder Minusdurchschnitt in einem Turnier mit IMP-Auswertung zu, so ist dieser Score normalerweise + oder – 3 IMP; dies kann jedoch gemäß den Bestimmungen von § 86 A abgeändert werden.*

§ 13: Falsche Kartenanzahl

A. Der Turnierleiter erachtet normale Spielbarkeit

Stellt der Turnierleiter fest, dass eine oder mehrere Hände eines Boards eine falsche Kartenanzahl enthielten (aber siehe § 14) und dass ein Spieler mit einer falschen Hand eine Ansage gemacht hat, dann darf, *wenn der Turnierleiter der Ansicht ist, dass die Hand korrigiert und gespielt werden kann, diese Hand ohne Änderung einer Ansage so gespielt werden. Nach Spielende darf der Turnierleiter einen berechtigten Score zuerkennen.*

B. Berichtigter Score und mögliche Strafen

Anderenfalls, *sofern eine Ansage gemacht worden ist*, soll der Turnierleiter einen berechtigten Score zuerkennen und darf einen schuldigen Spieler bestrafen.

C. Das Spiel ist beendet

Wird nach Spielende festgestellt, dass die Hand eines Spielers ursprünglich mehr als 13 Karten und die eines anderen Spielers weniger Karten enthielt (siehe jedoch Absatz F), muss das Resultat gestrichen *und ein berechtigter Score zuerkannt werden* (§ 86 D kann zur Anwendung kommen). Ein schuldiger Spieler unterliegt einer Verfahrensstrafe.

D. Keine Ansage gemacht

Stellt sich heraus, dass ein Spieler eine unkorrekte Anzahl von Karten hat und ist mit seiner Hand noch keine Ansage gemacht worden, dann gilt:

1. Der Turnierleiter soll die Unstimmigkeit berichtigen und, sofern kein Spieler eine Karte eines anderen Spielers gesehen hat, anordnen, dass das Board normal gespielt wird.
2. Stellt der Turnierleiter fest, dass ein oder mehrere Fächer eine falsche Kartenanzahl enthielten und dass ein Spieler eine oder mehrere Karten eines anderen Spielers gesehen hat, und meint der Turnierleiter,
 - a) dass die unerlaubte Information *wahrscheinlich* nicht das normale Reizen und Spielen beeinträchtigen wird, erlaubt er, dass das Board gespielt und abgerechnet wird. *Erachtet er anschließend, dass die Information das Ergebnis des Boards beeinflusst hat, soll er den Score berichtigen und darf einen schuldigen Spieler bestrafen.*
 - b) dass die dadurch erhaltene *unerlaubte* Information ausreichend gewichtig ist, um das normale Reizen oder Spielen zu beeinträchtigen, soll der Turnierleiter einen künstlichen berechtigten Score zuerkennen und darf einen schuldigen Spieler bestrafen.

E. Hinzufügen oder Übergabe einer Karte

Ordnet der Turnierleiter im Zuge dieser Regel an, das Spiel fortzusetzen, so ist die Kenntnis über das Hinzufügen oder das Bewegen einer Karte durch den Turnierleiter eine unerlaubte Information für den Partner eines Spielers, dessen Hand eine falsche Kartenanzahl enthielt.

F. Überzählige Karte

Jede überzählige Karte, die nicht Bestandteil der Hand ist, wird entfernt, wenn sie entdeckt wird. Die Reizung und das Spiel gehen unbeeinflusst weiter. Wird festgestellt, dass eine derartige Karte zu einem abgelegten Stich gespielt wurde, darf ein berechtigter Score zuerkannt werden.

§ 14: Fehlende Karte

A. Feststellung der Unvollständigkeit der Hand vor Beginn der Spielphase

Wird vor dem Aufdecken des ersten Ausspiels festgestellt, dass eine oder mehrere Hände weniger als 13 Karten enthalten und dabei keine Hand mehr als 13 Karten enthält, sucht der Turnierleiter jede fehlende Karte und:

1. Wird die Karte gefunden, wird sie der unvollständigen Hand wieder zugeführt.
2. Kann die Karte nicht gefunden werden, rekonstruiert der Turnierleiter die Verteilung unter Verwendung eines anderen Kartenpakets.
3. *Die Reizung und das Spiel gehen normal weiter ohne Änderung irgendeiner Ansage, wobei angenommen wird, dass die wiederhergestellte Hand alle ihre Karten durchgängig enthalten hat.*

B. Spätere Feststellung der Unvollständigkeit

Wird nach dem Aufdecken des ersten Ausspiels (bis zum Ende des Berichtigungszeitraums) festgestellt, dass eine oder mehrere Hände weniger als 13 Karten enthalten und dabei keine Hand mehr als 13 Karten enthält, sucht der Turnierleiter jede fehlende Karte und:

1. Wird die Karte unter den gespielten Karten gefunden, kommt § 67 zur Anwendung.
2. Wird die Karte anderswo gefunden, wird sie der unvollständigen Hand wieder zugeführt. Rektifikation und/oder Strafen können zur Anwendung kommen (siehe Nr. 4).
3. Kann die Karte nicht gefunden werden, wird die Verteilung unter Verwendung eines anderen Kartenpakets rekonstruiert. Rektifikation und/oder Strafen können zur Anwendung kommen (siehe Nr. 4).
4. Eine Karte, die nach Maßgabe von Absatz B dieser Regel einer Hand wieder zugeführt wurde, gilt als durchgängig der unvollständigen Hand zugehörig. Sie kann Strafkarte werden (§ 50) und die Nichtzugabe der Karte kann ein Revoke darstellen.

C. Informationen durch das Ersetzen einer Karte

Die Kenntnis, dass eine Karte ersetzt worden ist, ist eine unerlaubte Information für den Partner eines Spielers, dessen Hand eine falsche Kartenanzahl enthielt.

