



DEUTSCHER BRIDGE-VERBAND E. V.

Turnier-Bridge-Regeln 2007

erlassen und veröffentlicht durch den
Weltbridgeverband (WBF)

herausgegeben durch den
Deutschen Bridge-Verband e.V.

übersetzt von Peter Eidt und Matthias Schüller

Vorwort

Die ersten Turnierbridgeregeln wurden 1928 veröffentlicht. Nachfolgende Versionen erschienen 1933, 1935, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987 und 1997. Gemäß ihrer Satzung verabschiedete die World Bridge Federation die hier vorliegende Version im Jahre 2007.

Früher, während der 30er Jahre des 20. Jahrhunderts, wurden die Regeln vom Portland Club in London und dem Whist Club in New York verkündet. Seit den 40er Jahren ersetzte der Regelausschuss der American Contract Bridge League den Whist Club, während die British Bridge League und die European Bridge League den Portland Club in seinen Anstrengungen unterstützen. Die 1975er Regeln wurden ebenfalls von der World Bridge Federation verkündet, wie auch die Fassungen von 1987 und 1997.

Die aktuelle Version ersetzt die Fassung von 1997. Die zonalen Organisationen dürfen die Regeln zu einem beliebigen Zeitpunkt zwischen dem 1. Januar und dem 30. September 2008 einführen.

Im Laufe der Jahre sind das Wissen und die Erfahrung der Turnierleiter spürbar gewachsen, was sich in den neuen Regeln darin niedergeschlagen hat, dass den Turnierleitern mehr Verantwortlichkeiten übergeben worden sind. Weiterhin wurde das Protestverfahren deutlich verbessert durch die Einführung des „Code of Practice für Schiedsgerichte“, auf den hier hingewiesen werden soll.

Der Ausschuss für die Erstellung der neuen Regeln merkt mit Bedauern das Ableben von Ralph Cohen während der Erstellung der neuen Regeln sowie das frühere Ableben von Edgar Kaplan an. Die Unterstützung von Antonio Riccardi wird ebenso hervorgehoben wie die von David Davenport vom Portland Club.

Der Ausschuss für die Erstellung der neuen Regeln möchte mit Dankbarkeit die beträchtlichen Beiträge von Anna Gudge, Richard Hills und Rick Assad anerkennen. Jedoch wäre das Regelwerk nicht möglich gewesen ohne die Hingabe und harte Arbeit seines Koordinators, Grattan Endicott.

Der Ausschuss für die Erstellung der neuen Regeln bestand aus:

Max Bavin
Ralph Cohen
Grattan Endicott (Koordinator)
Joan Gerard
Ton Kooijman
Jeffrey Polisner
William Schoder
John Wignall (Vorsitzender)

gez. John R. Wignall, MNZM

Einführung

Diese Regeln sind so konzipiert worden, dass sie das korrekte Verfahren definieren und eine angemessene Entschädigung im Falle des Abweichens vom korrekten Verfahren vorsehen. Sie sind primär nicht als Bestrafung für Regelabweichungen zu verstehen, sondern vielmehr zum Ausgleich in Situationen, in denen die nicht-schuldigen Spieler ansonsten einen Schaden erleiden würden. Die Spieler sind aufgefordert, jede Rektifikation oder Scoreberichtigung, die der Turnierleiter ausspricht, anstandslos zu akzeptieren.

In den letzten 10 Jahren hat sich das Turnierbridge in vielerlei Hinsicht weiterentwickelt, und es ist noch kein Ende dieser Entwicklung abzusehen. Die Aufgabe, der sich der Ausschuss zur Erstellung der neuen Regeln gegenüber sah, war es, sicherzustellen, dass die Regeln so erneuert wurden, dass sie sowohl die erfolgten Änderungen behandeln können, als auch einen Rahmen bieten können, der zukünftigen Entwicklungen Rechnung trägt.

Den Turnierleitern wurden deutlich mehr Entscheidungsfreiheiten gegeben. Die Anzahl der automatischen Strafen wurde reduziert; diese wurden durch das Konzept der Rektifikation von bedauerlicherweise entstandenen Situationen ersetzt. Bridge wird in verschiedenen Ländern auf verschiedene Art und Weise gespielt; daher übergeben die Regeln den regulierenden Instanzen mehr Entscheidungsfreiheit, damit diese ihre eigenen Durchführungsbestimmungen einsetzen können. Dies ist speziell im Bereich der besonderen Partnerschafts-Übereinkünfte, einem ganz neuen Konzept, der Fall. Künstliches Reizen ist eine Tatsache im modernen Bridge, und so wurde der Versuch unternommen, Probleme zu lösen bzw. den regulierenden Instanzen zu erlauben, Probleme zu lösen, wenn es sich abzeichnet, dass eine Entwicklung in die falsche Richtung geht.

Wir haben versucht, die Verantwortlichkeitsbereiche von regulierenden Instanzen, Turnierveranstaltern und Turnierleitern abzugrenzen und es wurde deutlich gemacht, dass bestimmte Verantwortlichkeiten entweder abgegeben oder delegiert werden können.

Viele Überschriften, die noch in den 1997er Regeln existierten, wurden im Sinne einer besseren Lesbarkeit entfernt. Wo Überschriften verblieben sind, beschränken sie in keiner Weise die Anwendbarkeit irgendeiner Regel, genauso wie das Fehlen einer solchen die Verknüpfung der Regeln nicht beschränkt.

Die bewährte Unterscheidung von „darf“ (das Unterlassen stellt keinen Fehler dar), „tut etwas“ (beschreibt das korrekte Verfahren, ohne eine Aussage über die Strafbarkeit bei Abweichen zu treffen), „sollte“ (das Unterlassen stellt einen Regelverstoß dar, der die Rechte des betreffenden Spielers verwirkt, ohne dass dieser Vorfall oft bestraft würde), „soll“ (ein Verstoß wird öfter eine Verfahrensstrafe nach sich ziehen als nicht), „muss“ (die stärkste Formulierung, ein schwerwiegender Vorfall bei Nichtbefolgung) wurde beibehalten. Ebenso beschreibt „darf keinesfalls“ das stärkste Verbot, und „soll nicht“ ist stark, jedoch „darf nicht“ ist stärker – kurz vor „darf keinesfalls“.

Um Zweifel auszuräumen, bilden diese Einführung sowie die folgenden Begriffsbestimmungen einen Teil der Regeln. Abschließend sei angemerkt, dass, sofern der Kontext dies nicht eindeutig anders festlegt, der Singular den Plural sowie die männliche Form die weibliche Form mit einschließt und umgekehrt.

Begriffsbestimmungen

Alert (alert)

Ein Hinweis darauf, dass die Gegner möglicherweise eine Erklärung benötigen. Seine Form kann durch die regulierende Instanz festgelegt werden.

Alleinspieler (declarer)

Der Spieler, der für die Seite, die das Endgebot abgegeben hat, als erster ein Gebot in der Denomination des Endgebotes abgegeben hat. Er wird Alleinspieler, sobald das erste Ausspiel aufgedeckt wird (siehe jedoch § 54 A, wenn außer Reihenfolge ausgespielt wird).

Annulliert (cancelled)

Siehe **Zurückgezogen**

Ansage (call)

Jedes Gebot, Kontra, Rekontra oder Pass.

Ausspiel (lead)

Die erste zu einem Stich gespielte Karte.

Berichtigter Score (adjusted score)

Ein vom Turnierleiter zuerkannter Score (siehe § 12). Er ist entweder „künstlich“ oder „zugewiesen“.

Bluff (psychic call)

Eine absichtliche und grob falsche Darstellung von Figurenstärke und/oder Farblänge.

Board (board)

1. Ein Turnierboard, wie in § 2 beschrieben.
2. Die vier Hände, die ursprünglich geteilt und in ein Turnierboard gesteckt wurden, um während eines Durchgangs gespielt zu werden (auch als „Verteilung“ bezeichnet).

Denomination (denomination)

Die Farbe oder Sans-Atout, die in einem Gebot angegeben wird.

Dummy (dummy)

1. Der Partner des Alleinspielers. Er wird Dummy, sobald das erste Ausspiel aufgedeckt wird.
2. Die Karten des Partners des Alleinspielers, sobald sie nach dem ersten Ausspiel auf dem Tisch ausgebreitet sind.

Durchgang (session)

Ein ausgedehnter Spielabschnitt, während dessen geplant ist, eine vom Turnierveranstalter festgelegte Anzahl von Boards zu spielen. (Unterschiedliche Bedeutungen in den §§ 4, 12 C2 und 91 sind möglich.)

Erstes Ausspiel (opening lead)

Die zum ersten Stich ausgespielte Karte.

Faller (undertrick)

Jeder Stich, um den die Seite des Alleinspielers die Erfüllung des Kontrakts verfehlt (siehe § 77).

Farbe (suit)

Eine von vier Gruppen von Karten im Kartenpaket, wobei jede Gruppe aus dreizehn Karten besteht und ein charakteristisches Symbol hat: Pik (♠), Coeur (♥), Karo (♦), Treff (♣).

Farbe bekennen (follow suit)

Das Spielen einer Karte der Farbe, die ausgespielt worden ist.

Figur (honour)

Jede(r/s) Ass, König, Dame, Bube oder 10.

Gebot (bid)

Das Vorhaben, mindestens eine bestimmte Anzahl von Stichen (über dem Buch) in einer bestimmten Denomination zu gewinnen.

Gefahrenlage (vulnerability)

Die Bedingungen, nach denen Prämien und Strafen für Faller bestimmt werden (siehe § 77).

Gegenspieler (defender)

Ein Gegner des (mutmaßlichen) Alleinspielers.

Gegner (opponent)

Ein Spieler der anderen Seite; ein Mitglied der Partnerschaft, gegen die man spielt.

Hand (hand)

Die ursprünglich einem Spieler ausgeteilten Karten oder deren verbleibender Rest.

Internationaler Matchpunkt (international matchpoint – IMP)

Eine Scoreeinheit, die gemäß der in § 78 B festgesetzten Tabelle zuerkannt wird.

Kartenpaket (pack)

Die 52 Spielkarten, mit denen das Spiel gespielt wird.

Kontra (double)

Eine Ansage auf ein gegnerisches Gebot, die dessen Scorewert für erfüllte oder geschlagene Kontrakte erhöht (siehe §§ 19 A und 77).

Kontrakt (contract)

Das Vorhaben der Seite des Alleinspielers, in der Denomination des abschließenden Gebots die dort genannte Anzahl von Stichen (über dem Buch) zu gewinnen, sei es unkontriert, kontriert oder rekontriert (siehe § 22).

Künstliche Ansage (artificial call)

Ein Gebot, Kontra oder Rekontra, das Informationen beinhaltet (die nicht als allgemein bekannt vorausgesetzt werden dürfen), die nicht darauf abzielen, in der genannten oder zuletzt genannten Denomination spielen zu wollen. Gleiches gilt für ein Pass, das mehr als eine bestimmte Stärke verspricht, oder wenn es Werte in einer anderen als der zuletzt genannten Farbe verspricht oder verneint.

Linker Gegner (LHO – left-hand opponent)**Matchpunkt (matchpoint)**

Eine Scoreeinheit, die einem Teilnehmer als Ergebnis des Vergleichs mit einem oder mehreren anderen Scores zuerkannt wird (siehe § 78 A).

Nicht-regelkonform (extraneous)

Nicht Bestandteil der rechtmäßigen Verfahren des Spiels.

Partner (partner)

Der Spieler, mit dem man als eine Seite gegen die beiden anderen Spieler spielt.

Pass (pass)

Eine Ansage, die anzeigt, dass ein Spieler in dieser Bietrunde nicht bieten, kontrieren oder rekontrieren will.

Prämie (premium points)

Alle Scorepunkte, die nicht Stich-Punkte sind (siehe § 77).

Rechter Gegner (RHO – right-hand opponent)**Regelverstoß (infraction)**

Ein Spieler bricht eine Regel oder eine regelgleiche Durchführungsbestimmung.

Regelwidrigkeit (irregularity)

Eine Abweichung vom korrekten Verfahren, einschließlich – aber nicht darauf beschränkt – solcher Abweichungen, bei denen es sich um einen Regelverstoß eines Spielers handelt.

Reihe (turn)

Der korrekte Zeitpunkt, an dem ein Spieler an der Reihe ist anzusagen oder zu spielen.

Reihenfolge (rotation)

Das Fortschreiten im Uhrzeigersinn der normalen Reihe anzusagen oder zu spielen; ebenso die Reihenfolge im Uhrzeigersinn, die empfohlen wird, um die Karten einzeln zu teilen.

Reizung (auction)

1. Der Vorgang, durch den der Kontrakt mittels aufeinander folgender Ansagen ermittelt wird. Die Reizung beginnt, wenn die erste Ansage gemacht wird.
2. Die Gesamtheit der gemachten Ansagen (siehe § 17).

Rekontra (redouble)

Eine Ansage auf ein gegnerisches Kontra, die den Scorewert für erfüllte oder geschlagene Kontrakte erhöht (siehe §§ 19 B und 77).

Rektifikation (rectification)

Die Abhilfavorschriften, die anzuwenden sind, wenn der Turnierleiter auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam wird.

Runde (round)

Der Teil eines Durchgangs, der ohne Platzwechsel der Spieler gespielt wird.

Schlemm (slam)

Ein Kontrakt, in dem man 12 Stiche (Kleinschlemm) oder 13 Stiche (Großschlemm) gewinnen will.

Seite (side)

Zwei Spieler an einem Tisch, die eine Partnerschaft gegen die beiden anderen Spieler bilden.

Spiel (play)

1. Das Zugeben einer Karte aus einer Hand zu einem Stich, einschließlich der ersten Karte, die Ausspiel genannt wird.
2. Die Gesamtheit aller gespielten Karten.
3. Der Zeitraum, während dessen die Karten gespielt werden.
4. Die Gesamtheit aller Ansagen und Spiele in einem Board.

Spielphase (play period)

Sie beginnt, sobald das erste Ausspiel in einem Board aufgedeckt wird. Die Rechte und Möglichkeiten der Teilnehmer enden jeweils gemäß den Bestimmungen der zuständigen Regel. Die Spielphase selbst endet, wenn die Karten des nächsten Boards aus ihren Fächern genommen werden (bzw. wenn das letzte Board einer Runde abgeschlossen ist).

Stich (trick)

Die Einheit, durch die das Ergebnis des Kontrakts bestimmt wird; bestehend – sofern nicht fehlerhaft – aus vier Karten, je eine von jedem Spieler in Reihenfolge, beginnend mit dem Ausspiel.

Stich-Punkte (trick points)

Scorepunkte, die die Seite des Alleinspielers für das Erfüllen des Kontrakts erhält (siehe § 77).

Stich über dem Buch (odd trick)

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

Strafe (penalty)

Siehe auch **Rektifikation**. Es gibt zwei Arten von Strafen:

- Disziplinarstrafen – solche werden ausgesprochen zur Aufrechterhaltung von Höflichkeit und gutem Anstand (siehe § 91); und
- Verfahrensstrafen – (zusätzlich zu jeglichen Rektifikationen) zuerkannt im Ermessen des Turnierleiters in Fällen von Regelwidrigkeiten im Verfahren (siehe § 90).

Strafkarte (penalty card)

Eine Karte, deren Verwendung in § 50 geregelt ist.

Team (team)

Zwei oder mehr Paare, die in verschiedenen Himmelsrichtungen an verschiedenen Tischen, aber zur Erzielung eines gemeinsamen Ergebnisses, spielen (die anzuwendenden Durchführungsbestimmungen dürfen Teams mit mehr als vier Teilnehmern zulassen).

Teilkontrakt (partscore)

90 oder weniger in einer Teilung erzielte Stich-Punkte.

Teilnehmer (contestant)

In einem Individualturnier ein Spieler; in einem Paarturnier zwei Spieler, die als Partner das ganze Turnier zusammen spielen; in einem Teamturnier vier oder mehr Spieler, die als Mitglieder eines Teams auftreten.

Teilung (deal)

1. Das Verteilen des Kartenpakets, um die Hände der vier Spieler zu bilden.
2. Die so verteilten Karten als Einheit betrachtet, einschließlich Reizung und Spiel derselben.

Trumpf (trump)

Jede Karte der Denomination, die in einem Farbkontrakt genannt ist.

Turnier (event)

Eine Veranstaltung, die aus einem oder mehreren Durchgängen besteht.

Überstich (overtrick)

Jeder Stich, den die Seite des Alleinspielers über den Kontrakt hinaus erzielt.

Unabsichtlich (unintended)

Unfreiwillig; nicht durch den Willen gesteuert; nicht in der Absicht des Spielers im Moment seiner Handlung.

Ungemischtes Kartenpaket (sorted deck)

Ein Kartenpaket, dessen vorheriger Zustand nicht durch Mischen aufgehoben worden ist.

Vollspiel (game)

100 oder mehr in einer Teilung erzielte Stich-Punkte.

Zurückgezogen (withdrawn)

Handlungen, die als „zurückgezogen“ gelten, schließen Handlungen, die „annulliert“, sowie Karten, die „zurückgenommen“ worden sind, mit ein.

§ 1: Das Kartenpaket – Reihenfolge der Karten und Farben

Turnierbridge wird mit einem Kartenpaket von 52 Karten, bestehend aus jeweils 13 Karten in vier Farben, gespielt. Die Rangfolge der Farben ist absteigend Pik (♠), Coeur (♥), Karo (♦), Treff (♣). Die Rangfolge der Karten in jeder Farbe ist absteigend Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

§ 2: Die Turnierboards

Für jede Teilung, die im Laufe eines Durchgangs gespielt werden soll, gibt es ein Turnierboard, das ein Kartenpaket aufnehmen kann. Jedes Board ist nummeriert und besitzt vier Fächer – bezeichnet mit Nord, Ost, Süd und West –, um die vier Hände aufzunehmen. Der Teiler und die 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

Diese Reihenfolge wiederholt sich für die Boards 17-32 sowie für jede weitere Gruppe von 16 Boards.

