

## **Turnier-Bridge-Regeln 2017** **Wichtiges für Turnierleiter**

### **§ 40 Partnerschaftsvereinb.**

TL können die Verwendung von „ungewöhnlichen Partnerschaftsvereinbarungen“ verbieten, insbesondere nach fehlerhafter Verwendung.

### **§ 50 Umgang mit Strafkarten**

Karte Gegenspieler vorzeitig sichtbar:

- Nebenstrafkarte (einzelne Karte aus Versehen sichtbar, keine Figur)

→ ist vor 2-9 dieser Farbe zu spielen

- Hauptstrafkarte (alle anderen)

→ bei erster Gelegenheit zu spielen

→ Partner des Schuldigen am Stich Alleinspieler kann wählen: Strafkarte bleibt oder Farbe verlangen/verbieten.

### **§§ 53-56 Ausspiel außer Reihe**

→ Nach Fehlinfo durch Gegner wird Ausspiel zurückgenommen (§ 47E)

Sonst erklärt TL Spielern Optionen:

→ jedes Ausspiel außer Reihe vor 13.Stich kann angenommen werden

→ nach 1.Ausspiel außer Reihe kann Alleinspieler auch Dummy werden

→ nimmt Alleinspieler das Ausspiel nicht an, wird es zur Hauptstrafkarte

→ nehmen Gegenspieler nicht an, spielt Alleinspieler aus richtiger Hand

### **§§ 61-64 Revoke**

Revoke ist vollendet, wenn schuldige Partei zum nächsten Stich spielt.

→ Stichkorrektur siehe § 64 TBR

Wird Revoke vorher erkannt oder ist es im 12.Stich, muss es korrigiert werden (auch ein vollendetes der Gegenpartei im selben Stich) → § 50.

Nach Korrektur kann unschuldige Partei Karten ändern, schuldige Partei nur, falls Spieler davor geändert hat.

### **§ 68 Claim und Konzession**

Nach Claim wird Spiel unterbrochen.

Wird bei Zweifeln der TL gerufen, entscheidet TL gemäß § 70 TBR.

### **§ 79 Gewonnene Stiche**

Scorefehler können korrigiert werden, so lange TL und Veranstalter wollen.

### **§ 86 Teamturnier**

- 1 Ergebnis, klar günstig f. eine Part.

→ TL gibt zugewiesenen Score

- 2 Ergebnisse, verfälschtes Board

→ TL gibt künstliche Scores oder, falls nur eine Partei nichtschuldig, zugewiesenen Score, falls besser

**Zusammenstellung Helmut Häusler 1712**

### **§ 11 Verwirken des Rechts**

Falls nichtschuld. Partei nach Regelwidrigkeit etwas ohne TL unternimmt, eine Partei dadurch Vorteile erlangt:  
→ TL gibt Splitscore: Nimmt Vorteile weg, belässt Gegenpartei Tischscore.

### **§ 12 Ermessensspielraum TL**

Falls durch Regelwidrigkeit Schaden für nichtschuldige Partei entsteht:

→ TL gibt berechtigten Score, der

- nach Möglichkeit zugewiesen ist,
- beiden Parteien gerecht wird,
- auch gewichtet sein kann.

### **§ 13 Falsche Kartenanzahl**

Keine Ansage mit falscher Kartenanzahl

→ TL behebt Fehler, lässt spielen

→ am Ende ggf. berechtigter Score

Mit falscher Kartenanzahl angesagt:

→ falls Reizung unverändert, s.o.

→ sonst direkt berechtigter Score

Erst nach Spielende gemerkt:

→ TL erkennt berechtigten Score zu; das kann auch der Tischscore sein.

### **§ 15 Falsches Board** (Paar/Indiv.)

Vorher schon von Spieler(n) gespielt:

→ Board für beide Parteien streichen

Noch von keinem Spieler gespielt:

→ Board spielen lassen und werten,

→ ggf. richtiges Board nachspielen.

Künstlicher Score für alle Teilnehmer, für die das Board dadurch unspielbar.

### **§ 16 Unerlaubte Information**

Zu unerlaubten Infos gehören:

B. Nicht regelkonf. Infos vom Partner, z.B. *Bemerkung, Zögern, Verhalten, auch Fragen, Antworten, (Nicht)Alerts*

C. Für schuldige Partei jede Info aus zurückgenommenen Ansagen/Karten

- Nach B/C darf ein Spieler keine Ansage bzw. Spielweise wählen, die gegenüber logischer Alternative (*eine, die 1+ von 5 ähnlichen Spielern wählt*) nähergelegt wurde. Tut er es doch:

→ TL nach Ende des Spiels rufen

→ TL gibt berechtigten Score (§ 12)

D. Sonstige Infos, z.B. v. *Nebentisch*,

TL sofort rufen. Falls Info bedeutend:

→ TL kann Board spielen lassen, gibt berechtigten Score, falls Info relevant

→ TL gibt direkt berechtigten Score, künstlich oder zugewiesen (Team)

### **§ 23 Vergleichbare Ansage**

TL erklärt Spielern vergleichbare Ansagen und Konsequenzen.

Bei Ersatz einer zurückgenommenen Ansage durch vergleichbare Ansage:

→ normal fortsetzen, keine §§ 16,26

→ TL erkennt berechtigten Score zu, falls schuldige Partei von Hilfe durch den Regelverstoß profitiert hat.

### **§ 25 Änderung von Ansagen**

A. Unbeabsichtigte Ansage, solange Partner danach nicht angesagt hat:

→ Änderung zulässig

→ linker Gegner darf ändern (§ 16)

B. Ansage ursprünglich beabsichtigt:

→ Änderung unzulässig

Wurde Ersatzansage bereits gelegt:

→ linker Gegner wählt, welche gilt

→ für die andere gelten § 16 und § 26

### **§ 26 Ausspielbeschränkungen**

Nach Ersatz durch eine nicht vergleichbare Ansage, kann Alleinspieler dem Partner des Schuldigen das Ausspiel einer Farbe verbieten, die der Schuldige nicht regelkonform gezeigt hat. Das Verbot gilt beim ersten Mal, solange er am Ausspiel bleibt.

### **§ 27 Ungenügendes Gebot**

TL erklärt Spielern alle Optionen

→ linker Gegner darf annehmen

→ falls nicht, gilt: Bei Ersetzung durch

- niedrigstes Gebot, das selbe Farbe zeigt, oder vergleichbare Ansage § 23

→ normal fortsetzen, keine §§ 16,26

- sonstiges Gebot oder Pass §§ 16,26

→ Partner muss immer passen

### **§§ 29-32 Ansagen außer Reihe**

TL erklärt Spielern alle Optionen

→ Linker Gegner darf danach reizen

→ sonst wird die Ansage aufgehoben, Reizung geht an Spieler an der Reihe

#### **A. Rechter Gegner an der Reihe**

- Vergleichbare Ansage d. Schuldigen

→ Reizung geht normal weiter (§ 23)

- Andere Ansage d. Schuldigen (§ 16)

→ Partner muss einmal passen (§ 26)

#### **B. Partner an der Reihe (oder linker Gegner als Teiler, später → § 25)**

→ Partner kann normal ansagen § 16

Schuldige darf alles reizen, wählt er

- eine vergleichbare Ansage (§ 23)

→ Reizung geht normal weiter

- eine andere Ansage (§§ 16,26)

→ Partner muss einmal passen