§ 15: Spielen eines falschen Boards

C. Feststellung während der Reizphase

Stellt der Turnierleiter während der Reizphase fest, dass ein Teilnehmer ein Board spielt, das für ihn in dieser Runde nicht bestimmt ist, soll er die Reizung annullieren, dafür sorgen, dass die richtigen Teilnehmer Platz nehmen, und sie über ihre Rechte sowohl in dieser als auch in zukünftigen Runden informieren. Eine zweite Reizung beginnt. Die Spieler müssen ihre Ansagen, die sie zuvor gemacht haben, wiederholen. Weicht irgendeine Ansage in irgendeiner Weise von ihrer entsprechenden Ansage in der ersten Reizung ab, soll der Turnierleiter das Board annullieren. Anderenfalls werden Reizung und Spiel normal fortgesetzt. *Der Turnierleiter darf eine Verfahrensstrafe (und einen berichtigten Score) aussprechen, wenn er der Meinung ist, eine der beiden Seiten habe absichtlich versucht, das normale Spielen des Boards zu verhindern.*

§ 16: Erlaubte und unerlaubte Informationen

A. Gebrauch von Informationen durch die Spieler

1. *Ein Spieler darf eine Information während der Reizung oder des Spiels verwenden, wenn*
 - a) *sie sich aus legalen Ansagen und Spielweisen (einschließlich illegaler Ansagen und Spielweisen, die angenommen worden sind) des aktuellen Boards ableitet und wenn sie unbeeinflusst von einer unerlaubten Information aus einer anderen Quelle ist; oder*
 - b) *es sich um eine erlaubte Information aus einer zurückgenommenen Aktion handelt (siehe Absatz D); oder*
 - c) *es sich um eine Information handelt, die in irgendeiner Regel oder Durchführungsbestimmung als erlaubt festgelegt wird oder – solange nicht anderweitig bestimmt – die sich aus dem legalen Verfahren ergibt, wie es in diesen Regeln oder in Durchführungsbestimmungen beschrieben ist (siehe jedoch B1); oder*
 - d) *es sich um eine Information handelt, die der Spieler besaß, bevor er seine Karten aus dem Board nahm (§ 7 B), sofern die Regeln ihm nicht verbieten, diese Information zu verwenden.*
2. *Die Spieler dürfen ebenso ihre Einschätzung ihres eigenen Spielstands, die Eigenschaften ihrer Gegner sowie jedwede Anforderung der Turnier-Durchführungsbestimmungen mit einbeziehen.*
3. *Kein Spieler darf eine Ansage oder Spielweise auf eine andere Information gründen (eine derartige Information wird als nicht-regelkonform bezeichnet).*
4. *Führt ein Verstoß gegen diese Regel zu einem Schaden, berichtet der Turnierleiter den Score gemäß § 12 C.*

B. Nicht-regelkonforme Informationen vom Partner

1.
 - a) *Nachdem ein Spieler seinem Partner eine nicht-regelkonforme Information zugänglich gemacht hat, die eine Ansage oder Spielweise nahelegen könnte, wie z.B. durch eine Bemerkung, eine Frage, eine Antwort auf eine Frage, ein unerwartetes¹ Alert oder das Versäumnis zu alertieren oder durch unmissverständliches Zögern, ungewöhnliche Hast, ungebührlichen Nachdruck, Tonfall, Gestik, Bewegung oder sonstiges Verhalten, darf der Partner aus mehreren logischen Alternativen keine wählen, die nachweislich durch die nicht-regelkonforme Information nahegelegt worden sein könnte als eine andere.*
 - b) *Eine logische alternative Aktion ist eine, die, bezogen auf die Spielstärke der fraglichen Spieler und unter Zugrundelegen der Methoden der Partnerschaft, von einem signifikanten Teil derartiger Spieler ernsthaft in Erwägung gezogen würde und von der angenommen werden kann, dass einige von ihnen sie gewählt hätten.*
2. *Ist ein Spieler der Meinung, dass ein Gegner eine derartige Information zugänglich gemacht hat und dass daraus womöglich ein Schaden entstehen könnte, darf er ankündigen – sofern die regulierende Instanz dies nicht verbietet (die verlangen darf, dass der Turnierleiter zu rufen ist) –, dass er sich das Recht vorbehält, den Turnierleiter später zu rufen (die Gegner sollten den Turnierleiter unverzüglich rufen, wenn sie die Tatsache bestreiten, dass eine unerlaubte Information übermittelt worden sein könnte).*

¹*d.h. unerwartet bezogen auf die Grundlage seiner Handlung*

3. Hat ein Spieler wesentlichen Grund zu der Annahme, dass ein Gegner, der eine logische Alternative hatte, eine Aktion gewählt hat, die durch eine derartige Information nahegelegt worden sein könnte, soll er den Turnierleiter nach Spielende¹ rufen. Der Turnierleiter soll einen berechtigten Score zuerkennen (siehe § 12 C), wenn er der Auffassung ist, dass ein Regelverstoß zu einem Vorteil für den schuldigen Spieler führte.

¹*Es ist kein Regelverstoß, den Turnierleiter früher oder später zu rufen.*

C. Nicht-regelkonforme Informationen aus anderen Quellen

1. Erhält ein Spieler zufällig eine unerlaubte Information über ein Board, das er gerade spielt oder noch zu spielen hat, indem er z.B. eine falsche Hand ansieht, Ansagen, Ergebnisse oder Bemerkungen mithört, Karten an einem anderen Tisch sieht oder Karten eines anderen Spielers an seinem eigenen Tisch vor Beginn der Reizung sieht, sollte der Turnierleiter unverzüglich benachrichtigt werden, vorzugsweise vom Empfänger der Information selbst.
2. Gelangt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass die Information das normale Spielen des Boards beeinträchtigen könnte, darf er, *bevor irgendeine Ansage abgegeben worden ist*,
 - a) die Positionen der Spieler am Tisch anpassen, sofern die Turnierart und Scoremethode dies erlauben, so dass der Spieler mit einer Information über eine Hand diese Hand hält; oder
 - b) *sofern die Turnierart dies erlaubt, anordnen, dass das Board für diese Teilnehmer neu gemischt wird; oder*
 - c) *das Zuendespielen des Boards erlauben und gegebenenfalls einen berechtigten Score zuerkennen, wenn er meint, dass die unerlaubte Information das Ergebnis beeinflusst haben könnte; oder*
 - d) einen künstlichen berechtigten Score zuerkennen.
3. *Erhält ein Spieler eine derartige unerlaubte Information nachdem die erste Ansage gemacht worden ist, aber bevor das Spiel des Boards beendet wurde, verfährt der Turnierleiter wie in Punkt 2c.*

D. Informationen durch zurückgenommene Ansagen und Spielweisen

Nachdem eine Ansage oder eine Karte entsprechend der Vorschriften dieser Regeln zurückgenommen worden ist, gilt:

1. Für eine nicht-schuldige Seite ist jede Information, die sich aus einer zurückgenommenen Aktion ergibt, erlaubt, egal, ob es ihre eigene Aktion ist oder die ihrer Gegner.
2. Für eine schuldige Seite ist eine Information, die sich aus einer eigenen zurückgenommenen Aktion und aus zurückgenommenen Aktionen der nicht-schuldigen Seite ergibt, unerlaubt. Ein Spieler einer schuldigen Seite darf unter logischen alternativen Aktionen keine wählen, die nachweislich durch die unerlaubte Information nahegelegt worden sein könnte als eine andere.

§ 17: Die Reizphase

A. Reizphase beginnt

Die Reizphase einer Teilung beginnt für eine Seite, sobald einer der beiden Partner *die Karten aus dem Board nimmt*.