Kein Board, das diesen Bedingungen nicht entspricht, sollte benutzt werden. Wird trotzdem ein derartiges Board verwendet, so gelten die auf ihm festgelegten Bedingungen für diesen Durchgang.

§ 3: Anordnung der Tische

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

§ 4: Partnerschaften

Die vier Spieler an jedem Tisch bilden zwei Partnerschaften oder Seiten, Nord-Süd gegen Ost-West. Zu Paar- oder Teamturnieren melden sich die Teilnehmer als Paare bzw. Teams an und behalten dieselben Partnerschaften während eines Durchgangs bei (außer bei vom Turnierleiter genehmigten Auswechslungen). Zu Individualturnieren meldet sich jeder Spieler einzeln an und die Partnerschaften wechseln während eines Durchgangs.

§ 5: Zuweisung der Plätze

A. Ausgangsplatz

Der Turnierleiter weist zu Beginn eines Durchgangs jedem Teilnehmer (Einzelspieler, Paar oder Team) einen Ausgangsplatz zu. Sofern nicht anders bestimmt, dürfen die Mitglieder eines jeden Paares oder Teams in gegenseitigem Einverständnis unter den ihnen zugewiesenen Plätzen auswählen. Hat ein Spieler einmal eine Himmelsrichtung gewählt, darf er diese innerhalb eines Durchgangs nur nach Anweisung oder mit Erlaubnis des Turnierleiters wechseln.

B. Wechseln von Richtung oder Tisch

Die Spieler wechseln ihre ursprüngliche Himmelsrichtung oder gehen zu einem anderen Tisch gemäß den Anweisungen des Turnierleiters. Der Turnierleiter ist für die klare Bekanntgabe der Anweisungen verantwortlich; jeder Spieler ist dafür verantwortlich, zum angeordneten Zeitpunkt und den Anweisungen entsprechend zu wechseln und nach jedem Wechsel den richtigen Platz zu besetzen.

§ 6: Mischen und Teilen

A. Das Mischen

Vor Spielbeginn wird jedes Kartenpaket gründlich gemischt. Auf Verlangen eines jeden Gegners wird abgehoben.

B. Das Teilen

Die Karten müssen, mit der Bildseite nach unten, einzeln in vier Hände mit jeweils dreizehn Karten verteilt werden; danach wird jede Hand mit der Bildseite nach unten in eines der vier Fächer des Boards gesteckt. Die empfohlene Verfahrensweise ist, dass die Karten im Uhrzeigersinn verteilt werden.

C. Anwesenheit beider Paare

Während des Mischens und Teilens sollte ein Mitglied jeder Seite anwesend sein, sofern der Turnierleiter nichts anderes bestimmt.

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.)
3. Vorbehaltlich § 22 A muss erneut gemischt und geteilt werden, wenn der Turnierleiter dies aus irgendeinem Grund, der im Einklang mit den Regeln steht, anordnet (aber siehe § 86 C).

E. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters bezüglich Mischen und Teilen

1. Der Turnierleiter darf anordnen, dass das Mischen und Teilen an jedem Tisch unmittelbar vor Spielbeginn durchgeführt wird.
2. Der Turnierleiter darf das Mischen und Teilen im Voraus persönlich durchführen.
3. Der Turnierleiter darf das Mischen und Teilen im Voraus von seinen Hilfskräften oder anderen Stellen durchführen lassen.
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

A. Platzierung des Boards

Soll ein Board gespielt werden, wird es in die Mitte des Tisches gelegt und verbleibt dort, bis das Spiel beendet ist.

B. Entnehmen der Karten aus dem Board

1. Jeder Spieler entnimmt eine Hand dem Fach, das seiner Himmelsrichtung entspricht.
2. Jeder Spieler zählt seine Karten mit der Bildseite nach unten, um sicherzugehen, dass er genau dreizehn hat; danach und bevor er eine Ansage macht, muss er die Bildseite seiner Karten anschauen.
3. Während des Spiels behält jeder Spieler seine Karten in Besitz und achtet darauf, dass sie nicht mit den Karten eines anderen Spielers vermischt werden. Kein Spieler soll während oder nach dem Spiel andere Karten als seine eigenen anfassen (jedoch darf der Alleinspieler die Karten des Dummys gemäß § 45 spielen), außer mit Erlaubnis des Turnierleiters.

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

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.

D. Verantwortung für die Durchführung

Jeder Spieler, der während eines Durchgangs durchgängig an einem Tisch verbleibt, ist erstrangig für die Aufrechterhaltung korrekter Spielbedingungen an diesem Tisch verantwortlich.

§ 8: Abfolge der Runden

A. Movement der Boards und Spieler

1. Der Turnierleiter weist die Spieler an, wie die Boards weitergegeben werden und wie die Spieler zu wechseln haben.
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

1. Im Allgemeinen endet eine Runde, wenn der Turnierleiter das Zeichen für den Beginn der folgenden Runde gibt; ist jedoch das Spiel an einem Tisch zu diesem Zeitpunkt noch nicht beendet, so dauert die Runde an diesem Tisch solange an, bis dort ein Spielerwechsel stattgefunden hat.
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.

C. Ende der letzten Runde und Ende des Durchgangs

Die letzte Runde eines Durchgangs und der Durchgang selbst endet für jeden Tisch, wenn das Spielen aller an diesem Tisch vorgesehenen Boards beendet ist und wenn alle Scores erfasst worden sind, ohne dass ein Einwand erhoben wurde.

§ 9: Verfahren nach einer Regelwidrigkeit

A. Aufmerksammachen auf eine Regelwidrigkeit

1. Sofern die Regeln dies nicht verbieten, darf jeder Spieler während der Reizphase auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen, egal ob er an der Reihe ist anzusagen oder nicht.
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).
4. Es besteht keine Verpflichtung, auf einen von der eigenen Seite begangenen Regelverstoß aufmerksam zu machen (siehe jedoch § 20 F5 für das Aufklären einer vermuteten falschen Auskunft des Partners).

B. Nachdem auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist

1.
 - a) Der Turnierleiter sollte sofort gerufen werden, nachdem auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist.
 - b) Jeder Spieler – einschließlich des Dummys – darf den Turnierleiter rufen, nachdem auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht worden ist.
 - c) Das Rufen des Turnierleiters bewirkt für keinen Spieler den Verlust von Rechten, die ihm ansonsten zustehen würden.
 - d) Die Tatsache, dass ein Spieler auf eine von der eigenen Seite begangene Regelwidrigkeit aufmerksam macht, berührt nicht die Rechte der Gegner.
2. Kein Spieler soll irgendetwas unternehmen, bevor der Turnierleiter alle Erklärungen in Bezug auf die Rektifikation abgegeben hat.

C. Vorzeitige Korrektur einer Regelwidrigkeit

Jede vorzeitige Korrektur einer Regelwidrigkeit durch den schuldigen Spieler kann für ihn eine weitere Rektifikation nach sich ziehen (siehe die Ausspielbeschränkungen des § 26).

§ 10: Festsetzung einer Rektifikation

A. Recht, eine Rektifikation festzulegen

Ausschließlich der Turnierleiter hat das Recht, Rektifikationen festzulegen, wenn diese angezeigt sind. Die Spieler haben nicht das Recht, von sich aus Rektifikationen festzulegen (oder auf sie zu verzichten – siehe § 81 C5).

B. Annullierung der Festlegung oder des Erlassens einer Rektifikation

Der Turnierleiter darf jede Festlegung (oder jedes Erlassen) einer Rektifikation, die die Spieler ohne seine Anweisung vorgenommen haben, sowohl zulassen als auch aufheben.

C. Wahlrecht nach einer Regelwidrigkeit

1. Gewähren diese Regeln nach einer Regelwidrigkeit ein Wahlrecht zwischen mehreren Möglichkeiten, soll der Turnierleiter alle verfügbaren Optionen erklären.
2. Hat ein Spieler nach einer Regelwidrigkeit mehrere Optionen, muss er seine Wahl treffen, ohne seinen Partner hinzuzuziehen.
3. Bieten diese Regeln einer unschuldigen Seite mehrere Optionen nach einer Regelwidrigkeit des Gegners, so ist es durchaus angemessen, die vorteilhafteste Aktion zu wählen.

4. Vorbehaltlich § 16 D2 ist es für die schuldige Seite nach der Rektifikation einer Regelverletzung durchaus angemessen, jede für ihre Seite vorteilhafte Ansage oder Spielweise zu wählen, auch wenn es den Anschein hat, dass sie dadurch von ihrer eigenen Regelverletzung profitiert (siehe jedoch §§ 27 und 50).

§ 11: Verlust des Rechts auf Rektifikation

A. Aktion der nicht-schuldigen Seite

Das Recht auf Rektifikation einer Regelwidrigkeit kann verloren gehen, wenn ein Mitglied der nicht-schuldigen Seite vor dem Rufen des Turnierleiters irgendetwas unternimmt. Der Turnierleiter entscheidet z. B. in diesem Sinne, wenn die nicht-schuldige Seite dadurch einen Vorteil erlangt haben könnte, dass ein Gegner in Unkenntnis der relevanten Regelbestimmungen anschließend eine Aktion getätigt hat.

B. Strafe nach Verlust des Rechts auf Rektifikation

Selbst wenn das Recht auf Rektifikation nach dieser Regel verloren gegangen ist, darf der Turnierleiter eine Verfahrensstrafe verhängen (siehe § 90).

§ 12: Der Ermessenspielraum 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 berechtigten Scores

1. Die Zielsetzung von berechtigten 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 berechtigten 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.
 - c) Das Vorstehende wird für nicht-schuldige Teilnehmer mit einem Durchgangsschnitt von mehr als 60% der erreichbaren Matchpunkte sowie für schuldige Teilnehmer mit einem Durchgangsschnitt von weniger als 40% der erreichbaren Matchpunkte (oder dem entsprechenden Äquivalent in IMP) abgeändert. Derartige Teilnehmer bekommen den Prozentsatz (bzw. das Äquivalent in IMP) zuerkannt, den sie in den anderen Boards des Durchgangs erzielt haben.

3. In Individualturnieren setzt der Turnierleiter die Rektifikationen in diesen Regeln und die Vorschriften, die zu einem berichtigten Score führen, gleichermaßen gegen beide Mitglieder der schuldigen Seite durch, auch wenn nur einer von ihnen für die Regelwidrigkeit verantwortlich ist. Jedoch soll der Turnierleiter keine Verfahrensstrafe gegen den Partner des schuldigen Spielers aussprechen, wenn dieser seiner Meinung nach absolut unschuldig ist.
4. Erkennt der Turnierleiter sich nicht ausgleichende Scores in einem KO-Kampf zu, so wird zunächst der Score jedes Teilnehmers getrennt ermittelt, und anschließend wird der Durchschnitt beider zugewiesen.

§ 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 berichtigten Score zuerkennen.

B. Berichtigter Score und mögliche Strafen

Anderenfalls, sofern eine Ansage gemacht worden ist, soll der Turnierleiter einen berichtigten 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 berichtigter 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 berichtigten 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 die Übergabe 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

A. Die Spieler haben das Board vorher noch nicht gespielt

Spielen die Spieler ein Board, das in der laufenden Runde nicht für sie bestimmt ist (siehe jedoch Absatz C),

1. lässt der Turnierleiter in der Regel den Score bestehen, wenn keiner der vier Spieler das Board zuvor gespielt hat.
2. darf der Turnierleiter verlangen, dass beide Paare das richtige Board zu einem späteren Zeitpunkt gegeneinander spielen.

B. Einer oder mehrere Spieler haben das Board zuvor gespielt

Spielt ein Spieler ein Board, das er schon zuvor gespielt hat – sei es gegen die richtigen Gegner oder nicht –, so wird sein zweites Ergebnis in diesem Board sowohl für seine Seite also auch für die gegnerische Seite annulliert, und der Turnierleiter soll den Teilnehmern, denen die Möglichkeit genommen wurde, einen gültigen Score zu erzielen, einen künstlichen berechtigten Score zuerkennen.

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 berechtigten 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, berichtigt 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 unerwartetes² 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).
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 Spielende³ rufen. Der Turnierleiter soll einen berichtigten Score zuerkennen (siehe § 12 C), wenn er der Auffassung ist, dass ein Regelverstoß zu einem Vorteil für den schuldigen Spieler führte.

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 d. h. unerwartet bezogen auf die Grundlage seiner Handlung

³ Es ist kein Regelverstoß, den Turnierleiter früher oder später zu rufen.

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 Zuespielen 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.

B. Die erste Ansage

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

C. Nachfolgende Ansagen

Der Spieler zur Linken des Teilers macht die zweite Ansage, und danach reizt jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn.

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 abweicht⁴ (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 abweicht⁴.
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.

§ 18: Gebote

A. Richtige Form

Ein Gebot bezeichnet eine Anzahl von Stichen über dem Buch (Stiche mehr als sechs), von eins bis sieben, und eine Denomination. (Pass, Kontra und Rekontra sind Ansagen, aber keine Gebote.)

B. Ein Gebot überbieten

Ein Gebot überbietet ein vorangegangenes Gebot, wenn es entweder dieselbe Anzahl von Stichen über dem Buch in einer höheren Denomination oder eine höhere Anzahl von Stichen über dem Buch in irgendeiner Denomination bezeichnet.

C. Genügendes Gebot

Ein Gebot, das das letzte vorangegangene Gebot überbietet, ist ein genügendes Gebot.

D. Ungenügendes Gebot

Ein Gebot, das das letzte vorangegangene Gebot nicht überbietet, ist ein ungenügendes Gebot.

⁴ Eine Ersatzansage unterscheidet sich beispielsweise, wenn ihre Bedeutung sehr abweichend ist, oder wenn es sich um einen Bluff handelt.

E. Rangfolge der Denominationen

Die Rangfolge der Denominationen in absteigender Reihenfolge ist: Sans-Atout, Pik, Coeur, Karo, Treff.

F. Abweichende Methoden

Regulierende Instanzen dürfen abweichende Methoden, wie Ansagen gemacht werden, zulassen.

§ 19: Kontras und Rekontras

A. Kontras

1. Ein Spieler darf nur das letzte vorangegangene Gebot kontrieren. Dieses Gebot muss von einem Gegner abgegeben worden sein; andere Ansagen als Pass dürfen dazwischen nicht abgegeben worden sein.
2. Beim Kontrieren sollte ein Spieler weder die Anzahl der Stiche über dem Buch noch die Denomination nennen. Die einzig korrekte Form ist das einzelne Wort „Kontra“.
3. Nennt ein Spieler beim Kontrieren das falsche Gebot, die falsche Anzahl der Stiche über dem Buch oder die falsche Denomination, wird angenommen, er habe das tatsächlich abgegebene Gebot kontriert (§ 16 – unerlaubte Informationen – kann zur Anwendung kommen).

B. Rekontras

1. Ein Spieler darf nur das letzte vorangegangene Kontra rekontrieren. Dieses Kontra muss von einem Gegner abgegeben worden sein; andere Ansagen als Pass dürfen dazwischen nicht abgegeben worden sein.
2. Beim Rekontrieren sollte ein Spieler weder die Anzahl der Stiche über dem Buch noch die Denomination nennen. Die einzig richtige Form ist das einzelne Wort „Rekontra“.
3. Nennt ein Spieler beim Rekontrieren das falsche Gebot, die falsche Anzahl der Stiche über dem Buch oder die falsche Denomination, wird angenommen, er habe das tatsächlich abgegebene Gebot rekontriert (§ 16 – unerlaubte Informationen – kann zur Anwendung kommen).

C. Kontra oder Rekontra aufgehoben

Jedes Kontra oder Rekontra wird durch ein nachfolgendes legales Gebot aufgehoben.

D. Scoren eines kontrierten oder rekontrierten Kontrakts

Folgt auf ein kontriertes oder rekontriertes Gebot kein nachfolgendes regelkonformes Gebot mehr, so erhöhen sich die Scorewerte wie in § 77 beschrieben.

§ 20: Wiederholung und Erklärung von Ansagen

A. Ansage nicht deutlich verstanden

Ein Spieler darf eine unverzügliche Klärung verlangen, wenn er im Zweifel ist, welche Ansage abgegeben worden ist.

B. Wiederholung der Reizung während der Reizphase

Während der Reizphase hat ein Spieler das Recht, alle vorangegangenen Ansagen wiederholt zu bekommen⁵, wenn er an der Reihe ist anzusagen und wenn er nicht durch eine Regel zum Passen verpflichtet ist. Alerts sollten mit erwähnt werden, wenn dieser Aufforderung nachgekommen wird. Ein Spieler darf nicht eine teilweise Wiederholung der vorangegangenen Ansagen verlangen, und er darf die Wiederholung nicht abbrechen, bevor sie vollständig erfolgt ist.

C. Wiederholung nach abschließendem Pass

1. Nach dem abschließenden Pass hat jeder Gegenspieler das Recht zu fragen, ob er zum ersten Stich auszuspielen hat (siehe §§ 47 E und 41).
2. Der Alleinspieler⁶ oder jeder der Gegenspieler darf, wenn er zum ersten Mal an der Reihe ist zu spielen, verlangen, dass alle vorangegangenen Ansagen wiederholt werden⁵. (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.

D. Wer darf die Reizung wiederholen

Dem Verlangen, Ansagen zu wiederholen⁵, soll nur ein Gegner nachkommen.

E. Korrektur eines Fehlers bei der Wiederholung

Alle Spieler, einschließlich des Dummys oder eines Spielers, der aufgrund einer Regel zum Passen verpflichtet ist, sind für eine sofortige Korrektur von Fehlern bei der Wiederholung⁵ verantwortlich (siehe § 12 C1, wenn eine nicht korrigierte Wiederholung zu einem Schaden führt).

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.

⁵ Erfolgen die Ansagen nicht mündlich, müssen die Antwortenden sicherstellen, dass einem fragenden Gegner klar wird, welche Ansagen abgegeben worden sind.

⁶ Der Alleinspieler spielt seine erste Karte vom Dummy, sofern er nicht ein Ausspiel außer Reihenfolge annimmt.

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, gegründet 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.

§ 21: Ansage, die auf falscher Auskunft beruht

A. Ansage aufgrund eigenen Missverständnisses

Kein Spieler, der aufgrund eines eigenen Missverständnisses agiert, erhält eine Rektifikation oder Entschädigung.

B. Ansage aufgrund falscher Auskunft eines Gegners

1. a) Bis zum Ende der Reizphase und vorausgesetzt, sein Partner hat anschließend noch nicht angesagt, darf ein Spieler eine Ansage ohne weitere Rektifikation für seine Seite ändern, wenn der Turnierleiter meint, dass die Entscheidung, diese Ansage abzugeben, durch eine falsche Auskunft, die der Spieler von einem Gegner erhalten hat, beeinflusst worden sein könnte (siehe § 17 E). Das Versäumnis, unverzüglich zu alertieren, wenn ein Alert von der regulierenden Instanz vorgeschrieben ist, gilt als falsche Auskunft.
 - b) Der Turnierleiter hat eher „Falsche Auskunft“ anzunehmen als „Falsche Ansage“, wenn kein Beweis des Gegenteils vorliegt.

2. Entscheidet sich ein Spieler, seine Ansage aufgrund von falscher Auskunft zu ändern (wie in vorstehender Nr. 1), darf sein linker Gegner danach jede eventuell gemachte Ansage ändern. Hierbei gibt es keine weitere Rektifikation, es sei denn, der Turnierleiter kommt am Ende der Hand zu der Auffassung, die zurückgenommene Ansage des linken Gegners habe eine derartige Information beinhaltet, dass die nicht-schuldige Seite geschädigt worden ist, in welchem Fall § 16 D zur Anwendung kommt.
3. Wenn es zu spät ist, eine Ansage zu ändern und der Turnierleiter meint, die schuldige Seite habe einen Vorteil durch die Regelwidrigkeit erlangt, erkennt er einen berechtigten Score zu.

§ 22: Verfahren nach Ende der Reizung

A. Ende der Reizung

Die Reizung endet, wenn:

1. alle vier Spieler passen (siehe jedoch § 25). Die Karten werden ohne zu spielen in das Board zurückgesteckt. Es soll keine Neuteilung erfolgen.
2. nachdem einer oder mehrere Spieler geboten haben, drei aufeinanderfolgende Pass in Reihenfolge nach dem letzten Gebot erfolgt sind. Das letzte Gebot wird zum Kontrakt (siehe jedoch § 19 D).

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.

§ 23: Gewährsein eines möglichen Schadens

Wann immer der Turnierleiter zu der Auffassung kommt, ein schuldiger Spieler könnte zum Zeitpunkt seiner Regelwidrigkeit gewusst haben, dass diese durchaus die nicht-schuldige Seite schädigen könnte, soll er anordnen, dass die Reizung und das Spiel fortgesetzt werden (sofern sie noch nicht beendet sind). Wenn das Spiel beendet ist, erkennt der Turnierleiter einen berechtigten Score zu, wenn er meint, die schuldige Seite habe durch die Regelwidrigkeit einen Vorteil erlangt⁷.

⁷ z. B. wenn der Partner zum Passen verpflichtet wird

§ 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). Weiter gilt:

A. Kleine, nicht vorzeitig ausgespielte Karte

Handelt es sich um eine einzelne Karte unter dem Rang einer Figur, die auch nicht vorzeitig ausgespielt wurde, gibt es keine weitere Rektifikation.

B. Einzelne Figur oder vorzeitig ausgespielte Karte

Handelt es sich um eine einzelne Figur oder eine beliebige vorzeitig ausgespielte Karte, muss der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (siehe § 23, wenn ein Pass die nicht-schuldige Seite schädigt).

C. Zwei oder mehr Karten sind sichtbar

Sind zwei oder mehr Karten derart sichtbar, muss der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (siehe § 23, wenn ein Pass die nicht-schuldige Seite schädigt).

§ 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.

§ 26: Zurückgenommene Ansage; Ausspielbeschränkungen

Wird die Ansage eines schuldigen Spielers zurückgenommen und wählt er eine abweichende⁸ endgültige Ansage für diese Runde, dann gilt, wenn er zum Gegenspieler wird:

A. Ansage auf bestimmte Farbe bezogen

War die zurückgenommene Ansage ausschließlich auf eine bestimmte Farbe oder auf bestimmte Farben bezogen (und auf keine andere Farbe), und

1. ist jede derartige Farbe in der legalen Reizung vom selben Spieler spezifiziert worden, gibt es keine Ausspielbeschränkung, aber siehe § 16 D.
2. ist irgendeine Farbe, die in der zurückgenommenen Ansage spezifiziert wurde, nicht in der legalen Reizung vom selben Spieler spezifiziert worden, darf der Alleinspieler, wenn der Partner des schuldigen Spielers das erste Mal auszuspieren hat (was auch das erste Ausspiel sein kann),
 - a) vom Partner des schuldigen Spielers verlangen, dass dieser eine derartige Farbe ausspielen soll (gibt es mehr als eine derartige Farbe, wählt der Alleinspieler die Farbe); oder
 - b) dem Partner des schuldigen Spielers verbieten, eine (bestimmte) derartige Farbe auszuspieren. Ein derartiges Verbot gilt solange, wie der Partner des schuldigen Spielers am Ausspiel bleibt.

B. Andere zurückgenommene Ansagen

Bei anderen zurückgenommenen Ansagen darf der Alleinspieler dem Partner des schuldigen Spielers verbieten, irgendeine bestimmte Farbe auszuspieren, wenn dieser das erste Mal am Ausspiel ist, einschließlich des ersten Ausspiels, wobei ein derartiges Verbot solange gilt, wie der Partner des schuldigen Spielers am Ausspiel bleibt.

§ 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.

⁸ Eine wiederholte Ansage mit einer sehr abweichenden Bedeutung gilt als abweichende Ansage.

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 Bedeutung⁹ 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.
2. Wird das ungenügende Gebot durch ein genügendes Gebot oder 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 berichtigten 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.

⁹ Die Bedeutung einer Ansage (die Information, die sich aus ihr ergibt) ist die Kenntnis dessen, was die Ansage zeigt und was sie ausschließt.

§ 28: Ansagen, die als in Reihenfolge gemacht gelten

A. Rechter Gegner muss passen

Eine Ansage gilt als in Reihenfolge, wenn sie von einem Spieler gemacht wird, während sein rechter Gegner an der Reihe ist, sofern dieser Gegner aufgrund einer Regel zum Passen verpflichtet ist.

B. Ansage des richtigen Spielers hebt Ansage außer Reihenfolge auf

Eine Ansage gilt als in Reihenfolge, wenn sie von einem Spieler, der an der Reihe war anzusagen, abgegeben wird, bevor eine Rektifikation für eine Ansage außer Reihenfolge eines Gegners ausgesprochen wurde. Derartig anzusagen verwirkt das Recht auf Rektifikation für die Ansage außer Reihenfolge. Die Reizung wird fortgeführt, als hätte der Gegner an dieser Stelle nicht angesagt, aber § 16 D2 findet Anwendung.

§ 29: Verfahren nach einer Ansage außer Reihenfolge

A. Verwirkung des Rechts auf Rektifikation

Nach einer Ansage außer Reihenfolge darf sich der linke Gegner des schuldigen Spielers dafür entscheiden anzusagen, wodurch er das Recht auf jede Rektifikation aufgibt.

B. Ansage außer Reihenfolge aufgehoben

Kommt Absatz A nicht zur Anwendung, wird eine Ansage außer Reihenfolge aufgehoben, und die Reizung geht an denjenigen Spieler zurück, der an der Reihe war anzusagen. Der schuldige Spieler darf jede gültige Ansage machen, wenn er korrekterweise an der Reihe ist, aber seine Seite kann den Rektifikationen der §§ 30, 31 oder 32 unterliegen.

C. Ansage außer Reihenfolge ist künstlich

Ist eine Ansage außer Reihenfolge künstlich, so finden die Vorschriften der §§ 30, 31 und 32 für die spezifizierte(n) Denomination(en) Anwendung anstatt für die genannte Denomination.

§ 30: Pass außer Reihenfolge

Hat ein Spieler außer Reihenfolge gepasst und wird seine Ansage aufgehoben, da die Option des § 29 A nicht gewählt worden ist, finden die folgenden Vorschriften Anwendung (ist das Pass künstlich, siehe Absatz C):

A. Bevor irgendein Spieler geboten hat

Hat ein Spieler außer Reihenfolge gepasst, bevor irgendein Spieler geboten hat, muss der schuldige Spieler das nächste Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen, und § 23 kann zur Anwendung kommen.

B. Nachdem irgendein Spieler geboten hat

1. Wird ein Pass außer Reihenfolge abgegeben, während der rechte Gegner des schuldigen Spielers an der Reihe ist anzusagen und nachdem irgendein Spieler geboten hat, muss der schuldige Spieler passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen.

2. a) Passt der schuldige Spieler außer Reihenfolge, nachdem irgendein Spieler geboten hat und während sein Partner an der Reihe ist anzusagen, muss der schuldige Spieler jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen, und § 23 kann zur Anwendung kommen.
- b) Der Partner des schuldigen Spielers darf jedes genügende Gebot abgeben oder passen. Er darf in dieser Runde jedoch nicht kontrieren oder rekontrieren, und § 23 kann zur Anwendung kommen.
3. Nachdem irgendein Spieler geboten hat, wird ein Pass außer Reihenfolge, während der linke Gegner des schuldigen Spielers an der Reihe ist anzusagen, als Änderung einer Ansage behandelt. § 25 kommt zur Anwendung.

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.

§ 31: Gebot außer Reihenfolge

Gibt ein Spieler ein Gebot außer Reihenfolge oder ein künstliches Pass ab oder passt er Partners künstliche Ansage (siehe § 30 C) und wird die Ansage aufgehoben, da die Option des § 29 A nicht gewählt worden ist, so finden die nachfolgenden Vorschriften Anwendung:

A. Rechter Gegner an der Reihe

Hat der schuldige Spieler angesagt, während sein rechter Gegner an der Reihe ist anzusagen, und:

1. passt dieser Gegner, muss der schuldige Spieler die Ansage außer Reihenfolge wiederholen. Ist diese Ansage gültig, gibt es keine Rektifikation.
2. gibt dieser Gegner ein gültiges¹⁰ Gebot, Kontra oder Rekontra ab, darf der schuldige Spieler jede gültige Ansage machen; wenn diese Ansage
 - a) die Denomination seines Gebots außer Reihenfolge wiederholt, muss der Partner des schuldigen Spielers passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen (siehe § 23).
 - b) die Denomination seines Gebots außer Reihenfolge nicht wiederholt oder wenn die Ansage außer Reihenfolge ein künstliches Pass oder ein Pass auf Partners künstliche Ansage war, können die Ausspielbeschränkungen des § 26 B zur Anwendung kommen und der Partner des schuldigen Spielers muss jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen (siehe § 23).

¹⁰ Eine ungültige Ansage des rechten Gegners unterliegt den normalen Rektifikationen.

B. Partner oder linker Gegner an der Reihe

Hat der schuldige Spieler außer Reihenfolge geboten, während sein Partner an der Reihe ist anzusagen oder während sein linker Gegner an der Reihe ist anzusagen und der schuldige Spieler zuvor noch keine Ansage gemacht hat¹¹, muss der Partner des schuldigen Spielers jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen (siehe § 23, wenn das Pass die nicht-schuldige Seite schädigt). Die Ausspielbeschränkungen des § 26 können zur Anwendung kommen.

§ 32: Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge

Ein Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge darf nach Gutdünken des Gegners, der als nächster an der Reihe ist anzusagen, angenommen werden (siehe § 29 A), mit der Ausnahme, dass ein unzulässiges Kontra oder Rekontra niemals angenommen werden darf (siehe § 36, wenn der linke Gegner des schuldigen Spielers dennoch ansagt). Wird die Ansage außer Reihenfolge nicht angenommen, wird sie aufgehoben. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 B können zur Anwendung kommen, und:

A. Der Partner des schuldigen Spielers war an der Reihe anzusagen

wurde das Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge abgegeben, während der Partner des schuldigen Spielers an der Reihe war anzusagen, muss der Partner des schuldigen Spielers jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen (siehe § 23, wenn das Pass die nicht-schuldige Seite schädigt).

B. Der rechte Gegner des schuldigen Spielers war an der Reihe anzusagen

wurde das Kontra oder Rekontra außer Reihenfolge abgegeben, während der rechte Gegner des schuldigen Spielers an der Reihe war anzusagen, dann gilt:

1. Passt der rechte Gegner des schuldigen Spielers, muss der schuldige Spieler sein außer Reihenfolge abgegebenes Kontra oder Rekontra wiederholen, und es erfolgt keine Rektifikation, es sei denn, das Kontra oder Rekontra ist unzulässig, in welchem Fall § 36 zur Anwendung kommt.
2. Bietet der rechte Gegner des schuldigen Spielers, oder kontriert oder rekontriert er, darf der schuldige Spieler jede gültige Ansage in Reihenfolge machen, jedoch muss der Partner des schuldigen Spielers jedes Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen. Siehe § 23, wenn das Pass die nicht-schuldige Seite schädigt.

§ 33: Gleichzeitige Ansagen

Eine Ansage, die gleichzeitig mit der eines Spielers, der an der Reihe war anzusagen, gemacht wird, gilt als nachfolgende Ansage.

¹¹ Spätere Ansagen, wenn der linke Gegner an der Reihe ist anzusagen, werden als Änderungen von Ansagen behandelt, und § 25 kommt 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.

§ 35: Unzulässige Ansagen

Die folgenden Ansagen sind unzulässig:

1. Ein Kontra oder Rekontra, das nicht gemäß § 19 erlaubt ist. § 36 findet Anwendung.
2. Ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Spielers, der zum Passen verpflichtet ist. § 37 findet Anwendung.
3. Ein Gebot von mehr als sieben. § 38 findet Anwendung.
4. Eine Ansage nach dem abschließenden Pass der Reizung. § 39 findet Anwendung.

§ 36: Unzulässige Kontras und Rekontras

A. Linker Gegner sagt an, bevor Rektifikation erfolgt ist

Sagt der linke Gegner des schuldigen Spielers an, bevor eine Rektifikation eines unzulässigen Kontras oder Rekontras erfolgt ist, werden die unzulässige Ansage und alle nachfolgenden Ansagen aufgehoben. Die Reizung geht an denjenigen Spieler zurück, der an der Reihe war, und wird fortgesetzt, als hätte keine Regelwidrigkeit stattgefunden. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 finden keine Anwendung.

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.

§ 37: Verletzung der Passpflicht

A. Linker Gegner sagt an, bevor Rektifikation erfolgt ist

War die unzulässige Ansage ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Spielers, der aufgrund einer Regel verpflichtet war zu passen (jedoch keine Aktion, die gegen § 19 A1 oder § 19 B1 verstößt), und sagt der linke Gegner des schuldigen Spielers an, bevor der Turnierleiter über eine Rektifikation entschieden hat, bleiben diese Ansage sowie alle nachfolgenden Ansagen bestehen. War der schuldige Spieler verpflichtet, für den gesamten Rest der Reizung zu passen, muss er weiterhin in allen folgenden Runden passen. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 kommen nicht zur Anwendung.

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

Sofern Absatz A nicht anwendbar ist, gilt:

1. Jedes Gebot, Kontra oder Rekontra eines Spielers, der zum Passen verpflichtet ist, wird aufgehoben.
2. Die Ansage wird durch ein Pass ersetzt. Die Reizung wird fortgesetzt, und beide Mitglieder der schuldigen Seite müssen jedes Mal passen, wenn sie an der Reihe sind anzusagen. § 23 kann zur Anwendung kommen. Die Ausspielbeschränkungen des § 26 können zur Anwendung kommen.

§ 38: Gebot von mehr als sieben

A. Kein Spielen zulässig

Kein Spielen eines Kontrakts von mehr als sieben ist jemals zulässig.

B. Gebot und nachfolgende Ansagen aufgehoben

Ein Gebot von mehr als sieben und alle nachfolgenden Ansagen werden aufgehoben.

C. Schuldige Seite muss passen

Es muss durch ein Pass ersetzt werden. Die Reizung geht weiter, sofern sie nicht beendet ist, und jedes Mitglied der schuldigen Seite muss jedes Mal passen, wenn es an der Reihe ist anzusagen.

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.

§ 39: Ansage nach abschließendem Pass

A. Ansagen aufgehoben

Alle Ansagen nach dem abschließenden Pass einer Reizung werden aufgehoben.

B. Pass eines Gegenspielers oder irgendeine Ansage der alleinspielenden Seite

Sagt der linke Gegner des schuldigen Spielers an, bevor eine Rektifikation erfolgt ist, oder handelt es sich bei der Regelwidrigkeit um ein Pass eines Gegenspielers oder irgendeine Ansage des zukünftigen Alleinspielers oder Dummys, gibt es keine weitere Rektifikation.

C. Andere Aktion eines Gegenspielers

Hat der linke Gegner des schuldigen Spielers nicht nachfolgend auf die Regelwidrigkeit angesagt und handelt es sich bei der Regelwidrigkeit um ein Gebot, Kontra oder Rekontra eines Gegenspielers, können die Ausspielbeschränkungen des § 26 zur Anwendung kommen.