D. Karten aus einem falschen Board

1. Eine Ansage wird annulliert, wenn sie von einem Spieler mit Karten gemacht wird, die er einem falschen Board entnommen hat.
2. Nachdem er in die richtigen Karten geschaut hat, reizt der schuldige Spieler erneut, und die Reizung wird von diesem Punkt an normal weiter geführt. Wenn der linke Gegner des schuldigen Spielers eine Ansage über die annullierte Ansage getätigt hat, soll der Turnierleiter einen künstlichen berichtigten Score zuerkennen, wenn die zweite Ansage des schuldigen Spielers von der annullierten Ansage abweicht (der linke Gegner des schuldigen Spielers muss seine vorhergehende Ansage wiederholen). *Gleiches gilt, wenn der Partner des schuldigen Spielers nachfolgend auf die annullierte Ansage gereizt hat.*
3. Wiederholt der schuldige Spieler anschließend seine Ansage in dem Board, aus dem er fälschlicherweise seine Karten entnommen hat, darf der Turnierleiter dieses Board normal spielen lassen; jedoch soll der Turnierleiter einen künstlichen berichtigten Score zuerkennen, wenn die Ansage des schuldigen Spielers von seiner ursprünglichen Ansage abweicht.
4. Zusätzlich zu den Rektifikationen in vorstehenden Nr. 2 und 3 darf eine Verfahrensstrafe (§ 90) ausgesprochen werden.

E. Ende der Reizphase

1. *Die Reizung und die Reizphase enden wie in § 22 vorgesehen.*
2. Wurde nach einer Ansage dreimal gepasst, endet die Reizung nicht, wenn eines dieser Pass außer Reihenfolge abgegeben worden ist und einen Spieler seines Rechts beraubt hat, in dieser Bietrunde anzusagen. In diesem Fall geht die Reizung zurück an den Spieler, der übergangen worden ist. Alle nachfolgenden Pass werden aufgehoben und die Reizung geht normal weiter. *§ 16 D findet für alle aufgehobenen Ansagen Anwendung, wobei jeder Spieler, der außer Reihenfolge gepasst hat, als schuldiger Spieler zu behandeln ist.*

§ 20: Wiederholung und Erklärung von Ansagen

C. Wiederholung nach abschließendem Pass

2. Der Alleinspieler¹ oder jeder der Gegenspieler darf, wenn er zum ersten Mal an der Reihe ist zu spielen, verlangen, dass alle vorangegangenen Ansagen wiederholt werden. (Siehe §§ 41 B und 41 C). *Ebenso wie in Absatz B darf der Spieler keine teilweise Wiederholung verlangen, und er darf die Wiederholung nicht abbrechen.*

¹*Der Alleinspieler spielt seine erste Karte vom Dummy, sofern er nicht ein Ausspiel außer Reihenfolge annimmt.*

F. Erklärung von Ansagen

1. Während der Reizung und vor dem abschließenden Pass darf jeder Spieler eine Erklärung der bisherigen Reizung der Gegner verlangen, jedoch nur, wenn er an der Reihe ist anzusagen. Er hat das Recht, Kenntnis über abgegebene Ansagen, über relevante alternative, aber nicht abgegebene Ansagen sowie über relevante Schlussfolgerungen aus der Wahl einer Aktion, soweit sie Gegenstand einer Partnerschaftsvereinbarung sind, zu erlangen. Außer auf Weisung des Turnierleiters sollten Antworten vom Partner desjenigen Spielers gegeben werden, der die betreffende Ansage abgegeben hat. Der Partner des Spielers, der eine Frage stellt, darf keine weitergehenden Fragen stellen, bis er an der Reihe ist anzusagen oder zu spielen. § 16 kann Anwendung finden, und die regulierende Instanz darf Vorschriften für schriftliche Erklärungen erlassen.
2. Nach dem abschließenden Pass und während der Spielphase darf jeder der Gegenspieler, wenn er an der Reihe ist zu spielen, eine Erklärung der gegnerischen Reizung verlangen. Der Alleinspieler darf, wenn er aus der eigenen Hand oder vom Dummy zu spielen hat, eine Erklärung einer gegnerischen Ansage oder Spielvereinbarung verlangen. Die Erklärungen sollten auf der gleichen Grundlage wie in Nr. 1 und vom Partner desjenigen, dessen Aktion erklärt werden soll, abgegeben werden.
3. In vorstehenden Nr. 1 und 2 darf ein Spieler eine Frage zu einer einzelnen Ansage stellen, aber § 16 B1 kann zur Anwendung kommen.
4. Bemerkt ein Spieler nachträglich, dass seine eigene Erklärung falsch oder unvollständig war, muss er unverzüglich den Turnierleiter rufen. Der Turnierleiter wendet § 21 B oder § 40 B4 an.
5.
 - a) Ein Spieler, dessen Partner eine falsche Auskunft gegeben hat, darf den Fehler nicht während der Reizung korrigieren, und er darf in keiner Weise andeuten, dass ein Fehler gemacht worden ist. „Falsche Auskunft“ beinhaltet hier sowohl das Versäumnis, wie von den Durchführungsbestimmungen gefordert zu alertieren (bzw. zu annoncieren), als auch ein Alert (bzw. eine Annonce), das die Durchführungsbestimmungen nicht verlangen.
 - b) Der Spieler muss den Turnierleiter rufen und seine Gegner davon in Kenntnis setzen, dass seiner Meinung nach die Erklärung seines Partners fehlerhaft war (siehe § 75), jedoch nur bei der ersten legalen Möglichkeit; dies ist
 - (i) für einen Gegenspieler nach Ende des Spiels.
 - (ii) für den Alleinspieler oder den Dummy nach dem abschließenden Pass der Reizung.
6. Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass ein Spieler eine Aktion auf eine falsche Auskunft, die er von einem Gegner erhielt, basiert hat, siehe, je nach Sachlage, § 21 oder § 47 E.

G. Nicht korrektes Verfahren

1. Es ist unzulässig, eine Frage ausschließlich zum Nutzen des Partners zu stellen.
2. Außer wenn es die regulierende Instanz erlaubt, darf ein Spieler nicht seine eigene Konventionskarte und Systemaufzeichnungen während der Reiz- und Spielphase zu Rate ziehen, siehe jedoch § 40 B2b.