§ 40: Partnerschaftsvereinbarungen

A. Systemübereinkünfte der Spieler

1. a) Partnerschaftsvereinbarungen 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 Partnerschaftsvereinbarungen 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 Partnerschaftsvereinbarung beruht (siehe § 40 C1).

B. Besondere Partnerschaftsvereinbarungen

1. a) In ihrem Ermessen darf die regulierende Instanz gewisse Partnerschaftsvereinbarungen als „besondere Partnerschaftsvereinbarungen“ bezeichnen. Eine besondere Partnerschaftsvereinbarung 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 Partnerschaftsvereinbarung. Sofern die regulierende Instanz nicht anderweitig entscheidet, gehört eine Konvention zu den Übereinkünften und Methoden, die eine besondere Partnerschaftsvereinbarung formen. Gleiches gilt für jede Ansage, die eine künstliche Bedeutung hat.

2. a) Die regulierende Instanz hat das uneingeschränkte Recht, jede besondere Partnerschaftsvereinbarung 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 Partnerschaftsvereinbarungen 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

A. Verdecktes erstes Ausspiel

Nachdem auf ein Gebot, Kontra oder Rekontra drei Pass in Reihenfolge gefolgt sind, spielt der Gegner zur Linken des mutmaßlichen Alleinspielers verdeckt¹² zum ersten Stich aus. Das verdeckte Ausspiel darf nur auf Anweisung des Turnierleiters nach einer Regelwidrigkeit (siehe § 47 E2) zurückgenommen werden; die zurückgenommene Karte muss der Hand des Gegenspielers wieder zugeführt werden.

B. Wiederholung der Reizung und Fragen

Bevor das erste Ausspiel aufgedeckt wird, dürfen sowohl der Partner des Ausspielenden als auch der mutmaßliche Alleinspieler (aber nicht der mutmaßliche Dummy) eine Wiederholung der Reizung verlangen oder um die Erklärung einer gegnerischen Ansage bitten (siehe §§ 20 F2 und 20 F3). Der Alleinspieler¹³ oder jeder Gegenspieler darf, wenn er das erste Mal an der Reihe ist eine Karte zu spielen, die Wiederholung der Reizung verlangen; dieses Recht erlischt, sobald er eine Karte spielt. Die Gegenspieler (vorbehaltlich § 16) und der Alleinspieler behalten das Recht, Erklärungen zu verlangen, während der gesamten Spielphase, jeder wenn er selbst¹⁴ an der Reihe ist zu spielen.

¹² Regulierende Instanzen dürfen bestimmen, dass das erste Ausspiel offen erfolgt.

¹³ Der Alleinspieler spielt zuerst vom Dummy, sofern er nicht ein Ausspiel außer Reihenfolge annimmt.

¹⁴ Der Alleinspieler darf nachfragen, wenn er an der Reihe ist vom Tisch oder aus seiner eigenen Hand zu spielen.

C. Aufdecken des ersten Ausspiels

Im Anschluss an diese Klärungsphase wird das erste Ausspiel aufgedeckt, beginnt die Spielphase unwiderruflich und wird die Hand des Dummys aufgedeckt (siehe aber § 54 A im Falle eines offenen ersten Ausspiels außer Reihenfolge). Nachdem es zu spät ist, vorangegangene Ansagen wiederholt zu bekommen (siehe Absatz B), haben der Alleinspieler und jeder Gegenspieler, jeder wenn er selbst¹⁵ an der Reihe ist zu spielen, das Recht zu erfahren, wie der Kontrakt lautet und ob – jedoch nicht von wem – er kontriert oder rekontriert wurde.

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.

§ 42: Die Rechte des Dummys

A. Unbedingte Rechte

1. Der Dummy hat das Recht, in Gegenwart des Turnierleiters Auskunft über Tatsachen oder bezüglich der Regeln zu geben.
2. Er darf die gewonnenen und verlorenen Stiche mitzählen.
3. Er spielt die Karten des Tisches als Beauftragter des Alleinspielers nach dessen Anweisungen (siehe § 45 F, wenn der Dummy eine Spielweise vorschlägt).

B. Bedingte Rechte

Vorbehaltlich der in § 43 aufgeführten Einschränkungen darf der Dummy weitere Rechte ausüben.

1. Der Dummy darf den Alleinspieler (aber nicht einen Gegenspieler) fragen, ob dieser eine Karte in der ausgespielten Farbe besitzt, wenn er in einem Stich nicht bedient hat.
2. Er darf versuchen, jede Regelwidrigkeit des Alleinspielers zu verhindern.
3. Er darf auf jede Regelwidrigkeit aufmerksam machen, jedoch erst nach Beendigung des Spiels.

§ 43: Die Einschränkungen des Dummys

Sofern § 42 es nicht explizit gestattet, gilt:

A. Einschränkungen, denen der Dummy unterliegt

1. a) Solange nicht auf eine Regelwidrigkeit durch einen anderen Spieler aufmerksam gemacht wurde, sollte der Dummy während des Spiels keinen Ruf nach dem Turnierleiter initiieren.

¹⁵ Der Alleinspieler darf nachfragen, wenn er an der Reihe ist vom Tisch oder aus seiner eigenen Hand zu spielen.

- b) Der Dummy darf während des Spiels nicht auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen.
 - c) Der Dummy darf keinesfalls am Spiel teilnehmen oder dem Alleinspieler irgendetwas übermitteln, das mit dem Spiel zusammenhängt.
2. a) Der Dummy darf nicht die Hände mit dem Alleinspieler austauschen.
 - b) Der Dummy darf nicht seinen Platz verlassen, um dem Alleinspieler beim Abspielen der Hand zuzuschauen.
 - c) Der Dummy darf nicht auf eigene Initiative hin die Bildseite einer Karte eines Gegenspielers anschauen.

B. Wenn der Dummy hiergegen verstößt

1. Der Dummy unterliegt den Strafbestimmungen von § 90 für jede Nichteinhaltung der in A1 und A2 aufgeführten Einschränkungen.
2. Hält der Dummy die in A2 aufgeführten Einschränkungen nicht ein, und:
 - a) warnt er den Alleinspieler, nicht aus der falschen Hand auszuspielen, darf jeder der Gegenspieler die Hand wählen, von der der Alleinspieler ausspielen soll.
 - b) ist er der erste, der den Alleinspieler fragt, ob dieser ein Revoke begangen habe, muss der Alleinspieler sein Spiel durch eine korrekte Karte ersetzen, wenn es ungültig war, und die Bestimmungen von § 64 kommen zur Anwendung, als ob das Revoke vollendet gewesen wäre.
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.

§ 44: Reihenfolge und Verfahren beim Spiel

A. Ausspiel zu einem Stich

Der Spieler, der zu einem Stich ausspielt, darf jede beliebige Karte in seiner Hand spielen (es sei denn, er ist einer Beschränkung nach einer durch seine Seite begangenen Regelwidrigkeit unterworfen).

B. Nachfolgend gespielte Karten zu einem Stich

Nach dem Ausspiel spielt jeder der anderen Spieler, wenn er an der Reihe ist, eine Karte, und die derart gespielten vier Karten bilden einen Stich. (Bezüglich der Art und Weise Karten zu spielen und Stiche anzuordnen siehe §§ 45 bzw. 65).

C. Verpflichtung, Farbe zu bekennen

Beim Spielen zu einem Stich muss jeder Spieler – wenn möglich – Farbe bekennen. Diese Verpflichtung hat Vorrang über alle anderen Anforderungen aus diesen Regeln.

D. Unvermögen, Farbe zu bekennen

Kann ein Spieler nicht Farbe bekennen, darf er jede beliebige Karte spielen (es sei denn, er ist einer Beschränkung nach einer durch seine Seite begangenen Regelwidrigkeit unterworfen).

E. Stiche enthalten Trümpfe

Ein Stich, der einen Trumpf enthält, wird von dem Spieler gewonnen, der zu ihm den höchsten Trumpf zugegeben hat.

F. Stiche enthalten keine Trümpfe

Ein Stich, der keinen Trumpf enthält, wird von dem Spieler gewonnen, der zu ihm die höchste Karte in der ausgespielten Farbe zugegeben hat.

G. Ausspiel zu nachfolgenden Stichen

Das Ausspiel zum nächsten Stich erfolgt aus der Hand, die den letzten Stich gewonnen hat.

§ 45: Gespielte Karte

A. Spiel einer Karte aus einer Hand

Jeder Spieler mit Ausnahme des Dummys spielt eine Karte, indem er sie aus seiner Hand nimmt und offen¹⁶ unmittelbar vor sich auf den Tisch legt.

B. Spiel einer Karte vom Tisch

Der Alleinspieler spielt eine Karte vom Tisch, indem er sie benennt, woraufhin der Dummy die Karte aufnimmt und offen auf den Tisch legt. Beim Spielen vom Tisch darf der Alleinspieler – wenn nötig – die gewünschte Karte selber aufnehmen.

C. Zwangsweises Spielen einer Karte

1. Eine Karte eines Gegenspielers, die so gehalten wird, dass es seinem Partner möglich ist, deren Bildseite zu sehen, muss zum laufenden Stich gespielt werden (hat der Gegenspieler bereits ein gültiges Spiel zum laufenden Stich gemacht, siehe Absatz E).
2. Der Alleinspieler muss eine Karte aus seiner Hand spielen, wenn sie
 - a) mit der Bildseite nach oben gehalten wird und dabei den Tisch berührt oder fast berührt; oder
 - b) in einer Art und Weise gehalten wird, die anzeigen soll, dass sie gespielt worden ist.
3. Eine Karte des Tisches muss gespielt werden, wenn sie absichtlich vom Alleinspieler berührt worden ist, außer er wollte entweder die Karten des Tisches sortieren oder eine Karte über oder unter der/den berührten Karte(n) erreichen.
4.
 - a) Eine Karte muss gespielt werden, wenn ein Spieler sie benennt oder auf andere Weise als diejenige Karte bezeichnet, die er zu spielen beabsichtigt.
 - b) Bis sein Partner eine Karte gespielt hat, darf ein Spieler eine unabsichtliche Bezeichnung ändern, wenn er dies ohne Gedankenpause tut. Hat ein Gegner, in Reihenfolge, eine Karte gespielt, die vor der Änderung der Bezeichnung gültig war, darf dieser Gegner die derart gespielte Karte zurücknehmen, sie in seine Hand aufnehmen und durch eine andere ersetzen (siehe §§ 47 D und 16 D1).
5. Eine Strafkarte, egal ob Haupt- oder Nebenstrafkarte, muss möglicherweise gespielt werden (siehe § 50).

¹⁶ Das erste Ausspiel wird zunächst verdeckt gemacht, sofern die regulierende Instanz nichts anderes bestimmt.

D. Dummy spielt falsche Karte

Bringt der Dummy eine Karte, die der Alleinspieler nicht genannt hat, in die Position einer gespielten Karte, muss die Karte zurückgenommen werden, wenn darauf aufmerksam gemacht wird, bevor jede Seite zum nächsten Stich gespielt hat, und ein Gegenspieler darf eine Karte, die er nach dem Fehler, aber vor dem Hinweis darauf, gespielt hat, zurück- und in seine Hand aufnehmen; sollte der rechte Gegner des Alleinspielers sein Spiel ändern, darf der Alleinspieler eine Karte zurücknehmen, die er nachfolgend zu diesem Stich gespielt hatte (siehe § 16 D).

E. Fünfte Karte zu einem Stich gespielt

1. Eine fünfte Karte, die von einem Gegenspieler zu einem Stich zugegeben wurde, wird zur Strafkarte und unterliegt § 50, es sei denn, der Turnierleiter meint, sie sei ausgespielt worden, in welchem Fall § 53 oder § 56 zur Anwendung kommt.
2. Hat der Alleinspieler aus seiner eigenen Hand oder vom Tisch eine fünfte Karte zu einem Stich zugegeben, wird sie in die jeweilige Hand ohne weitere Rektifikation zurückgenommen, es sei denn, der Turnierleiter meint, sie sei ausgespielt worden, in welchem Fall § 55 zur Anwendung kommt.

F. Dummy deutet Karte an

Nachdem die Hand des Tisches aufgedeckt ist, darf der Dummy ohne Anweisung durch den Alleinspieler keine Karte berühren oder andeuten (außer zum Ordnen der Karten). Tut er es dennoch, sollte der Turnierleiter unverzüglich gerufen und über die Handlung unterrichtet werden. Das Spiel wird fortgesetzt. Nach Ende des Spiels soll der Turnierleiter einen berechtigten Score zuerkennen, wenn er der Meinung ist, der Dummy habe eine Spielweise angedeutet und die Gegenspieler seien durch die angedeutete Spielweise geschädigt worden.

G. Umdrehen des Stiches

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

§ 46: Unvollständige oder fehlerhafte Bezeichnung einer Karte vom Tisch

A. Richtige Form der Bezeichnung einer Karte vom Tisch

Bei der Benennung einer Karte, die vom Tisch gespielt werden soll, sollte der Alleinspieler deutlich sowohl die Farbe als auch den Rang der gewünschten Karte ansagen.

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. a) Verlangt der Alleinspieler beim Spielen vom Tisch „hoch“ oder benutzt er Worte ähnlicher Bedeutung, so wird angenommen, er habe die höchste Karte geordert.
- 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.
- c) Verlangt er „klein“ oder benutzt er Worte ähnlicher Bedeutung, wird angenommen, er habe die kleinste Karte geordert.

2. Bezeichnet der Alleinspieler eine Farbe, aber keinen Rang, so wird angenommen, er habe die kleinste Karte in der benannten Farbe geordert.
3. Bezeichnet der Alleinspieler einen Rang, aber keine Farbe, gilt:
 - a) Beim Ausspiel wird angenommen, der Alleinspieler habe die Farbe fortgesetzt, in der der Dummy den vorhergehenden Stich gewann, vorausgesetzt es gibt eine Karte des bezeichneten Ranges in dieser Farbe.
 - b) In allen anderen Fällen muss der Alleinspieler eine Karte des bezeichneten Ranges vom Tisch spielen, wenn er dies gültigerweise tun kann; sind jedoch zwei oder mehr Karten dieses Ranges vorhanden, die gültigerweise gespielt werden können, muss der Alleinspieler angeben, welche gemeint ist.
4. Ordert der Alleinspieler eine Karte, die nicht am Tisch ist, ist die Order ungültig, und der Alleinspieler muss eine gültige Karte benennen.
5. Deutet der Alleinspieler ein Spiel an, wobei er weder eine Farbe noch einen Rang angibt (z. B. indem er sagt „Spiel irgendetwas“ oder Worte ähnlicher Bedeutung), darf jeder der Gegenspieler das Spiel vom Tisch bestimmen.

§ 47: Zurücknahme einer gespielten Karte

A. Im Zuge einer Rektifikation

Eine einmal gespielte Karte darf zurückgenommen werden, wenn dies durch eine Rektifikation nach einer Regelwidrigkeit gefordert wird (aber die zurückgenommene Karte eines Gegenspielers kann zur Strafkarte werden; siehe § 49).

B. Um ein ungültiges Spiel zu korrigieren

Eine gespielte Karte darf zurückgenommen werden, um ein ungültiges Spiel zu korrigieren (außer bei in dieser Regel bestimmten Fällen siehe im Falle der Gegenspieler § 49 – Strafkarte). Bei gleichzeitigem Spiel siehe § 58.

C. Um eine versehentliche Bezeichnung zu ändern

Eine gespielte Karte darf ohne weitere Rektifikation zurück- und in die Hand wieder aufgenommen werden, wenn eine Änderung der Bezeichnung gemäß § 45 C4b erlaubt ist.

D. Im Anschluss an ein geändertes Spiel des Gegners

Nachdem ein Gegner sein Spiel geändert hat, darf eine gespielte Karte zurück- und wieder in die Hand aufgenommen und ohne weitere Rektifikation durch eine andere Karte ersetzt werden (§ 16 D und § 62 C2 können zur Anwendung kommen).

E. Änderung eines Spiels, das auf falscher Auskunft basierte

1. Ein Ausspiel außer Reihenfolge (oder das Spiel einer Karte) darf ohne weitere Rektifikation zurückgenommen werden, wenn der Spieler von einem Gegner irrtümlicherweise informiert wurde, dass er am (Aus-) Spiel sei. In diesem Fall darf der linke Gegner das (Aus-) Spiel nicht annehmen.
2. a) Ein Spieler darf eine Karte zurücknehmen, die er aufgrund einer falschen Auskunft einer gegnerischen Ansage oder Spielweise und vor deren Berichtigung gespielt hat, aber nur, wenn nachfolgend noch keine Karte zu diesem Stich gespielt worden ist. Ein erstes Ausspiel darf nicht zurückgenommen werden, nachdem der Dummy irgendeine Karte aufgedeckt hat.

- b) Ist es zu spät, ein Spiel gemäß a) zu berichtigen, darf der Turnierleiter einen berechtigten Score zuerkennen.

F. Andere Zurücknahme

1. Eine Karte darf gemäß den Bestimmungen von § 53 C zurückgenommen werden.
2. Mit Ausnahme der in dieser Regel spezifizierten Fälle darf eine einmal gespielte Karte nicht zurückgenommen werden.

§ 48: Sichtbarmachen der Karten des Alleinspielers

A. Alleinspieler macht eine Karte sichtbar

Der Alleinspieler ist keiner Beschränkung für das Sichtbarmachen einer Karte unterworfen (aber siehe § 45 C2), und keine Karte aus der Hand des Alleinspielers oder des Dummys wird jemals eine Strafkarte. Der Alleinspieler ist nicht verpflichtet, eine versehentlich fallen gelassene Karte zu spielen.

B. Alleinspieler deckt Karten auf

1. Deckt der Alleinspieler seine Karten nach einem ersten Ausspiel außer Reihenfolge auf, kommt § 54 zur Anwendung.
2. Deckt der Alleinspieler zu einem beliebigen anderen Zeitpunkt als unmittelbar nach einem ersten Ausspiel außer Reihenfolge seine Karten auf, darf angenommen werden (es sei denn, es war nachweislich nicht seine Absicht, einen Anspruch zu erheben), er habe Stiche beansprucht oder konzidiert, und § 68 kommt zur Anwendung.

§ 49: Sichtbarmachen der Karten eines Gegenspielers

Befindet sich eine Karte eines Gegenspielers in einer Position, in der sein Partner möglicherweise die Bildseite sehen könnte oder benennt ein Gegenspieler eine Karte als in seiner Hand befindlich, wird jede derartige Karte zur Strafkarte (§ 50), außer dies geschieht im normalen Spielverlauf oder in Anwendung einer Regel (z. B. § 47 E). Siehe jedoch die Fußnote zu § 68, wenn ein Gegenspieler eine Erklärung bezüglich eines unvollständigen, laufenden Stichs abgibt, und siehe § 68 B2, wenn ein Gegenspieler einer Konzession seines Partners widerspricht.

§ 50: Behandlung einer Strafkarte

Eine von einem Gegenspieler vorzeitig sichtbar gemachte (aber nicht ausgespielte, siehe § 57) Karte ist eine Strafkarte, es sei denn, der Turnierleiter entscheidet anders (siehe § 49; weiterhin kann § 23 zur Anwendung kommen).

A. Strafkarte bleibt aufgedeckt

Eine Strafkarte muss solange offen unmittelbar vor dem Spieler, dem sie gehört, auf dem Tisch liegen bleiben, bis eine Rektifikation gewählt worden ist.

B. Haupt- oder Nebenstrafkarte?

Eine einzelne Karte unterhalb des Ranges einer Figur, die unabsichtlich sichtbar gemacht worden ist (indem z. B. zwei Karten zu einem Stich gespielt werden oder eine Karte versehentlich herunterfällt), wird eine Nebenstrafkarte. Jede Karte im Range einer Figur oder jede Karte, die durch absichtliches Spielen sichtbar gemacht wird (wie z. B. beim Ausspiel außer Reihenfolge oder im Zuge eines anschließend korrigierten Revokes), wird eine Hauptstrafkarte; besitzt ein Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten, werden alle derartigen Karten Hauptstrafkarten.

C. Verwendung einer Nebenstrafkarte

Hat ein Gegenspieler eine Nebenstrafkarte, darf er keine andere Karte unterhalb des Ranges einer Figur in dieser Farbe spielen, bevor er die Nebenstrafkarte gespielt hat. Er hat jedoch das Recht, stattdessen eine Figur zu spielen. Der Partner des schuldigen Spielers ist keiner Ausspielbeschränkung unterworfen, jedoch ist eine Information, die sich aus dem Sehen der Strafkarte ergibt, unerlaubt (siehe nachfolgenden Absatz E).

D. Behandlung einer Hauptstrafkarte

Hat ein Gegenspieler eine Hauptstrafkarte, können sowohl der schuldige Spieler als auch sein Partner Beschränkungen unterworfen sein; der schuldige Spieler jedes Mal, wenn er an der Reihe ist zu spielen, der Partner jedes Mal, wenn er am Ausspiel ist.

1. a) Eine Hauptstrafkarte muss bei erster gültiger Gelegenheit gespielt werden, sei es beim Ausspiel, beim Farbe Bekennen, Abwerfen oder Trumpfen. Hat ein Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten, die gültigerweise gespielt werden können, bestimmt der Alleinspieler, welche Karte gespielt werden soll.
- b) Die Verpflichtung, Farbe zu bekennen oder einer Ausspiel- oder Spielbeschränkung nachzukommen, hat Vorrang vor der Verpflichtung, eine Hauptstrafkarte zu spielen. Jedoch muss die Strafkarte weiterhin offen auf dem Tisch liegen bleiben und bei nächster gültiger Gelegenheit gespielt werden.
2. Ist ein Gegenspieler am Ausspiel während sein Partner eine Hauptstrafkarte besitzt, darf er nicht ausspielen, bevor der Alleinspieler erklärt hat, welche der unten aufgeführten Optionen er wählt (spielt der Gegenspieler vorzeitig aus, unterliegt er den Rektifikationen des § 49). Der Alleinspieler darf:
 - a) vom Gegenspieler das Ausspiel der Farbe der Strafkarte verlangen¹⁷ oder ihm verbieten¹⁷, diese Farbe auszuspielen, solange er bei Stich bleibt (bei zwei oder mehr Strafkarten siehe § 51). Wählt der Alleinspieler eine dieser beiden Optionen, ist die Karte keine Strafkarte mehr und wird aufgenommen.
 - b) kein Ausspiel verlangen oder verbieten, in welchem Fall der Gegenspieler irgendeine Karte ausspielen darf; die Strafkarte bleibt eine Strafkarte¹⁸. Wird diese Option gewählt, kommt § 50 D immer wieder zur Anwendung, solange die Strafkarte vorhanden ist.

¹⁷ Ist der Spieler nicht in der Lage, wie gefordert auszuspielen, siehe § 59.

¹⁸ Bleibt der Partner des Gegenspielers mit der Strafkarte am Ausspiel und ist die Strafkarte noch nicht gespielt worden, finden die Verpflichtungen und Optionen des § 50 D2 erneut im folgenden Stich Anwendung.

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.

§ 51: Zwei oder mehr Strafkarten

A. Schuldiger Spieler an der Reihe zu spielen

Ist ein Gegenspieler an der Reihe zu spielen und hat dieser Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten, die gültigerweise gespielt werden können, bestimmt der Alleinspieler, welche zu diesem Zeitpunkt gespielt werden soll.

B. Partner des schuldigen Spielers ist am Ausspiel

1. a) Hat ein Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten in einer Farbe und verlangt¹⁹ der Alleinspieler vom Partner des schuldigen Spielers das Ausspiel dieser Farbe, sind die Karten in dieser Farbe keine Strafkarten mehr und werden aufgenommen. Der Gegenspieler darf jede gültige Karte zu dem Stich spielen.
- b) Hat ein Gegenspieler zwei oder mehr Strafkarten in einer Farbe und verbietet¹⁹ der Alleinspieler dem Partner des Gegenspielers das Ausspiel dieser Farbe, nimmt der Gegenspieler jede Strafkarte in dieser Farbe auf und darf jedes gültige Spiel zu diesem Stich machen. Das Verbot gilt so lange, wie der Spieler am Stich bleibt.
2. a) Hat ein Gegenspieler Strafkarten in mehr als einer Farbe (siehe § 50 D2a) und ist sein Partner am Ausspiel, darf der Alleinspieler vom Partner des schuldigen Spielers das Ausspiel in jeder Farbe, in der der Gegenspieler eine Strafkarte besitzt, verlangen¹⁹ (worauf vorstehender Punkt B1a zur Anwendung kommt).
- b) Hat ein Gegenspieler Strafkarten in mehr als einer Farbe und ist sein Partner am Ausspiel, darf der Alleinspieler dem Partner des schuldigen Spielers das Ausspiel in einer oder mehrerer dieser Farben verbieten¹⁹. Der Gegenspieler nimmt dann jede Strafkarte in jeder vom Alleinspieler verbotenen Farbe auf und darf jedes gültige Spiel zum Stich machen. Das Verbot gilt so lange, wie der Spieler am Stich bleibt.

¹⁹ Ist der Spieler nicht in der Lage, wie gefordert auszuspielen, siehe § 59.

§ 52: Versäumnis, eine Strafkarte auszuspielen oder zuzugeben

A. Gegenspieler versäumt, die Strafkarte zu spielen

Versäumt ein Gegenspieler, eine Strafkarte wie in § 50 oder § 51 vorgeschrieben auszuspielen oder zuzugeben, darf er keine andere Karte, die er gespielt hat, von sich aus zurücknehmen.

B. Gegenspieler spielt andere Karte

1. a) Hat ein Gegenspieler eine andere Karte ausgespielt oder zugegeben als er aufgrund der Regeln zum Spielen einer Strafkarte verpflichtet war, darf der Alleinspieler ein derartiges Ausspiel oder Zugeben annehmen.
b) Der Alleinspieler muss ein derartiges Ausspiel oder Zugeben annehmen, wenn er anschließend aus seiner Hand oder vom Tisch gespielt hat.
c) Wird die gespielte Karte gemäß a) oder b) angenommen, bleibt jede ungespielte Strafkarte eine Strafkarte.
2. Nimmt der Alleinspieler die ungültig zugegebene oder ausgespielte Karte nicht an, muss der Gegenspieler die ungültig zugegebene oder ausgespielte Karte durch die Strafkarte ersetzen. Jede im Zuge der Regelwidrigkeit von dem Gegenspieler ungültig ausgespielte oder zugegebene Karte wird eine Hauptstrafkarte.

§ 53: Ausspiel außer Reihenfolge angenommen

A. Ausspiel außer Reihenfolge als korrektes Ausspiel behandelt

Jedes Ausspiel außer Reihenfolge darf als korrektes Ausspiel behandelt werden (siehe jedoch § 47 E1). Es wird zum korrekten Ausspiel, wenn – je nach Sachlage – der Alleinspieler oder einer der Gegenspieler es durch eine diesbezügliche Bemerkung annimmt oder wenn ein Spiel aus der Hand, die als nächstes an der Reihe ist, zu dem ungültigen Ausspiel erfolgt ist (siehe jedoch Absatz C). Gibt es keine derartige Annahme und kein Spiel, verlangt der Turnierleiter, dass das Ausspiel von der richtigen Hand gemacht wird (und siehe § 47 B).

B. Falscher Gegenspieler gibt Karte auf regelwidriges Ausspiel des Alleinspielers zu

Gibt der Gegenspieler zur Rechten der Hand, aus der vom Alleinspieler außer Reihenfolge ausgespielt worden ist, zu dem regelwidrigen Ausspiel zu (siehe jedoch Absatz C), bleibt das Ausspiel bestehen und § 57 kommt zur Anwendung.

C. Richtiges Ausspiel im Anschluss an regelwidriges Ausspiel

War, vorbehaltlich § 53 A, korrekterweise ein Gegner des Spielers, der außer Reihenfolge ausgespielt hat, am Ausspiel, darf dieser Gegner sein richtiges Ausspiel zu dem Stich machen, ohne dass angenommen wird, er habe zu dem regelwidrigen Ausspiel zugegeben. In diesem Fall bleibt das richtige Ausspiel bestehen und alle Karten, die irrtümlicherweise zu diesem Stich gespielt worden sind, dürfen wieder aufgenommen werden. § 16 D kommt zur Anwendung, aber es gibt keine weitere Rektifikation.

§ 54: Aufgedecktes erstes Ausspiel außer Reihenfolge

Wird ein erstes Ausspiel außer Reihenfolge aufgedeckt und spielt der Partner des schuldigen Spielers verdeckt aus, verlangt der Turnierleiter, dass das verdeckte Ausspiel zurückgenommen wird. Zudem gilt:

A. Alleinspieler breitet seine Hand aus

Nach einem aufgedeckten ersten Ausspiel außer Reihenfolge darf der Alleinspieler seine Hand ausbreiten; er wird zum Dummy. Beginnt der Alleinspieler damit, seine Hand auszubreiten und macht er dabei eine oder mehrere Karten sichtbar, muss er seine komplette Hand ausbreiten. Der Dummy wird zum Alleinspieler.

B. Alleinspieler nimmt Ausspiel an

Deckt ein Gegenspieler das erste Ausspiel außer Reihenfolge auf, darf der Alleinspieler das regelwidrige Ausspiel wie in § 53 vorgesehen annehmen, und der Dummy breitet seine Hand entsprechend § 41 aus.

1. Die zweite Karte zu dem Stich wird aus der Hand des Alleinspielers zugegeben.
2. Gibt der Alleinspieler die zweite Karte zu dem Stich vom Tisch zu, darf die Karte des Tisches nicht zurückgenommen werden, außer es muss ein Revoke berichtet werden.

C. Alleinspieler muss das Ausspiel annehmen

Könnte der Alleinspieler irgendeine Karte des Tisches gesehen haben (außer solchen, die der Dummy gegebenenfalls während der Reizung sichtbar gemacht hat und die § 24 unterworfen waren), muss er das Ausspiel annehmen.

D. Alleinspieler lehnt erstes Ausspiel ab

Der Alleinspieler darf von einem Gegenspieler verlangen, dass dieser sein aufgedecktes erstes Ausspiel außer Reihenfolge zurücknimmt. Die zurückgenommene Karte wird zur Hauptstrafkarte und § 50 D kommt zur Anwendung.

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.

B. Alleinspieler verpflichtet, das Ausspiel zurückzunehmen

1. Hat der Alleinspieler aus seiner Hand oder vom Tisch ausgespielt während ein Gegenspieler an der Reihe war auszuspielen und verlangt einer der Gegenspieler von ihm, dieses Ausspiel zurückzunehmen, nimmt der Alleinspieler die irrtümlich ausgespielte Karte in die jeweilige Hand zurück. Es erfolgt keine weitere Rektifikation.

2. Hat der Alleinspieler aus der falschen Hand ausgespielt während er an der Reihe war, aus seiner Hand oder vom Tisch auszuspielen und verlangt einer der Gegenspieler von ihm, das Ausspiel zurückzunehmen, nimmt er die irrtümlich ausgespielte Karte zurück. Er muss aus der richtigen Hand ausspielen.

C. Alleinspieler könnte Information erhalten haben

Wählt der Alleinspieler eine Spieldurchführung, die auf Informationen, die er durch die Regelwidrigkeit erhalten hat, gegründet sein könnte, darf der Turnierleiter einen berechtigten Score zuerkennen.

§ 56: Ausspiel eines Gegenspielers außer Reihenfolge

Siehe § 54 D.

§ 57: Vorzeitiges Ausspielen oder Zugeben

A. Vorzeitiges Zugeben oder Ausspielen zum nächsten Stich

Spielt ein Gegenspieler zum nächsten Stich aus, bevor sein Partner zum laufenden Stich zugegeben hat, oder gibt er außer Reihenfolge zu, bevor sein Partner zugegeben hat, wird die derart ausgespielte oder zugegebene Karte eine Hauptstrafkarte, und der Alleinspieler wählt eine der folgenden Optionen. Er darf:

1. vom Partner des schuldigen Spielers verlangen, die höchste Karte, die dieser in der ausgespielten Farbe hält, zuzugeben; oder
2. vom Partner des schuldigen Spielers verlangen, die niedrigste Karte, die dieser in der ausgespielten Farbe hält, zuzugeben; oder
3. dem Partner des schuldigen Spielers verbieten, eine Karte einer anderen Farbe, die der Alleinspieler benennt, zuzugeben.

B. Partner des schuldigen Spielers kann der Rektifikation nicht nachkommen

Ist der Partner des schuldigen Spielers nicht in der Lage, der vom Alleinspieler gewählten Rektifikation nachzukommen, darf er gemäß § 59 jede beliebige Karte spielen.

C. Alleinspieler oder Dummy haben zugegeben

1. Ein Gegenspieler unterliegt für das Zugeben vor seinem Partner keiner Rektifikation, wenn der Alleinspieler aus beiden Händen gespielt hat oder wenn der Dummy eine Karte gespielt oder unzulässigerweise vorgeschlagen hat, dass sie gespielt werden soll. Ein Singleton am Tisch oder eine Karte einer Sequenz gilt erst dann als gespielt, wenn der Alleinspieler das Zugeben anordnet (oder andeutet²⁰).
2. Ein vorzeitiges Zugeben (nicht ein Ausspielen) durch den Alleinspieler aus einer seiner beiden Hände ist eine gespielte Karte und darf nicht zurückgenommen werden.

²⁰ z. B. durch eine Geste oder ein Nicken

§ 58: Gleichzeitige Ausspiele oder Zugaben

A. Gleichzeitiges Spielen von zwei Spielern

Ein Ausspiel oder Zugeben, das gleichzeitig mit dem gültigen Ausspiel oder Zugeben eines anderen Spielers erfolgt ist, gilt als im Anschluss daran gemacht.

B. Gleichzeitige Karten aus einer Hand

Spielt ein Spieler gleichzeitig zwei oder mehr Karten aus oder gibt er sie zu, gilt:

1. Ist nur eine Karte sichtbar, ist diese Karte gespielt; alle anderen Karten werden wieder aufgenommen, und es gibt keine weitere Rektifikation (siehe § 47 F).
2. Ist mehr als eine Karte sichtbar, bestimmt der Spieler diejenige Karte, die er zu spielen wünscht; ist er ein Gegenspieler, wird jede andere sichtbare Karte eine Strafkarte (siehe § 50).
3. Hat ein Spieler eine sichtbare Karte zurückgenommen, darf ein Gegner, der nachfolgend auf diese Karte zugegeben hat, seine Zugabe zurücknehmen und ohne weitere Rektifikation durch eine andere ersetzen (siehe jedoch § 16 D).
4. Bleibt das gleichzeitige Spielen unbemerkt, bis beide Seiten zum nächsten Stich gespielt haben, kommt § 67 zur Anwendung.

§ 59: Unvermögen, wie verlangt auszuspieren oder zuzugeben

Ein Spieler darf jede ansonsten gültige Karte spielen, wenn es ihm unmöglich ist, im Zuge einer Rektifikation wie verlangt auszuspieren oder zuzugeben, sei es, weil er keine Karte in der geforderten Farbe hat oder nur Karten in einer Farbe hat, die ihm auszuspieren verboten ist, oder weil er verpflichtet ist, Farbe zu bekennen.