§ 22: Verfahren nach Ende der Reizung

B. Ende der Reizphase

- 1. Die Reizphase endet, wenn nach dem Ende der Reizung, wie in A2 beschrieben, einer der Gegenspieler ein Ausspiel aufdeckt (ist das Ausspiel außer Reihenfolge, siehe § 54). Der Zeitraum zwischen dem Ende der Reizung und dem Ende der Reizphase wird Klärungsphase genannt.*
- 2. Gibt kein Spieler ein Gebot ab (siehe A1), endet die Reizphase, wenn alle vier Hände in das Board zurückgesteckt worden sind.*

§ 24: Vor der Spielphase sichtbare oder ausgespielte Karte

Stellt der Turnierleiter fest, dass durch eigenes Verschulden eines Spielers während der Reizphase eine oder mehrere seiner Karten sich in einer Position befanden, die es seinem Partner möglich machte, die Bildseite zu sehen, soll der Turnierleiter anordnen, dass jede derartige Karte offen auf dem Tisch liegen bleibt, bis die Reizphase beendet ist. *Durch das Sehen einer solchen Karte erhaltene Informationen sind erlaubt für die nicht-schuldige Seite, aber unerlaubt für die schuldige Seite. Wird der schuldige Spieler Alleinspieler oder Dummy, werden die Karten aufgenommen und der jeweiligen Hand wieder zugeführt. Wird der schuldige Spieler zum Gegenspieler, wird jede derartige Karte zur Strafkarte (siehe § 50).*

§ 25: Legale und illegale Änderungen einer Ansage

A. Unabsichtliche Ansage

- 1. Bis sein Partner eine Ansage macht, darf ein Spieler eine unabsichtlich abgegebene Ansage durch die von ihm beabsichtigte Ansage ersetzen, aber nur, wenn er dies ohne Gedankenpause tut oder zu tun versucht. Die zweite (beabsichtigte) Ansage bleibt bestehen und unterliegt gegebenenfalls der anzuwendenden Regel.*
- 2. Ein Spieler darf keine Ansage mehr ersetzen, wenn sein Partner anschließend eine Ansage abgegeben hat.*
- 3. Endet die Reizung, bevor sie den Partner des Spielers erreicht, darf keine Änderung nach dem Ende der Reizphase (siehe § 22) mehr vorgenommen werden.*
- 4. Ist eine Änderung zulässig, darf der linke Gegner jede Ansage zurücknehmen, die er über die ursprüngliche Ansage abgegeben hat. Informationen, die sich aus dieser zurückgenommenen Ansage ergeben, sind nur für seine Seite erlaubt. Ansonsten gibt es keine weitere Rektifikation.*

B. Beabsichtigte Ansage

- 1. Eine Ersatzansage, die nicht gemäß Absatz A zulässig ist, darf vom linken Gegner angenommen werden (sie ist angenommen, wenn der linke Gegner bewusst weiterreizt). Die erste Ansage gilt dann als zurückgenommen, die zweite Ansage bleibt bestehen und die Reizung geht weiter.*
- 2. Außer in dem in Nr. 1 genannten Fall wird eine Ersatzansage, die nicht gemäß Absatz A zulässig ist, aufgehoben. Die ursprüngliche Ansage bleibt bestehen und die Reizung geht weiter.*
- 3. Bei einer aufgehobenen oder zurückgenommenen Ansage kommt § 16 D zur Anwendung.*

§ 27: Ungenügendes Gebot

A. Annahme des ungenügenden Gebots

1. Jedes ungenügende Gebot darf vom linken Gegner des schuldigen Spielers nach seinem Gutdünken angenommen (als gültig behandelt) werden. Es ist angenommen, wenn dieser Spieler ansagt.
2. Gibt ein Spieler ein ungenügendes Gebot außer Reihenfolge ab, so kommt § 31 zur Anwendung.

B. Ungenügendes Gebot nicht angenommen

Wird ein ungenügendes Gebot, das in Reihenfolge abgegeben worden ist, nicht angenommen (*siehe A*), muss es *durch eine gültige Ansage* ersetzt werden (*aber siehe nachfolgende Nr. 3*). Weiter gilt:

1. a) *Wird das ungenügende Gebot durch das niedrigste genügende Gebot in derselben Denomination ersetzt und sind nach Auffassung des Turnierleiters sowohl das ungenügende Gebot als auch das Ersatzgebot unzweifelhaft nicht künstlich, geht die Reizung ohne weitere Rektifikation weiter. § 16 D findet keine Anwendung, aber siehe nachfolgenden Absatz D.*
b) *Wird das ungenügende Gebot durch eine gültige Ansage ersetzt (außer der in Punkt a) genannten), die nach Auffassung des Turnierleiters dieselbe oder eine präzisere Bedeutung¹ als das ungenügende Gebot hat (und ist diese Bedeutung vollständig in den möglichen Bedeutungen des ungenügenden Gebots enthalten), geht die Reizung ohne weitere Rektifikation weiter; siehe jedoch nachfolgenden Absatz D.*

¹*Die Bedeutung einer Ansage (die Information, die sich aus ihr ergibt) ist die Kenntnis dessen, was die Ansage zeigt und was sie ausschließt.*

2. *Wird das ungenügende Gebot durch ein genügendes Gebot oder durch ein Pass (außer denen, die gemäß B1 erlaubt sind) ersetzt, muss der Partner des schuldigen Spielers jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 können zur Anwendung kommen, und siehe § 23.*
3. *Versucht der schuldige Spieler, sein ungenügendes Gebot durch ein Kontra oder Rekontra (außer denen, die gemäß B1b erlaubt sind) zu ersetzen, wird die versuchte Ansage aufgehoben. Der schuldige Spieler muss eine Ersatzansage, wie vorstehend beschrieben, wählen und sein Partner muss jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 können zur Anwendung kommen, und siehe § 23.*
4. *Versucht der schuldige Spieler, sein ungenügendes Gebot durch ein anderes ungenügendes Gebot zu ersetzen und nimmt sein linker Gegner dieses ungenügende Ersatzgebot – wie es Absatz A erlaubt – nicht an, entscheidet der Turnierleiter wie in Nr. 3.*

C. Vorzeitiges Ersetzen

Ersetzt der schuldige Spieler sein ungenügendes Gebot, bevor der Turnierleiter eine Rektifikation ausgesprochen hat und wird das ungenügende Gebot nicht nach Absatz A angenommen, bleibt die Ersatzansage bestehen. Der Turnierleiter wendet den zutreffenden Teil des vorstehenden Absatzes auf die Ersatzansage an.

D. Nicht-schuldige Seite geschädigt

*Kommt der Turnierleiter nach einer Anwendung von B1 nach Ende des Spiels zu der Auffassung, dass ohne die Unterstützung, die sich aus dem Regelverstoß ergab, das Ergebnis des Boards durchaus ein anderes hätte sein können und dass die nicht-schuldige Seite dadurch geschädigt ist (*siehe § 12 B1*), soll er einen berechtigten Score zuerkennen. Bei der Scoreberichtigung soll er versuchen, dem wahrscheinlichen Ergebnis des Boards – wäre das ungenügende Gebot nicht passiert – so nahe wie möglich zu kommen.*

§ 30: Pass außer Reihenfolge

C. Wenn Pass künstlich ist

Ist ein Pass außer Reihenfolge künstlich oder handelt es sich um ein Pass einer künstlichen Ansage, so kommt § 31, nicht § 30, zur Anwendung.

§ 34: Bewahrung des Rechts anzusagen

Sind im Anschluss an ein Gebot drei aufeinanderfolgende Pass erfolgt, wobei eines oder mehrere außer Reihenfolge abgegeben worden sind, findet § 17 E2 Anwendung.

§ 36: Unzulässige Kontras und Rekontras

B. Linker Gegner sagt nicht an, bevor Rektifikation erfolgt ist

Sofern Absatz A nicht anwendbar ist, gilt:

1. Jedes Kontra oder Rekontra, das nicht gemäß § 19 erlaubt ist, wird aufgehoben.
2. Der schuldige Spieler muss eine gültige Ersatzansage abgeben. Die Reizung geht weiter, und der Partner des schuldigen Spielers muss jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen.
3. § 23 kann zur Anwendung kommen. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 können zur Anwendung kommen.
4. *War die Ansage außer Reihenfolge, geht die Reizung an denjenigen Spieler zurück, der an der Reihe war anzusagen. Der schuldige Spieler darf jede gültige Ansage machen, wenn er an der Reihe ist anzusagen, und sein Partner muss jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen. § 23 kann zur Anwendung kommen. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 können zur Anwendung kommen.*

§ 38: Gebot von mehr als sieben

D. Möglicherweise kein Rückgriff auf §§ 23 und 26

§ 23 kann zur Anwendung kommen und die Ausspielbeschränkungen des § 26 können zur Anwendung kommen, es sei denn, der linke Gegner des schuldigen Spielers hat nach der Regelwidrigkeit und vor einer Rektifikation angesagt, in welchem Fall keine Anwendung dieser Regeln erfolgt.

§ 40: Partnerschaftvereinbarungen

A. Systemübereinkünfte der Spieler

1.
 - a) *Partnerschaftvereinbarungen bezüglich der Methoden, auf die sich eine Partnerschaft geeinigt hat, können explizit durch Besprechungen oder implizit aufgrund gemeinsamer Erfahrung oder Kenntnis der Spieler erzielt werden.*
 - b) *Jede Partnerschaft hat die Verpflichtung, ihren Gegnern vor Beginn des Spiels ihre Partnerschaftvereinbarungen zugänglich zu machen. Die regulierende Instanz bestimmt die Art und Weise, in der dies zu erfolgen hat.*

2. *Eine Information, die dem Partner durch derartige Vereinbarungen übermittelt wird, muss sich aus den Ansagen, Spielweisen und Bedingungen der aktuellen Verteilung ergeben. Jeder Spieler ist berechtigt, die gültige Reizung und – vorbehaltlich eventueller Beschränkungen in diesen Regeln – die von ihm gesehenen Karten einzubeziehen. Er ist berechtigt, eine Information, die anderswo in diesen Regeln als erlaubt bezeichnet wird, zu verwenden (siehe § 73 C).*
3. *Ein Spieler darf ohne vorherige Ankündigung jede Ansage oder Spielweise wählen, vorausgesetzt, dass diese Ansage oder Spielweise nicht auf einer unveröffentlichten Partnerschaftvereinbarung beruht (siehe § 40 C1).*

B. Besondere Partnerschaftvereinbarungen

1. a) *In ihrem Ermessen darf die regulierende Instanz gewisse Partnerschaftvereinbarungen als „besondere Partnerschaftvereinbarungen“ bezeichnen. Eine besondere Partnerschaftvereinbarung ist eine, deren Bedeutung nach Meinung der regulierenden Instanz von einer signifikanten Anzahl von Spielern in dem Turnier nicht leicht verstanden und vorhergesehen werden könnte.*
- b) *Eine Übereinkunft zwischen den Partnern, ob explizit oder implizit, ist eine Partnerschaftvereinbarung. Sofern die regulierende Instanz nicht anderweitig entscheidet, gehört eine Konvention zu den Übereinkünften und Methoden, die eine besondere Partnerschaftvereinbarung formen. Gleiches gilt für jede Ansage, die eine künstliche Bedeutung hat.*
2. a) *Die regulierende Instanz hat das uneingeschränkte Recht, jede besondere Partnerschaftvereinbarung zu erlauben, zu verbieten oder mit Auflagen zu erlauben. Sie darf eine Konventions-Karte vorschreiben – mit oder ohne Zusatz-Blätter –, auf der im Vorfeld die Partnerschaftvereinbarungen aufgeführt werden, und ihre Verwendung regeln. Sie darf Verfahren für das Alertieren und/oder andere Verfahren vorschreiben, wie die Methoden einer Partnerschaft offenzulegen sind. Sie darf die generelle Verpflichtung, dass die Bedeutung einer Ansage oder Spielweise nicht in Abhängigkeit von dem Mitglied einer Partnerschaft, das sie macht, variiert werden darf, abändern (eine derartige Vorschrift darf keinesfalls Stil und Beurteilungsspielraum einschränken, sondern nur die Methode).*
- b) *Sofern es die regulierende Instanz nicht anderweitig festlegt, darf ein Spieler keinen Rückgriff auf seine eigene Konventions-Karte vom Beginn der Reizphase bis zum Ende des Spiels nehmen, außer, dass die Spieler der alleinspielenden Seite (und nur diese) Rückgriff auf ihre eigene Konventions-Karte während der Klärungsphase nehmen dürfen.*
- c) *Sofern es die regulierende Instanz nicht anderweitig festlegt, darf ein Spieler die gegnerische Konventions-Karte einsehen:*
 - i) *vor Beginn der Reizung;*
 - ii) *während der Klärungsphase; und*
 - iii) *während der Reizung und des Spiels, jedoch nur, wenn er selber an der Reihe ist anzusagen oder zu spielen.*
- d) *Die regulierende Instanz darf die Verwendung von Bluffs künstlicher Ansagen einschränken.*
3. *Die regulierende Instanz darf verbieten, dass sich eine Partnerschaft im Vorfeld darauf einigt, ihre Vereinbarungen während der Reizung oder des Spiels im Anschluss an eine gestellte Frage, eine Antwort auf eine Frage oder irgendeine Regelwidrigkeit zu verändern.*

4. *Eine Seite, die infolge des Versäumnisses ihrer Gegner, die Bedeutung einer Ansage oder Spielweise gemäß den Verpflichtungen dieser Regeln offenzulegen, geschädigt ist, hat Anspruch auf Rektifikation durch Zuerkennen eines berechtigten Scores.*
5. *Ist eine Seite durch eine besondere Partnerschaftsvereinbarung ihrer Gegner geschädigt, deren Gebrauch nicht den Vorschriften des Turniers entspricht, soll der Score berichtigt werden. Eine Seite, die derartige Vorschriften verletzt, kann einer Verfahrensstrafe unterliegen.*
6. a) *Erklärt ein Spieler auf Nachfrage eines Gegners (siehe § 20) die Bedeutung einer Ansage oder Spielweise seines Partners, soll er jede besondere Information, die ihm aufgrund von Partnerschaftsübereinkunft oder Partnerschaftserfahrung vorliegt, offenlegen; er braucht aber keine Rückschlüsse darzulegen, die er durch sein Wissen und seine Erfahrung bezüglich Angelegenheiten, die im Allgemeinen einem Bridgespieler bekannt sind, gezogen hat.*
b) *Der Turnierleiter berichtigt einen Score, wenn eine Information, die in einer Erklärung nicht gegeben worden ist, entscheidend für die Wahl der Handlung des Gegners war und der Gegner dadurch geschädigt wurde.*