§ 60: Spiel nach einem ungültigen Spiel

A. Spiel einer Karte nach einer Regelwidrigkeit

1. Das Zugeben eines Mitglieds der nicht-schuldigen Seite, nachdem dessen rechter Gegner außer Reihenfolge oder vorzeitig ausgespielt oder zugegeben hat und bevor eine Rektifikation verhängt worden ist, verwirkt das Recht auf Rektifikation dieses Verstoßes.
2. Ist einmal das Recht auf Rektifikation verwirkt, wird das ungültige Spielen so behandelt, als wäre es in Reihenfolge gewesen (es sei denn, § 53 C kommt zur Anwendung).
3. Besteht für die schuldige Seite eine frühere Verpflichtung, eine Strafkarte zu spielen oder einer Ausspiel- oder Zugabebeschränkung nachzukommen, bleibt diese Verpflichtung für nachfolgende Spielrunden erhalten.

B. Gegenspieler spielt, bevor der Alleinspieler wie verlangt ausgespielt hat

Spielt ein Gegenspieler eine Karte, nachdem vom Alleinspieler verlangt worden ist, sein Ausspiel außer Reihenfolge aus einer seiner beiden Hände zurückzunehmen, aber bevor der Alleinspieler aus der richtigen Hand ausgespielt hat, wird die Karte des Gegenspielers zu einer Hauptstrafkarte (§ 50).

C. Spiel der schuldigen Seite vor Verhängung der Rektifikation

Das Spiel eines Mitglieds der schuldigen Seite, bevor eine Rektifikation verhängt worden ist, beeinflusst nicht die Rechte der Gegner und kann seinerseits einer Rektifikation unterworfen sein.

§ 61: Versäumnis, Farbe zu bekennen – Fragen bezüglich eines Revokes

A. Definition des Revokes

Das Versäumnis, gemäß § 44 Farbe zu bekennen, oder das Versäumnis, eine Karte oder Farbe, die durch die Regeln verlangt oder von einem Gegner in Ausübung seiner Optionen bei der Rektifikation einer Regelwidrigkeit bezeichnet worden ist, auszuspielen oder zuzugeben – obwohl möglich –, stellt ein Revoke dar. (Wenn es unmöglich ist, dem nachzukommen, siehe § 59.)

B. Recht, bezüglich eines möglichen Revokes nachzufragen

1. Der Alleinspieler darf einen Gegenspieler, der nicht Farbe bekannt hat, fragen, ob dieser eine Karte in der ausgespielten Farbe besitzt.
2. a) Der Dummy darf den Alleinspieler fragen (aber siehe § 43 B2b).
b) Der Dummy darf keinen Gegenspieler fragen, und § 16 B kann bei Verstoß zur Anwendung kommen.
3. Die Gegenspieler dürfen den Alleinspieler und, sofern die regulierende Instanz nichts anderes bestimmt hat, sich gegenseitig fragen (auf die Gefahr hin, unerlaubte Informationen zu erzeugen).

§ 62: Berichtigung eines Revokes

A. Revoke muss berichtigt werden

Ein Spieler muss sein Revoke berichtigen, wenn er auf die Regelwidrigkeit aufmerksam wird, bevor es vollendet ist.

B. Berichtigung eines Revokes

Um ein Revoke zu berichtigen, nimmt der schuldige Spieler die Karte, die er gespielt hat, zurück und ersetzt sie durch eine gültige Karte.

1. Eine derart zurückgenommene Karte wird zu einer Hauptstrafkarte (§ 50), wenn sie aus einer verdeckten Hand eines Gegenspielers gespielt worden ist.
2. Die Karte kann ohne weitere Rektifikation ersetzt werden, wenn sie aus der Hand des Alleinspielers (vorbehaltlich § 43 B2b) oder des Tisches gespielt worden ist oder wenn es sich um eine aufgedeckte Karte eines Gegenspielers handelt.

C. Nachfolgend gespielte Karten

1. Jedes Mitglied der nicht-schuldigen Seite darf jede Karte, die es gegebenenfalls nach dem Revoke, aber bevor Aufmerksamkeit darauf gelenkt worden ist, gespielt hat, zurück- und in seine Hand aufnehmen (siehe § 16 D).
2. Nachdem ein nicht-schuldiger Spieler in dieser Weise eine Karte zurücknimmt, darf der Spieler der schuldigen Seite, der als nächster an der Reihe ist, seine gespielte Karte zurücknehmen, wobei diese zu einer Strafkarte wird, wenn der Spieler ein Gegenspieler ist, und siehe § 16 D.
3. Die Behauptung eines Revokes berechtigt nicht automatisch zur Einsicht in abgelegte Stiche (siehe § 66 C).

D. Revoke im zwölften Stich

1. Ein Revoke im zwölften Stich muss berichtigt werden, selbst wenn es vollendet ist, wenn es bemerkt wird, bevor alle vier Hände in das Board zurückgesteckt worden sind.
2. Tritt ein Revoke eines Gegenspielers im zwölften Stich auf und bevor dessen Partner an der Reihe war, zu diesem Stich zu spielen, darf der Partner des schuldigen Spielers im Fall, dass er Karten in zwei Farben hat, nicht die Spielweise wählen, die möglicherweise durch das Sehen der Revoke-Karte nahegelegt worden sein könnte.

§ 63: Vollendung eines Revokes

A. Revoke wird vollendet

Ein Revoke wird vollendet:

1. wenn der schuldige Spieler oder sein Partner zum nächsten Stich ausspielt oder zugibt (jedes derartige Spiel, ob gültig oder ungültig, vollendet das Revoke).
2. wenn der schuldige Spieler oder sein Partner eine Karte, die zum nächsten Stich gespielt werden soll, benennt oder anderweitig bezeichnet.
3. wenn ein Mitglied der schuldigen Seite mündlich oder durch Aufdecken seiner Hand oder auf irgendeine andere Weise Stiche beansprucht oder konzidiert oder einer Beanspruchung oder Konzession zustimmt.

B. Revoke darf nicht berichtigt werden

Ist ein Revoke einmal vollendet, darf es nicht mehr berichtigt werden (außer nach Maßgabe von § 62 D im Falle eines Revokes im zwölften Stich), und der Stich, in dem das Revoke vorkam, bleibt wie gespielt bestehen.

§ 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 Spieler²¹ 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 Spieler²¹ 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.

C. Turnierleiter verantwortlich für Ausgleich von Schaden

Kommt der Turnierleiter nach einem beliebigen Revoke, einschließlich derjenigen, die keine Rektifikation nach sich ziehen, zu der Auffassung, dass die nicht-schuldige Seite unzureichend durch diese Regel für ihren erlittenen Schaden entschädigt worden ist, soll er einen berichtigten Score zuerkennen.

§ 65: Anordnung der Stiche

A. Vollständiger Stich

Sind vier Karten zu einem Stich gespielt worden, legt jeder Spieler seine eigene Karte mit der Bildseite nach unten vor sich auf den Tisch.

²¹ Ein im Dummy gewonnener Stich ist für die Maßgabe dieser Regel nicht vom Alleinspieler gewonnen worden.

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.

C. Ordnung

Jeder Spieler legt seine eigenen Karten in einer ordentlichen, sich überlappenden Reihe in der Reihenfolge, wie sie gespielt wurden, ab, so dass nach Ende des Spiels – falls erforderlich – eine Überprüfung der Anzahl der von jeder Seite gewonnenen Stiche oder der Reihenfolge, in der die Karten gespielt wurden, möglich ist.

D. Einverständnis über das Ergebnis des Spiels

Ein Spieler sollte die Reihenfolge seiner gespielten Karten solange nicht durcheinander bringen, bis eine Einigung über die Anzahl der gewonnenen Stiche erzielt worden ist. Ein Spieler, der die Bestimmungen dieser Regel nicht einhält, gefährdet sein Recht, den Besitz zweifelhafter Stiche zu beanspruchen oder den Vorwurf eines Revokes zu begründen (oder zu widerlegen).

§ 66: Einsichtnahme in Stiche

A. Laufender Stich

Solange seine Seite noch nicht zum nächsten Stich ausgespielt oder zugegeben hat und solange er seine eigene Karte noch nicht umgedreht auf den Tisch gelegt hat, dürfen der Alleinspieler oder jeder Gegenspieler verlangen, dass alle soeben gespielten Karten zu dem Stich aufgedeckt werden.

B. Eigene letzte Karte

Bis eine Karte zum nächsten Stich ausgespielt wird, dürfen der Alleinspieler oder jeder Gegenspieler ihre letzte gespielte Karte einsehen, aber nicht sichtbar machen.

C. Abgelegte Stiche

Im Anschluss daran dürfen bis zum Ende des Spiels die Karten von abgelegten Stichen nicht eingesehen werden (außer auf besondere Anweisung des Turnierleiters; z. B. wenn es notwendig ist, die Behauptung eines Revokes zu überprüfen).

D. Nach Beendigung des Spiels

Nach Spielende dürfen die gespielten und ungespielten Karten eingesehen werden, um Uneinigheiten bezüglich des Vorwurfs eines Revokes oder über die Anzahl der gewonnenen oder verlorenen Stiche beizulegen; jedoch sollte kein Spieler andere Karten als seine eigenen anfassen. Sollte, nachdem ein derartiger Vorwurf erhoben worden ist, ein Spieler seine Karten derart mischen, dass es dem Turnierleiter nicht länger möglich ist, die Tatsachen festzustellen, soll der Turnierleiter zu Gunsten der anderen Seite entscheiden.

§ 67: Fehlerhafter Stich

A. Bevor beide Seiten zum nächsten Stich spielen

Hat ein Spieler zu einem Stich nicht zugegeben oder hat er zu viele Karten zu dem Stich zugegeben, muss der Fehler korrigiert werden, wenn Aufmerksamkeit auf die Regelwidrigkeit gelenkt wird, bevor ein Spieler jeder Seite zum nächsten Stich gespielt hat.

1. Um das Versäumnis, eine Karte zu einem Stich zu spielen, zu korrigieren, gibt der schuldige Spieler eine Karte, die er gültigerweise spielen kann, zu.
2. Um das Spielen zu vieler Karten zu einem Stich zu korrigieren, soll § 45 E (Fünfte Karte zu einem Stich gespielt) oder § 58 B (Gleichzeitige Karten aus einer Hand) zur Anwendung kommen.

B. Nachdem beide Seiten zum nächsten Stich spielen

Haben beide Seiten zum nächsten Stich gespielt, bevor Aufmerksamkeit auf einen fehlerhaften Stich gelenkt wird oder der Turnierleiter feststellt, dass ein fehlerhafter Stich vorliegt (aufgrund der Tatsache, dass ein Spieler zu viele oder zu wenige Karten in seiner Hand hält und daher eine entsprechend falsche Anzahl gespielter Karten besitzt), ermittelt der Turnierleiter den fehlerhaften Stich. Um die Anzahl der Karten zu korrigieren, sollte der Turnierleiter wie folgt vorgehen.

1. Hat der schuldige Spieler versäumt, eine Karte zu dem fehlerhaften Stich zu spielen, soll der Turnierleiter von ihm verlangen, unverzüglich eine Karte offen vor sich zu zeigen und sie anschließend an der richtigen Stelle seiner gespielten Karten einzuordnen (diese Karte berührt nicht die Besitzverhältnisse des Stiches); sollte
 - a) der schuldige Spieler eine Karte in der zu dem fehlerhaften Stich ausgespielten Farbe besitzen, muss er eine derartige Karte wählen und unter den gespielten Karten ablegen. Es wird angenommen, er habe in dem fehlerhaften Stich Revoke begangen, und er unterliegt der 1-Stich-Rektifikation gemäß § 64 A2.
 - b) der schuldige Spieler keine Karte in der zu dem fehlerhaften Stich ausgespielten Farbe besitzen, wählt er eine beliebige Karte, die er unter den gespielten Karten ablegt. Es wird angenommen, er habe in dem fehlerhaften Stich Revoke begangen, und er unterliegt der 1-Stich-Rektifikation gemäß § 64 A2.
2.
 - a) Hat der schuldige Spieler mehr als eine Karte zu dem fehlerhaften Stich zugegeben, nimmt der Turnierleiter Einsicht in die gespielten Karten und verlangt vom schuldigen Spieler, alle zusätzlichen Karten²² wieder in seine Hand aufzunehmen und nur diejenige Karte unter den gespielten Karten zu belassen, die aufgedeckt zu dem fehlerhaften Stich gespielt war (ist der Turnierleiter nicht in der Lage zu bestimmen, welche Karte aufgedeckt war, belässt der schuldige Spieler die Karte mit dem höchsten Rang derjenigen Karten, die regelgerecht zu dem Stich gespielt worden sein könnten). Die Besitzverhältnisse an dem fehlerhaften Stich werden nicht verändert.
 - b) Eine wieder aufgenommene Karte gilt als durchgehend der Hand des schuldigen Spielers zugehörend, und das Versäumnis, sie zu einem früheren Stich gespielt zu haben, kann ein Revoke darstellen.

²² Der Turnierleiter sollte möglichst vermeiden, gespielte Karten eines Gegenspielers sichtbar zu machen; soll jedoch eine überzählige Karte in die Hand eines Gegenspielers wieder aufgenommen werden, die sichtbar gemacht worden ist, wird sie zur Strafkarte (siehe § 50).

§ 68: Beanspruchung oder Konzession von Stichen

Damit eine Aussage oder Handlung im Sinne dieser Regeln eine Beanspruchung oder Konzession von Stichen darstellt, muss sie sich auf andere Stiche als den laufenden²³ beziehen. Bezieht sie sich auf nachfolgende Stiche, gilt:

A. Definition einer Beanspruchung

Jede Aussage des Inhalts, dass ein Teilnehmer eine bestimmte Anzahl von Stichen gewinnen wird, ist eine Beanspruchung dieser Stiche. Ein Teilnehmer erhebt auch dann einen Anspruch, wenn er vorschlägt, das Spiel abzukürzen, oder wenn er seine Karten zeigt (es sei denn, es war nachweislich nicht seine Absicht, einen Anspruch zu erheben – sollte z. B. der Alleinspieler nach einem ersten Ausspiel außer Reihenfolge seine Hand aufdecken, findet § 54 und nicht diese Regel Anwendung).

B. Definition einer Konzession

1. Jede Aussage des Inhalts, dass ein Teilnehmer eine bestimmte Anzahl von Stichen verlieren wird, ist eine Konzession dieser Stiche. Eine Beanspruchung einiger Stiche ist eine Konzession der gegebenenfalls verbleibenden Stiche. Ein Spieler konzediert alle verbleibenden Stiche, wenn er seine Hand aufgibt.
2. Ungeachtet vorstehender Nr. 1 hat keine Konzession stattgefunden, wenn ein Gegenspieler einen oder mehrere Stiche zu konzedieren versucht und sein Partner unmittelbar widerspricht. Es können unerlaubte Informationen entstanden sein, weswegen der Turnierleiter unverzüglich gerufen werden sollte. Das Spiel geht weiter. Keine Karte, die von einem Gegenspieler bei dieser Gelegenheit sichtbar gemacht worden ist, wird zu einer Strafkarte, jedoch findet § 16 D Anwendung für Informationen, die sich aus dem Sichtbarmachen ergeben, und die Informationen dürfen nicht von dem Partner des Gegenspielers, der die Karte sichtbar gemacht hat, verwendet werden.

C. Klarstellung für Beanspruchung verlangt

Eine Beanspruchung sollte sofort von einer klaren Aussage bezüglich der Reihenfolge, in der die Karten gespielt werden, oder des Spiel- bzw. Gegenspielplans, durch den der Anspruchsteller vorhat, die beanspruchten Stiche zu gewinnen, begleitet sein.

D. Spiel endet

Nach jeder Beanspruchung oder Konzession endet das Spiel (siehe jedoch § 70 D3). Besteht über die Beanspruchung oder Konzession Einigkeit, findet § 69 Anwendung; wird sie von irgendeinem Spieler (einschließlich des Dummys) angezweifelt, muss unverzüglich der Turnierleiter gerufen werden, und § 70 kommt zur Anwendung. Bis zum Eintreffen des Turnierleiters darf nichts unternommen werden.

²³ Bezieht sich die Aussage oder Handlung nur auf den Gewinn oder Verlust eines unvollständigen, laufenden Stiches, wird das Spiel normal weitergeführt. Karten, die von einem Gegenspieler sichtbar gemacht oder offenbart worden sind, werden nicht zu Strafkarten, jedoch kann § 16 – Unerlaubte Informationen – zur Anwendung kommen. Siehe auch § 57 A – Vorzeitiges Spielen.

§ 69: Akzeptierte Beanspruchung oder Konzession

A. Wenn ein Einverständnis vorliegt

Einverständnis liegt dann vor, wenn ein Teilnehmer einer gegnerischen Beanspruchung oder Konzession zustimmt, und er keinen Einwand dagegen erhebt, bevor seine Seite im nachfolgenden Board ansagt oder die Runde endet – was immer zuerst eintritt. Das Board wird so gescort, als wären die beanspruchten oder konzedierten Stiche im Verlauf des Spiels gewonnen oder verloren worden.

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.

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

§ 70: Bestrittene Beanspruchung oder Konzession

A. Generelle Zielsetzung

Bei seiner Entscheidung über eine bestrittene Beanspruchung oder Konzession beurteilt der Turnierleiter das Ergebnis des Boards für beide Seiten so gerecht wie möglich, jedoch soll jeder zweifelhafte Punkt einer Beanspruchung zu Lasten des Anspruchstellers entschieden werden. Der Turnierleiter geht wie folgt vor:

B. Klarstellende Aussage wiederholt

1. Der Turnierleiter fordert den Anspruchsteller auf, die klarstellende Aussage, die er zum Zeitpunkt der Beanspruchung gemacht hat, zu wiederholen.
2. Danach hört sich der Turnierleiter die Einwände der Gegner zu dieser Beanspruchung an (jedoch sind die Betrachtungen des Turnierleiters nicht auf die Einwände der Gegner beschränkt).
3. Der Turnierleiter darf die Spieler auffordern, ihre verbliebenen Karten offen auf den Tisch zu legen.

C. Es gibt einen ausstehenden Trumpf

Gibt es in einer der gegnerischen Hände noch einen Trumpf, soll der Turnierleiter den Gegnern einen oder mehrere Stiche zuerkennen, sofern:

1. der Anspruchsteller diesen Trumpf nicht erwähnt hat; und
2. es gerade noch im Rahmen des Wahrscheinlichen liegt, dass sich der Anspruchsteller zum Zeitpunkt seiner Beanspruchung nicht im Klaren darüber war, dass ein Trumpf in einer gegnerischen Hand verblieben war; und

3. ein Stich durch irgendeine normale²⁴ Spielweise an diesen Trumpf verloren gehen könnte.

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 normale²⁴ 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 normalen²⁴ 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 normalen²⁴ 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 konzidiert hat, den seine Seite tatsächlich gewonnen hat; oder
2. ein Spieler einen Stich konzidiert hat, der bei keiner normalen²⁴ Spielweise der verbliebenen Karten hätte verloren werden können.

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

²⁴ Im Sinne der §§ 70 und 71 umfasst „normal“ sowohl eine sorglose als auch eine Spielweise, die unter dem Niveau des betroffenen Spielers liegt.

§ 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.

B. Regelverstoß

1. Ein Spieler darf keinesfalls eine Regel absichtlich verletzen, selbst wenn dafür eine Rektifikation vorgesehen ist, die er auf sich zu nehmen bereit ist.
2. Es besteht keine Verpflichtung, auf einen Regelverstoß der eigenen Seite aufmerksam zu machen (siehe jedoch § 20 F im Falle einer falschen Auskunft und siehe §§ 62 A und 79 A2).
3. Ein Spieler darf nicht versuchen, einen Regelverstoß zu vertuschen, indem er z. B. ein zweites Revoke begeht, eine in ein Revoke involvierte Karte versteckt oder die Karten vorzeitig mischt.

§ 73: Verständigung

A. Angemessene Verständigung zwischen Partnern

1. Die Verständigung zwischen Partnern soll während der Reizung und des Spiels ausschließlich durch die Bedeutung von Ansagen und Spielweisen erfolgen.
2. Die Ansagen und Spielweisen sollten ohne übermäßige Betonung, Verhalten oder Tonfall erfolgen sowie ohne unangebrachtes Zögern oder Hast. Jedoch können regulierende Instanzen Zwangspausen vorschreiben, z. B. in der ersten Runde der Reizung, nach einer Stopp-Karte oder im ersten Stich.

B. Unangebrachte Verständigung zwischen Partnern

1. Die Partner sollen sich nicht mittels z. B. der Art und Weise, wie Ansagen und Spielweisen gemacht werden, nicht-regelkonformer Bemerkungen oder Gesten, gestellter oder nicht gestellter Fragen an die Gegner oder gegebener oder nicht gegebener Alerts und Erklärungen an sie verständigen.
2. Der schwerstmögliche Verstoß besteht für eine Partnerschaft darin, Informationen durch im Vorfeld ausgearbeitete, andere als in diesen Regeln erlaubte Verständigungsmethoden auszutauschen.

C. Spieler erhält unerlaubte Informationen vom Partner

Hat ein Spieler von seinem Partner eine unerlaubte Information erhalten, wie z. B. durch eine Bemerkung, Frage, Erklärung, Geste, Verhalten, besondere Betonung, Tonfall, Hast oder Zögern, ein unerwartetes²⁵ Alert oder das Versäumnis zu alertieren, muss er sorgfältig vermeiden, irgendeinen Vorteil aus dieser unerlaubten Information zu ziehen.

²⁵ d. h. unerwartet bezogen auf die Grundlage seiner Handlung

D. Abweichungen im Tempo oder Verhalten

1. Es ist erwünscht, wenngleich nicht immer verlangt, dass die Spieler ein gleichbleibendes Tempo und Verhalten beibehalten. Die Spieler sollten jedoch insbesondere dann vorsichtig sein, wenn sich Abweichungen zum Vorteil für ihre Seite auswirken könnten. Andererseits ist es kein Regelverstoß an sich, unabsichtlich das Tempo zu variieren, in dem eine Ansage oder eine Spielweise gemacht wird. Schlussfolgerungen aus derartigen Abweichungen dürfen korrekterweise nur von einem Gegner und auf dessen eigenes Risiko gezogen werden.
2. Ein Spieler darf nicht versuchen, einen Gegner mittels Bemerkungen oder Gesten, durch Hast oder Zögern bei einer Ansage oder Spielweise (wie z. B. beim Zögern vor dem Spielen eines Singletons), der Art und Weise, wie eine Ansage oder Spielweise gemacht wird, oder durch irgendeine absichtliche Abweichung vom korrekten Verfahren in die Irre zu führen.

E. Täuschung

Ein Spieler darf korrekterweise versuchen, einen Gegner durch eine Ansage oder Spielweise zu täuschen (solange die Täuschung nicht durch eine verborgene Partnerschaftvereinbarung oder -erfahrung abgesichert ist).

F. Verletzung der Anstandsregeln

Führt eine Verletzung der Anstandsregeln, wie in dieser Regel beschrieben, zu einem Schaden für einen unschuldigen Gegner und kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass ein unschuldiger Spieler einen falschen Rückschluss aus einer Bemerkung, Verhalten, Tempo o. ä. eines Gegners gezogen hat, der keinen nachweislichen Bridgegrund für die Handlung besitzt und der zum Zeitpunkt seiner Handlung gewusst haben könnte, dass sich die Handlung zu seinen Gunsten auswirken könnte, soll der Turnierleiter einen berechtigten Score zuerkennen (siehe § 12 C).

§ 74: Benehmen und Umgangsformen

A. Richtige Einstellung

1. Ein Spieler sollte jederzeit eine höfliche Einstellung beibehalten.
2. Ein Spieler sollte sorgfältig jede Bemerkung oder Handlung vermeiden, die bei einem anderen Spieler Verärgerung oder Verlegenheit hervorrufen oder die die Freude am Spiel beeinträchtigen könnte.
3. Jeder Spieler sollte beim Ansagen und Spielen gleichmäßig und korrekt verfahren.

B. Umgangsformen

Aus Gründen der Höflichkeit sollte ein Spieler es unterlassen:

1. dem Spiel unzureichende Aufmerksamkeit zu widmen.
2. unnötige Bemerkungen während der Reizung oder des Spiels zu machen.
3. eine Karte zu ziehen, bevor er an der Reihe ist zu spielen.

4. das Spiel unnötigerweise zu verlängern (z. B. weiterzuspielen, obwohl er weiß, dass alle Stiche sicher ihm gehören), mit dem Ziel, einen Gegner aus der Fassung zu bringen.
5. den Turnierleiter in einer Weise zu rufen oder anzusprechen, die diesem oder anderen Teilnehmern gegenüber unhöflich ist.

C. Verfahrensverstöße

Das Folgende sind Beispiele von Verfahrensverstößen:

1. verschiedene Bezeichnungen für dieselbe Ansage zu verwenden.
2. Zustimmung oder Missfallen für eine Ansage oder Spielweise zu zeigen.
3. die Erwartung oder Absicht, einen unvollständigen Stich zu gewinnen oder zu verlieren, anzuzeigen.
4. während der Reizung oder des Spiels Kommentare abzugeben oder Handlungen zu tätigen, wie z. B. die Aufmerksamkeit auf einen bedeutenden Vorfall oder die Anzahl der Stiche, die noch für einen Erfolg nötig sind, zu lenken.
5. absichtlich einen anderen Spieler während der Reizung oder des Spiels anzuschauen oder auf die Hand eines anderen Spielers zu schauen, mit dem Ziel, seine Karten zu sehen oder zu beobachten, von welcher Stelle er eine Karte zieht (jedoch ist es statthaft, aufgrund von Informationen zu handeln, die man durch das unabsichtliche Sehen einer Karte eines Gegners erhalten hat²⁶).
6. den offensichtlichen Mangel an weiterem Interesse an einer Verteilung zu zeigen (z. B. indem man seine Karten zusammenschiebt).
7. das normale Tempo der Reizung oder des Spiels zu variieren, um einen Gegner aus der Fassung zu bringen.
8. unnötig den Tisch zu verlassen, bevor zur nächsten Runde aufgerufen wird.

§ 75: Falsche Auskunft oder falsche Ansage

Nachdem einem Gegner eine irreführende Erklärung gegeben worden ist, sind die Verantwortlichkeiten der Spieler (und des Turnierleiters) wie von den Konsequenzen des folgenden Beispiels veranschaulicht:

Nord hat 1 SA eröffnet, und Süd, der eine schwache Hand mit langen Karos hält, hat 2♦ in der Absicht geboten, diesen Kontrakt spielen zu wollen. Nord hat jedoch auf Nachfrage von West erklärt, dass das Gebot von Süd stark und künstlich ist und nach Oberfarben fragt.

²⁶ Siehe § 73 D2, wenn ein Spieler seine Karten absichtlich gezeigt haben könnte.

A. Fehler führt zu unerlaubten Informationen

Gleich, ob Nords Erklärung die korrekte Wiedergabe der Partnerschaftsvereinbarung darstellt oder nicht, weiß Süd dadurch, dass er Nords Erklärung gehört hat, dass sein eigenes 2♦-Gebot falsch verstanden worden ist. Dieses Wissen ist eine „unerlaubte Information“ (siehe § 16 A), und Süd muss sorgfältig vermeiden, irgendeinen Vorteil aus dieser unerlaubten Information zu ziehen (siehe § 73 C). (Tut er es dennoch, soll der Turnierleiter einen berechtigten Score zuerkennen.) Sollte Nord beispielsweise 2 SA bieten, besitzt Süd die unerlaubte Information, dass dieses Gebot lediglich eine 4er Oberfarbe verneint; Süd ist jedoch dafür verantwortlich, so zu handeln, als ob Nord eine starke Parteeinladung gegenüber einer schwachen Antwort ausgesprochen habe und damit ein Maximum an Stärke zeigt.

B. Falsche Auskunft

Die aktuelle Partnerschaftsvereinbarung lautet, dass 2♦ schwach und zum Spielen ist; der Fehler lag in Nords Auskunft. Diese Auskunft ist ein Regelverstoß, denn Ost-West haben Anspruch auf eine exakte Beschreibung der Vereinbarungen von Nord-Süd (sollte dieser Regelverstoß zu einem Schaden für Ost-West führen, soll der Turnierleiter einen berechtigten Score zuerkennen). Sollte Nord im weiteren Verlauf selber auf seinen Fehler aufmerksam werden, muss er unverzüglich den Turnierleiter darüber informieren. Süd darf keinesfalls irgendeinen Versuch starten, die falsche Auskunft während der laufenden Reizung zu korrigieren. Nach dem abschließenden Pass sollte Süd, wenn er mutmaßlicher Alleinspieler oder Dummy geworden ist, den Turnierleiter rufen, und er muss freiwillig eine Korrektur der Auskunft vornehmen. Wird Süd zu einem Gegenspieler, ruft er den Turnierleiter nach Spielende und korrigiert die falsche Auskunft zu diesem Zeitpunkt.

C. Falsche Ansage

Die Partnerschaftsvereinbarung ist wie dargelegt – 2♦ ist stark und künstlich; der Fehler lag in Süds Gebot. In diesem Fall liegt keinerlei Regelverstoß vor, da Ost-West eine exakte Beschreibung der Nord-Süd-Vereinbarung erhalten haben; sie haben keinen Anspruch auf eine exakte Beschreibung der Nord-Süd-Hände. (Unabhängig von etwaigem Schaden soll der Turnierleiter das Ergebnis bestehen lassen; jedoch soll der Turnierleiter eher falsche Auskunft annehmen als falsche Ansage, wenn keine gegenteiligen Hinweise vorliegen.) Süd darf keinesfalls die Auskunft von Nord unmittelbar korrigieren (oder den Turnierleiter benachrichtigen) und er hat auch keinerlei Verpflichtung, dies später zu tun.

§ 76: Zuschauer

A. Kontrolle

1. Zuschauer im Spielsaal²⁷ 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.)

²⁷ Der Spielsaal umfasst alle Teile einer Liegenschaft, in der sich ein Spieler während eines Durchgangs, an dem er teilnimmt, aufhalten darf. Dies kann durch eine Durchführungsbestimmung näher bestimmt werden.

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 Spielsaals²⁸ 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 Spielsaal²⁸, die nicht ein Spieler oder ein Turnieroffizieller ist, hat den Status eines Zuschauers, sofern dies der Turnierleiter nichts anderes bestimmt.

§ 77: Score-Tabelle für Turnierbridge

Stich-Punkte

Es werden der Seite des Alleinspielers gutgeschrieben, wenn der Kontrakt erfüllt ist und

wenn die Trumpffarbe

♣	♦	♥	♠
---	---	---	---

 ist:

Für jeden Stich über dem Buch, der gereizt und erfüllt ist

unkontriert	20	20	30	30
kontriert	40	40	60	60
rekontriert	80	80	120	120

In einem Sans-Atout-Kontrakt

unkontriert	kontriert	rekontriert
-------------	-----------	-------------

Für den ersten Stich über dem Buch,

der gereizt und erfüllt ist

40	80	160
----	----	-----

Für jeden weiteren Stich

30	60	120
----	----	-----

Stich-Punkte von 100 oder mehr, die in einem Board erzielt werden, ergeben ein Vollspiel, Stich-Punkte von weniger als 100 ergeben einen Teilkontrakt.

²⁸ Der Spielsaal umfasst alle Teile einer Liegenschaft, in der sich ein Spieler während eines Durchgangs, an dem er teilnimmt, aufhalten darf. Dies kann durch eine Durchführungsbestimmung näher bestimmt werden.

Prämien-Punkte

Es werden der Seite des Alleinspielers gutgeschrieben

für die Erfüllung eines Schlemms	nicht in Gefahr	in Gefahr
Kleinschlemm (12 Stiche) geboten und erfüllt	500	750
Großschlemm (13 Stiche) geboten und erfüllt	1000	1500

Überstiche

Für jeden Überstich (Stiche über den Kontrakt hinaus)	nicht in Gefahr	in Gefahr
unkontriert	Stichwert	Stichwert
kontriert	100	200
rekontriert	200	400

Prämien für Vollspiel, Teilkontrakt, erfüllten Kontrakt

Für das Erfüllen eines Vollspiels in Gefahr	500
Für das Erfüllen eines Vollspiels nicht in Gefahr	300
Für das Erfüllen jedes Teilkontrakts	50
Für das Erfüllen jedes kontrierten, aber nicht rekontrierten Kontrakts	50
Für das Erfüllen jedes rekontrierten Kontrakts	100

Strafen für Faller

Es werden den Gegnern des Alleinspielers gutgeschrieben, wenn der Kontrakt nicht erfüllt ist, für Faller (Stiche, um die der Alleinspieler seinen Kontrakt verfehlt):

	nicht in Gefahr	in Gefahr
Für den ersten Faller		
unkontriert	50	100
kontriert	100	200
rekontriert	200	400
Für jeden weiteren Faller		
unkontriert	50	100
kontriert	200	300
rekontriert	400	600
Bonus für jeden Faller ab dem vierten aufwärts		
unkontriert	0	0
kontriert	100	0
rekontriert	200	0

Wenn alle vier Spieler passen (siehe § 22), erhält jede Seite den Score 0 (Null).

§ 78: Scoreverfahren und Turnierausschreibung

A. Matchpunktverfahren

Beim Matchpunktverfahren erhält jeder Teilnehmer für die Scores von anderen Teilnehmern, die das gleiche Board gespielt haben und deren Scores mit seinem verglichen werden, zwei Abrechnungseinheiten (Matchpunkte oder halbe Matchpunkte) für jeden Score, der schlechter als seiner ist, eine Abrechnungseinheit für jeden Score, der gleich seinem ist, und null Abrechnungseinheiten für jeden Score, der besser als seiner ist.

B. Internationales Matchpunktverfahren

Beim Internationalen Matchpunktverfahren wird in jedem Board die absolute Punkt-Differenz zweier verglichener Scores anhand der folgenden Tabelle in IMP umgerechnet.

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

C. Gesamtpunktverfahren

Beim Gesamtpunktverfahren ist das Ergebnis für jeden Teilnehmer die Summe aller seiner absoluten Scores in den gespielten Boards.

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

A. Einvernehmen über gewonnene Stiche

1. Über die Anzahl der gewonnenen Stiche soll Einvernehmen erzielt werden, bevor alle vier Hände in das Board zurückgesteckt worden sind.
2. Ein Spieler darf keinesfalls wissentlich einen Score für einen Stich akzeptieren, den seine Seite nicht gewonnen hat, oder für die Konzession eines Stiches, den seine Gegner nicht verlieren konnten.

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

1. Ein Irrtum beim Berechnen oder Eintragen eines Scores, über den Einvernehmen herrscht, gleichgültig, ob er von einem Spieler oder Scorer begangen worden ist, darf bis zum Ablauf des vom Turnierveranstalter festgelegten Zeitraums berichtigt werden. Sofern der Turnierveranstalter keinen späteren²⁹ Zeitpunkt festlegt, läuft dieser Berichtigungszeitraum 30 Minuten, nachdem das offizielle Ergebnis zur Einsichtnahme zugänglich gemacht worden ist, aus.
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).