C. Abweichung vom System und Bluff

1. *Ein Spieler darf von den von seiner Seite angekündigten Vereinbarungen abweichen, aber nur dann, wenn sein Partner nicht mehr Grund hat, sich über die Abweichung im Klaren zu sein, als die Gegner. Wiederholte Abweichungen führen zu einer impliziten Vereinbarung und bilden sodann einen Teil der Methoden der Partnerschaft. Sie sind somit gemäß den Durchführungsbestimmungen, die die Systembekanntgabe regeln, offenzulegen. Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass nicht offengelegtes Wissen vorliegt und dass die Gegner geschädigt wurden, soll er den Score berichtigen und darf eine Verfahrensstrafe verhängen.*
2. *Darüber hinaus hat kein Spieler irgendeine Verpflichtung, den Gegnern zu offenbaren, dass er von seinen bekannt gegebenen Methoden abgewichen ist.*
3. a) *Sofern dies nicht von der regulierenden Instanz erlaubt wird, ist kein Spieler berechtigt, während der Reiz- und Spielphase irgendwelche Hilfsmittel zur Unterstützung seines Gedächtnisses, von Berechnungen oder seiner Technik in Anspruch zu nehmen.*
b) *Wiederholte Verstöße gegen die Verpflichtung, die Partnerschaftsvereinbarungen offenzulegen, können bestraft werden.*

§ 41: Beginn des Spiels

D. Dummys Hand

Nachdem das erste Ausspiel aufgedeckt ist, breitet der Dummy seine Hand vor sich aus. Dabei legt er die Karten mit der Bildseite nach oben, nach Farben sortiert, die Karten in Rangfolge *mit der niedrigsten Karte zum Alleinspieler* und in der Länge nach zum Alleinspieler ausgerichteten Spalten. Trümpfe werden vom Dummy aus gesehen rechts platziert. Der Alleinspieler spielt sowohl seine eigene Hand als auch die des Dummys.

§ 43: Die Einschränkungen des Dummys

B. Wenn der Dummy hiergegen verstößt

3. Ist der Dummy nach Nichteinhaltung einer in A2 aufgeführten Einschränkung der erste, der auf eine Regelwidrigkeit eines Gegenspielers aufmerksam macht, gibt es keine Rektifikation. *Das Spiel wird fortgeführt, als hätte keine Regelwidrigkeit stattgefunden. Nach Ende des Spiels siehe § 12 B1.*

§ 46: Unvollständige oder fehlerhafte Bezeichnung einer Karte vom Tisch

B. Unvollständige oder fehlerhafte Bezeichnung

Im Falle einer unvollständigen oder fehlerhaften Bezeichnung einer vom Tisch zu spielenden Karte durch den Alleinspieler finden die folgenden Einschränkungen Anwendung (es sei denn, der Alleinspieler hatte zweifellos eine andere Absicht):

1. b) Weist er den Dummy an, den Stich zu „gewinnen“, so wird angenommen, er habe die niedrigste Karte geordert, *von der bekannt ist, dass sie den Stich gewinnen wird.*

§ 50: Behandlung einer Strafkarte

E. Informationen aus einer Strafkarte

1. *Das Wissen über die Verpflichtung, eine Strafkarte zu spielen, ist eine erlaubte Information für alle Spieler.*
2. *Andere Informationen, die sich aus dem Sehen der Strafkarte ergeben, sind unerlaubte Informationen für den Partner desjenigen Spielers, der die Strafkarte besitzt (jedoch erlaubt für den Alleinspieler).*
3. *Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass die aufgedeckte Karte eine derartige Information übermittelt hat, dass die nicht-schuldige Seite geschädigt worden ist, soll er einen berechtigten Score zuerkennen.*

§ 54: Aufgedecktes erstes Ausspiel außer Reihenfolge

E. Erstes Ausspiel der falschen Seite

Versucht ein Spieler der alleinspielenden Seite, das erste Ausspiel zu machen, kommt § 24 zur Anwendung.

§ 55: Ausspiel des Alleinspielers außer Reihenfolge

A. Ausspiel des Alleinspielers angenommen

Hat der Alleinspieler aus seiner Hand oder vom Tisch außer Reihenfolge ausgespielt, darf jeder Gegenspieler das Ausspiel, wie in § 53 bestimmt, annehmen oder seine Rücknahme verlangen (nach falscher Auskunft siehe § 47 E1). *Wählen die Gegenspieler unterschiedlich, ist die Option maßgeblich, die der Spieler, der als nächster an der Reihe ist, ausgedrückt hat.*

§ 64: Verfahren nach Vollendung eines Revokes

A. Auf ein Revoke folgende Rektifikation

Ist ein Revoke vollendet:

1. und wurde der Stich, in dem das Revoke vorkam, von dem schuldigen Spieler gewonnen, wird am Ende des Spiels der Stich, in dem das Revoke vorkam sowie irgendein nachfolgender Stich, den die schuldige Seite gewann, der nicht-schuldigen Seite zugesprochen.
2. *und wurde der Stich, in dem das Revoke vorkam, nicht von dem schuldigen Spieler gewonnen, wird nach Spielende ein Stich der nicht-schuldigen Seite zugesprochen, sofern die schuldige Seite diesen oder irgendeinen nachfolgenden Stich gewann.*

B. Keine Rektifikation

Keine Rektifikation, wie in Absatz A beschrieben, gibt es nach einem vollendeten Revoke:

1. wenn die schuldige Seite weder den Revoke-Stich noch irgendeinen nachfolgenden Stich gewonnen hat.
2. wenn es sich um ein nachfolgendes Revoke in derselben Farbe durch denselben Spieler handelt. § 64 C kann zur Anwendung kommen.
3. wenn das Revoke durch das Versäumnis begangen wurde, irgendeine offen auf dem Tisch liegende oder einer aufgedeckten Hand zugehörige Karte zu spielen, einschließlich einer Karte aus der Hand des Dummys.
4. wenn erst auf das Revoke aufmerksam gemacht wird, nachdem ein Mitglied der nicht-schuldigen Seite eine Ansage in der nachfolgenden Hand abgegeben hat.
5. wenn erst nach Rundenende auf das Revoke aufmerksam gemacht wird.
6. wenn es sich um ein Revoke im zwölften Stich handelt.
7. wenn beide Seiten im selben Board ein Revoke begangen haben.

§ 65: Anordnung der Stiche

B. Mitverfolgen der Besitzverhältnisse der Stiche

1. Ist der Stich von der Seite des Spielers gewonnen worden, wird die Karte so abgelegt, dass sie der Länge nach zum Partner zeigt.
2. Ist der Stich von den Gegnern gewonnen worden, wird die Karte so abgelegt, dass sie der Länge nach zu den Gegnern zeigt.
3. *Der Alleinspieler darf verlangen, dass eine falsch ausgerichtete Karte wie oben beschrieben ausgerichtet wird. Der Dummy und jeder der Gegenspieler dürfen darauf hinweisen, dass eine Karte falsch ausgerichtet ist, aber das Recht für diese Spieler erlischt, sobald das Ausspiel zum nächsten Stich erfolgt ist. Bei einem späteren Hinweis kann § 16 B zur Anwendung kommen.*

§ 69: Akzeptierte Beanspruchung oder Konzession

B. Entscheidung des Turnierleiters

Einverständnis mit einer Beanspruchung oder Konzession (siehe Absatz A) darf innerhalb des in § 79 C festgelegten Berichtigungszeitraums zurückgezogen werden, sofern:

1. ein Spieler in den Verlust eines Stiches, den seine Seite tatsächlich gewonnen hatte, eingewilligt hat; oder
2. *ein Spieler in den Verlust eines Stiches eingewilligt hat, den seine Seite wahrscheinlich gewonnen hätte, wenn das Spiel fortgesetzt worden wäre.*

§ 70: Bestrittene Beanspruchung oder Konzession

D. Erwägungen des Turnierleiters

1. Der Turnierleiter soll keine erfolgreiche Spieldurchführung vom Anspruchsteller akzeptieren, die nicht in der ursprünglichen Klarstellung enthalten war, wenn es eine alternative normale Spieldurchführung gibt, die weniger erfolgreich sein würde.
2. *Der Turnierleiter akzeptiert keinen Teil einer Beanspruchung eines Gegenspielers, der davon abhängig ist, dass dessen Partner eine bestimmte Spielweise unter mehreren alternativen normalen Spielweisen wählt.*
3. *Entsprechend § 68 D sollte das Spiel geendet haben. Ist jedoch nach der Beanspruchung weitergespielt worden, so kann jedes derartige Spiel einen Hinweis liefern und als Teil der Klarstellung angesehen werden. Der Turnierleiter darf es als Hinweis dafür verwenden, wie die Spieler wahrscheinlich nach der Beanspruchung gespielt hätten und/oder ob die Beanspruchung stimmig war.*

E. Unerwähnte Spieldurchführung

1. Der Turnierleiter soll vom Anspruchsteller keine unerwähnte Spieldurchführung akzeptieren, deren Erfolg davon abhängt, dass eher ein Gegner als der andere eine bestimmte Karte hält, außer ein Gegner hat bereits vor der Beanspruchung in dieser Farbe nicht mehr bedient oder würde nachfolgend bei jeder normalen Spieldurchführung in dieser Farbe nicht mehr bedienen oder wenn das Nicht-Verfolgen dieser Spielweise irrational wäre.
2. *Die regulierende Instanz darf eine Reihenfolge (z.B. „von oben nach unten“) festlegen, in der der Turnierleiter das Spielen einer Farbe annehmen soll, sofern dies nicht in der Klarstellung der Beanspruchung erwähnt worden ist (aber immer im Einklang mit allen anderen Vorschriften dieser Regel).*

§ 71: Konzession aufgehoben

Eine einmal gemachte Konzession muss bestehen bleiben, außer dass der Turnierleiter innerhalb des in § 79 C festgelegten Berichtigungszeitraums eine Konzession aufheben soll, sofern:

1. *ein Spieler einen Stich konzediert hat, den seine Seite tatsächlich gewonnen hat; oder*
2. *ein Spieler einen Stich konzediert hat, der bei keiner normalen Spielweise der verbliebenen Karten hätte verloren werden können.*

Das Board wird neu gescort, wobei ein derartiger Stich seiner Seite zugesprochen wird.

§ 72: Allgemeine Grundsätze

A. Einhalten der Regeln

Bridgeturniere sollten in strikter Übereinstimmung mit den Regeln gespielt werden. *Das oberste Ziel ist es, ein besseres Ergebnis als andere Teilnehmer zu erzielen, sich dabei jedoch an die rechtmäßigen Verfahren und ethischen Normen zu halten, wie sie in diesen Regeln dargelegt sind.*

§ 76: Zuschauer

A. Kontrolle

1. *Zuschauer im Spielsaal unterliegen der Kontrolle durch den Turnierleiter gemäß den Durchführungsbestimmungen für das Turnier.*

2. *Regulierende Instanzen und Turnierveranstalter, die Möglichkeiten für die elektronische Übertragung des Spiels bereitstellen, dürfen bei Bedarf durch eine Durchführungsbestimmung die Konditionen festlegen, wie derartige Übertragungen verfolgt werden können, und das annehmbare Verhalten der Zuschauer vorschreiben. (Ein Zuschauer darf sich während eines Durchgangs keinesfalls mit einem aktiven Spieler verständigen.)*

B. Am Tisch

1. Ein Zuschauer darf nicht in mehr als eine Hand sehen, *es sei denn, eine Durchführungsbestimmung erlaubt es ihm.*
2. Ein Zuschauer darf keinesfalls irgendwelche Reaktionen auf die Reizung oder das Spiel zeigen, solange eine Verteilung gespielt wird.
3. Während einer Runde muss sich ein Zuschauer jedweder Eigenarten und Bemerkungen enthalten und darf sich keinesfalls mit einem Spieler unterhalten.
4. Ein Zuschauer darf keinesfalls einen Spieler stören.
5. *Ein Zuschauer an einem Tisch soll keine Aufmerksamkeit auf irgendeinen Aspekt des Spiels lenken.*

C. Teilnahme

1. *Ein Zuschauer darf sich innerhalb des Spielsaals nur dann zu Tatsachen und Regeln äußern, wenn er dazu vom Turnierleiter aufgefordert worden ist.*
2. *Regulierende Instanzen und Turnierveranstalter können festlegen, wie mit von Zuschauern verursachten Regelwidrigkeiten zu verfahren ist.*

D. Status

Jede Person im Spielsaal, die nicht ein Spieler oder ein Turnieroffizieller ist, hat den Status eines Zuschauers, sofern dies der Turnierleiter nichts anderes bestimmt.

§ 78: Scoreverfahren und Turnierausschreibung

D. Turnierausschreibung

Sofern sie von der regulierenden Instanz anerkannt sind, dürfen andere Scoremethoden (z.B. Umwandlung in Siegpunkte) verwendet werden. Der Turnierveranstalter sollte eine Turnierausschreibung im Vorfeld des Turniers bzw. der Veranstaltung veröffentlichen. Diese sollte die Teilnahmebedingungen, die Abrechnungsmethode, die Feststellung der Sieger, das Verfahren bei Punktgleichheit u.ä. genau beschreiben. Die Ausschreibung darf nicht im Widerspruch zu den Regeln und Durchführungsbestimmungen stehen und soll jede von der regulierenden Instanz vorgeschriebene Information aufnehmen. Sie sollte den Teilnehmern zugänglich sein.

§ 79: Gewonnene Stiche

B. Uneinigkeit über gewonnene Stiche

Entsteht anschließend Uneinigkeit, muss der Turnierleiter gerufen werden, und:

1. *stellt der Turnierleiter fest, dass eine Beanspruchung oder Konzession stattgefunden hat, bringt er § 69 zur Anwendung.*
2. *kommt obige Nr. 1 nicht zur Anwendung, entscheidet der Turnierleiter, welcher Score einzutragen ist. Wird der Turnierleiter nicht gerufen, bevor die Runde endet, entscheidet er gemäß nachfolgendem Absatz C oder § 87, je nachdem, welcher zur Anwendung kommt, aber es braucht keine Erhöhung des Scores einer Seite vorgenommen zu werden.*

C. Irrtum beim Scoren

2. *Durchführungsbestimmungen dürfen Umstände festlegen, unter welchen ein Berechnungsfehler nach Ablauf des Berichtigungszeitraums korrigiert werden darf, aber nur, wenn sowohl der Turnierleiter als auch der Turnierveranstalter hinreichend davon überzeugt sind, dass die Eintragung falsch ist.*

§ 80: Regulierung und Organisation

A. Die regulierende Instanz

1. *Die regulierende Instanz im Sinne dieser Regeln ist*
 - a) *für ihre eigenen Weltmeisterschaften und Veranstaltungen die World Bridge Federation.*
 - b) *die entsprechende zonale Organisation für die Turniere und Veranstaltungen, die unter ihrer Schirmherrschaft ausgetragen werden.*
 - c) *für jedes andere Turnier oder jede andere Veranstaltung der nationale Bridgeverband, auf dessen Staatsgebiet das Turnier stattfindet.*
2. *Der regulierenden Instanz sind die Verantwortlichkeiten und Befugnisse übertragen, die in diesen Regeln beschrieben sind.*
3. *Die regulierende Instanz darf ihre Befugnisse delegieren (wobei sie weiterhin die letzte Verantwortung für deren Ausübung behält), oder sie darf sie zuweisen (in welchem Fall sie keine weitere Verantwortung für deren Ausübung hat).*

B. Turnierveranstalter

1. *Die regulierende Instanz darf eine Einheit, bezeichnet als „Turnierveranstalter“, einführen, die, vorbehaltlich der Anforderungen der regulierenden Instanz und dieser Regeln, verantwortlich für das Ausrichten und Vorbereiten eines Turniers oder einer Veranstaltung ist. Der Turnierveranstalter darf seine Rechte und Pflichten delegieren, aber er bleibt verantwortlich für deren Umsetzung. Die regulierende Instanz und der Turnierveranstalter dürfen dieselbe Organisation sein.*
2. *Die Rechte und Pflichten des Turnierveranstalters schließen ein:*
 - a) *die Bedingungen für Reizung und Spiel, in Übereinstimmung mit diesen Regeln, sowie alle anderen speziellen Bedingungen (wie z.B. das Spielen an Screens – die Vorschriften für die Rektifikation von Aktionen, die nicht auf die andere Seite des Screens übertragen worden sind, dürfen verändert werden) festzulegen.*

§ 85: Entscheidungen bei strittigem Sachverhalt

Wird der Turnierleiter gerufen, um eine die Regeln oder Durchführungsbestimmungen betreffende Frage zu entscheiden, bei der über die Faktenlage keine Einigkeit herrscht, geht er wie folgt vor:

A. Einschätzung des Turnierleiters

1. *Beim Ermitteln der Tatsachen soll der Turnierleiter seine Sicht auf die Abwägung von Wahrscheinlichkeiten stützen, d.h. in Übereinstimmung mit dem Gewicht der Hinweise, die er feststellen konnte.*

§ 86: Bei Team- oder ähnlicher Abrechnung

A. Durchschnitt bei IMP-Abrechnung

Entscheidet sich der Turnierleiter, einen künstlichen berichtigten Score von Plus- oder Minusdurchschnitt bei IMP-Abrechnung zuzuweisen, so ist dieser Score +3 IMP bzw. -3 IMP. *Vorbehaltlich der Zustimmung der regulierenden Instanz darf dies vom Turnierveranstalter modifiziert werden.*

D. Am anderen Tisch erzielt Ergebnis

Erkennt der Turnierleiter im Teamturnier einen berichtigten Score zu (ausschließlich solcher Zuweisungen, die aus der Anwendung von § 6 D2 folgen) und wurde ein Ergebnis zwischen denselben Teilnehmern an einem anderen Tisch erzielt, so darf der Turnierleiter einen berichtigten Score in IMP oder in Gesamtpunkten zuweisen (und sollte dies tun, wenn dieses Ergebnis vorteilhaft für die nicht-schuldige Seite erscheint).

§ 93: Protestverfahren

C. Weitergehende Möglichkeiten eines Protestes

1. *Die regulierenden Instanzen dürfen Verfahren für weitere Rechtsmittel, nachdem die vorstehenden Verfahren ausgeschöpft sind, festlegen. Jedes derartige Rechtsmittel, das als chancenlos befunden wird, kann entsprechend den Durchführungsbestimmungen Gegenstand einer Strafmaßnahme sein.*
2. *Der verantwortliche Turnierleiter oder das Schiedsgericht darf einen Fall an die regulierende Instanz zur weiteren Behandlung abgeben. Die regulierende Instanz hat die Befugnis, jede Angelegenheit endgültig zu entscheiden.*
3.
 - a) *Unabhängig von vorstehenden Nr. 1 und 2 darf die regulierende Instanz, wenn sie es als entscheidend für den Fortgang des Turniers erachtet, die Verantwortlichkeit für die endgültige Entscheidung eines jeden Protestes an das entsprechende Turnierschiedsgericht abgeben. In diesem Fall sind sie und die betroffenen Parteien an das Ergebnis gebunden.*
 - b) *Unter der Voraussetzung, dass es den Teilnehmern angemessen bekannt gemacht wird, darf eine regulierende Instanz nach ihrem Ermessen erlauben, Teile des Instanzenwegs eines Protestverfahrens, wie er in diesen Regeln festgelegt ist, wegzulassen oder zu verändern.*