²⁹ Ein früherer Zeitpunkt kann bestimmt werden, wenn es die spezielle Natur einer Veranstaltung erfordert.

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 Bestellung des Turnierleiters. Ist kein bestellter Turnierleiter vorhanden, sollten die Spieler eine Person beauftragen, dessen Funktionen auszuüben.
 - b) im Vorfeld die Dispositionen für das Turnier zu treffen. Dazu gehören die Spielräume, die Ausstattung sowie alle anderen logistischen Voraussetzungen.
 - c) die Spielzeiten für jeden Durchgang festzulegen.
 - d) die Teilnahmebedingungen festzulegen.
 - e) 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.
 - f) zusätzliche Durchführungsbestimmungen zu verkünden, die diese Regeln ergänzen, aber nicht im Widerspruch zu ihnen stehen.
 - g) (i) die Bestellung aller Hilfskräfte für den Turnierleiter zu veranlassen³⁰.
(ii) weiteres Personal zu bestellen und dessen Aufgaben und Verantwortlichkeiten vorzuschreiben.
 - h) zu veranlassen³⁰, dass Anmeldungen entgegen- und aufgenommen werden.
 - i) sich um geeignete Spielbedingungen zu kümmern und diese den Teilnehmern zu verkünden.
 - j) zu veranlassen³⁰, dass die Scores eingesammelt, die Ergebnisse ermittelt und ein offizielles Ergebnis aus ihnen erstellt wird.
 - k) für geeignete Bedingungen für das Abhalten von Protesten gemäß § 93 zu sorgen.
 - l) alle weiteren Rechte und Pflichten, auf die in diesen Regeln Bezug genommen wird.

³⁰ In einigen Zuständigkeitsbereichen wird normalerweise angenommen, dass der Turnierleiter für einige oder alle Aufgaben, die hier dem Turnierveranstalter zugewiesen werden, verantwortlich ist.

§ 81: Der Turnierleiter

A. Offizieller Status

Der Turnierleiter ist der offizielle Vertreter des Turnierveranstalters.

B. Beschränkungen und Verantwortlichkeiten

1. Der Turnierleiter ist verantwortlich für die technische Leitung des Turniers vor Ort. Er hat die Befugnis, jedes Versäumnis des Turnierveranstalters zu berichtigen.
2. Der Turnierleiter wendet diese Regeln und gegebenenfalls aufgrund von ihnen verkündete Durchführungsbestimmungen an und ist ihnen unterworfen.

C. Pflichten und Rechte des Turnierleiters

Der Turnierleiter (nicht die Spieler) trägt die Verantwortung für das Rektifizieren von Regelwidrigkeiten und das Beheben von Schaden. Die Pflichten und Rechte des Turnierleiters schließen üblicherweise das Folgende ein:

1. die Disziplin aufrechtzuerhalten und den ordnungsgemäßen Verlauf des Spiels sicherzustellen.
2. diese Regeln anzuwenden und auszulegen und die Spieler über ihre sich daraus ergebenden Rechte und Verantwortlichkeiten zu unterrichten.
3. einen Fehler oder eine Regelwidrigkeit innerhalb des gemäß § 79 C festgelegten Berichtigungszeitraums zu rektifizieren, egal auf welche Weise er darauf aufmerksam wird.
4. wenn anwendbar, Rektifikationen festzusetzen, und seine ihm in den §§ 90 und 91 gegebenen Rechte auszuüben.
5. nach seinem Ermessen auf Antrag der nicht-schuldigen Seite Rektifikationen zu erlassen, wenn hierfür ein Grund besteht.
6. Streitigkeiten zu schlichten.
7. jede Angelegenheit an das zuständige Gremium zu verweisen.
8. die Ergebnisse für das offizielle Protokoll zu melden, wenn der Turnierveranstalter dies verlangt, und sich um alle anderen Dinge zu kümmern, die ihm der Turnierveranstalter übertragen hat.

D. Übertragung von Pflichten

Der Turnierleiter darf jede seiner Pflichten an Hilfskräfte übertragen, was ihn aber nicht von der Verantwortlichkeit für deren korrekte Erfüllung entbindet.

§ 82: Berichtigung von Verfahrensfehlern

A. Pflicht des Turnierleiters

Es liegt in der Verantwortung des Turnierleiters, Verfahrensfehler zu berichtigen und den Fortgang des Spiels in einer Art und Weise sicherzustellen, die nicht im Widerspruch zu diesen Regeln steht.

B. Berichtigung eines Fehlers

Um einen Verfahrensfehler zu berichtigen, darf der Turnierleiter:

1. nach Maßgabe dieser Regeln einen berichtigten Score zuerkennen.
2. das Spielen, Verschieben oder Streichen eines Boards verlangen.
3. jedes andere Recht ausüben, das ihm aufgrund dieser Regeln zusteht.

C. Fehler des Turnierleiters

Ist eine Entscheidung verkündet worden, die der Turnierleiter anschließend für falsch erachtet, und erlaubt keine Rektifikation, das Board normal zu scoren, soll er einen berichtigten Score zuerkennen, wobei er zu diesem Zweck beide Seiten als nicht-schuldig einstuft.

§ 83: Hinweis auf Protestrecht

Glaubt der Turnierleiter, dass eine Überprüfung seiner Entscheidung in Bezug auf die Faktenlage oder die Ausübung seines Ermessensspielraums durchaus angezeigt sein könnte, soll er einen Teilnehmer auf dessen Protestrecht hinweisen oder den Fall an ein zuständiges Gremium verweisen.

§ 84: Entscheidungen bei unstrittigem Sachverhalt

Wird der Turnierleiter gerufen, um eine die Regeln oder Durchführungsbestimmungen betreffende Frage zu entscheiden, und herrscht Einigkeit über die Faktenlage, entscheidet er wie folgt:

A. Keine Rektifikation

Ist keine Rektifikation in den Regeln vorgeschrieben und liegt kein Grund für die Ausübung seines Ermessensspielraums vor, weist er die Spieler an, mit der Reizung oder dem Spiel fortzufahren.

B. Regel sieht Rektifikation vor

Ist der Fall eindeutig von einer Regel erfasst, die eine Rektifikation für die Regelwidrigkeit vorschreibt, setzt er diese Rektifikation fest und stellt sicher, dass sie vollzogen wird.

C. Wahlmöglichkeit eines Spielers

Gibt eine Regel einem Spieler eine Wahl der Rektifikation, erläutert der Turnierleiter die Optionen und sorgt dafür, dass die Wahl getroffen und vollzogen wird.

D. Wahlmöglichkeit des Turnierleiters

Der Turnierleiter entscheidet jeden zweifelhaften Punkt zu Gunsten der nicht-schuldigen Seite. Er versucht, nach Möglichkeit Gerechtigkeit wiederherzustellen. Ist es seiner Meinung nach wahrscheinlich, dass eine nicht-schuldige Seite durch eine Regelwidrigkeit, für die diese Regeln keine Rektifikation vorsehen, geschädigt worden ist, berichtigt er den Score (siehe § 12).

§ 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.
2. Ist der Turnierleiter daraufhin hinreichend überzeugt, dass er die Tatsachen ermittelt hat, entscheidet er wie in § 84.

B. Sachverhalt nicht festgestellt

Ist der Turnierleiter nicht in der Lage, die Tatsachen zu seiner Überzeugung festzustellen, trifft er eine Entscheidung, die den Fortgang des Spiels erlaubt.

§ 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.

B. Sich nicht ausgleichende Berichtigungen, KO-Kampf

Erkennt der Turnierleiter sich nicht ausgleichende berichtigte Scores (siehe § 12 C) in einem KO-Kampf zu, wird der Score eines jeden Teilnehmers für das Board separat berechnet. Der Durchschnitt dieser beiden Scores wird dann jedem Teilnehmer zugewiesen.

C. Ersatzboard

Der Turnierleiter soll seine Befugnis aus § 6, das erneute Mischen eines Boards anzuordnen, nicht ausüben, wenn ein Teilnehmer das Endergebnis des Kampfes ohne dieses Board kennen könnte. Stattdessen erkennt er einen berichtigten Score zu.

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 erzielt³¹, 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).

³¹ Ist das Board zwischen denselben beiden Teilnehmern an einem anderen Tisch begonnen worden, darf es beendet werden.

§ 87: Verfälschtes Board

A. Definition

Ein Board gilt als „verfälscht“, wenn der Turnierleiter feststellt, dass eine (oder mehr als eine) Karte in dem Board verschoben war, oder wenn er feststellt, dass der Teiler oder die Gefahrenlage in mehreren Kopien desselben Boards voneinander abweichen, und die Teilnehmer, deren Ergebnisse verglichen werden sollen, aus diesem Grund das Board nicht in identischer Form gespielt haben.

B. Auswertung

Beim Auswerten eines verfälschten Boards stellt der Turnierleiter so genau wie möglich fest, welche Scores in dem Board in seiner ursprünglichen Form erzielt wurden und welche in einer (oder mehreren) veränderten Form(en). Er unterteilt die Scores auf dieser Basis in Gruppen und bewertet jede Gruppe getrennt entsprechend den Durchführungsbestimmungen für das Turnier (bei Nichtvorhandensein einer zutreffenden Durchführungsbestimmung bestimmt der Turnierleiter selber eine Methode und verkündet diese).

§ 88: Zuerkennen von Entschädigungspunkten

Siehe § 12 C2.

§ 89: Rektifikation in einem Individualturnier

Siehe § 12 C3.

§ 90: Verfahrensstrafen

A. Befugnis des Turnierleiters

Zusätzlich zum Vollzug der Rektifikationen in diesen Regeln darf der Turnierleiter auch Verfahrensstrafen für jeden Verstoß festsetzen, der das Spiel über Gebühr verzögert oder behindert, anderen Teilnehmern Unannehmlichkeiten bereitet, das korrekte Verfahren verletzt oder das Zuerkennen eines berechtigten Scores an einem anderen Tisch erforderlich macht.

B. Verstöße, die einer Verfahrensstrafe unterliegen

Das Folgende sind Beispiele von Verstößen, die einer Verfahrensstrafe unterliegen (jedoch sind die Verstöße nicht auf diese Aufzählung beschränkt):

1. die Ankunft eines Teilnehmers nach der festgelegten Startzeit.
2. über Gebühr langsames Spielen eines Teilnehmers.
3. eine Diskussion über die Reizung, das Spiel oder das Ergebnis eines Boards, die an einem anderen Tisch mitgehört werden kann.
4. unerlaubtes Vergleichen von Scores mit einem anderen Teilnehmer.

5. das Berühren oder Behandeln von Karten, die einem anderen Spieler gehören (siehe § 7).
6. das Zurückstecken von einer oder mehreren Karten in ein falsches Fach des Boards.
7. Verfahrensfehler (wie z. B. das Versäumen, seine Karten zu zählen, das Spielen eines falschen Boards usw.), die für irgendeinen Teilnehmer einen berechtigten Score zur Folge haben.
8. das Unterlassen, unverzüglich den Durchführungsbestimmungen des Turniers oder den Weisungen des Turnierleiters Folge zu leisten.

§ 91: Bestrafen oder Ausschließen

A. Rechte des Turnierleiters

In Ausübung seiner Pflicht, Ordnung und Disziplin aufrechtzuerhalten, ist der Turnierleiter berechtigt, Disziplinarstrafen in Form von Punktabzügen auszusprechen oder einen Teilnehmer vom laufenden Durchgang oder einem Teil davon auszuschließen. Die diesbezügliche Entscheidung des Turnierleiters ist unanfechtbar und darf nicht von einem Schiedsgericht überstimmt werden (siehe § 93 B3).

B. Recht auf Disqualifikation

Der Turnierleiter ist berechtigt, einen Teilnehmer zu disqualifizieren, wenn es hierfür einen Grund gibt, vorbehaltlich der Zustimmung durch den Turnierveranstalter.

§ 92: Recht zum Protest

A. Recht eines Teilnehmers

Ein Teilnehmer oder sein Kapitän darf einen Protest einlegen, um eine beliebige an seinem Tisch vom Turnierleiter getroffene Entscheidung überprüfen zu lassen. Jeder derartige Protest, der als chancenlos befunden wird, kann entsprechend den Durchführungsbestimmungen Gegenstand einer Strafmaßnahme sein.

B. Protestfrist

Das Recht, eine Turnierleiter-Entscheidung zu verlangen oder anzufechten, erlischt 30 Minuten, nachdem das offizielle Ergebnis zur Einsichtnahme zugänglich gemacht worden ist, es sei denn, der Turnierveranstalter hat eine abweichende Frist festgelegt.

C. Form des Protests

Alle Proteste sollen über den Turnierleiter eingelegt werden.

D. Übereinstimmung der Protestierenden

Ein Protest soll nicht verhandelt werden, sofern nicht:

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

§ 93: Protestverfahren

A. Kein Schiedsgericht

Der verantwortliche Turnierleiter soll alle Proteste verhandeln und entscheiden, wenn kein Schiedsgericht (oder eine alternative Einrichtung gemäß § 80 B2k) vorhanden ist oder wenn ein solches nicht arbeiten kann, ohne den geordneten Fortgang des Turniers zu stören.

B. Schiedsgericht vorhanden

Ist ein Gericht verfügbar,

1. soll der verantwortliche Turnierleiter über den Teil des Protestes verhandeln und entscheiden, der ausschließlich die Regeln und Durchführungsbestimmungen betrifft. Gegen seine Entscheidung ist ein Protest beim Gericht zulässig.
2. soll der verantwortliche Turnierleiter alle anderen Proteste an das Gericht zur Entscheidung weiterleiten.
3. darf das Gericht bei seiner Entscheidung über Proteste alle Befugnisse ausüben, die diese Regeln dem Turnierleiter übertragen, mit der Ausnahme, dass das Gericht den verantwortlichen Turnierleiter nicht in einer Angelegenheit der Regeln oder Durchführungsbestimmungen oder in Ausübung seiner Disziplinargewalt gemäß § 91 überstimmen darf (das Gericht darf dem verantwortlichen Turnierleiter empfehlen, eine derartige Entscheidung zu ändern).

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 Turnier-Schiedsgericht 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 verändern³².

³² Die regulierende Instanz ist dafür verantwortlich, dass ihre Handlung im Einklang mit nationalem Recht steht.

Index

Zusammengestellt von Richard Hills und basierend auf dem ursprünglichen Index der 1997er Regeln von Rick Assad.

Abschließendes Pass; Wiederholung der Reizung	20 C
Abweichungen in Tempo oder Verhalten	73 D
Alert	Begriffsbestimmungen
Offenlegung	40 B2a
Unerwartetes; unerlaubte Informationen	16 B1a, 73 C
Versäumnis eines; falsche Auskunft	20 F5a
Versäumnis eines; unerlaubte Informationen	16 B1a, 73 C
Alleinspieler	Begriffsbestimmungen
Alleinspieler nach einem ersten Ausspiel außer Reihenfolge	54 A
Ansage	Begriffsbestimmungen
Änderung einer; absichtliche Ansage	25 B
Änderung einer; unabsichtliche Ansage	25 A
Änderung eines Gegners; auf eine Berichtigung folgend	21 B2
Aufgrund eines Missverständnisses desjenigen, der ansagt	21 A
Aufgrund von falscher Auskunft	21 B
Außer Reihenfolge	29
Außer Reihenfolge; angenommen	29 A
Außer Reihenfolge; aufgehoben (zurückgenommen)	16 D, 28
Außer Reihenfolge; künstlich	29 C
Außer Reihenfolge; linker Gegner ist an der Reihe	25, 28 B
Bewahrung des Rechts anzusagen	17 E2
Erklärung	20 F
Ersatzansage angenommen	25 B1
Ersatzansage nicht angenommen	25 B2
Gleichzeitige	33
In Reihenfolge; so betrachtet	28
Nicht klar verstanden	20 A
Rechter Gegner ist zum Passen verpflichtet	28 A
Unzulässige	35
Unzulässige Aktion; Verpflichtung zum Passen	37
Unzulässige Ansage; nach abschließendem Pass	39
Unzulässiges Gebot; mehr als sieben	38
Unzulässiges Kontra	36
Unzulässiges Rekontra	36
Vom richtigen Spieler	28 B
Wiederholung und Erklärung	20
Zu spät, eine Ansage zu ändern	21 B3
Zurückgenommene; Ausspielbeschränkungen	26
Zurückgenommene; nicht-schuldige Seite	16 D1
Zurückgenommene; schuldige Seite	16 D2

Anstand; Verletzung der Regeln des	73 F
Anordnung der Tische	3
Aufgehoben siehe Zurückgenommene Aktion	
Auflegen des Boards	7 A
Ausspiel	Begriffsbestimmungen
Außer Reihenfolge	53, 54, 55
Außer Reihenfolge; angenommen	53, 54, 55 A
Außer Reihenfolge; aufgedecktes erstes Ausspiel	54
Außer Reihenfolge; des Alleinspielers	53, 54 E, 55
Außer Reihenfolge; eines Gegenspielers	53, 54
Außer Reihenfolge; falsche Auskunft	47 E1
Außer Reihenfolge; verdecktes erstes Ausspiel	41 A, 47 E2
Beschränkungen, wenn Ansage zurückgenommen	26
Beschränkungen bei Strafkarte(n)	50, 51
Erstes Ausspiel; aufgedeckt	41 C
Erstes Ausspiel; verdeckt	41 A
Gleichzeitiges	58
Nicht angenommen	54 D, 55 B
Unvermögen, wie verlangt auszuspielen	59
Vorzeitiges	57
Austausch einer gespielten Karte	47
Falsche Auskunft	47 E
Beanspruchung (Claim)	68, 69, 70
siehe auch Konzession	
Ausstehender Trumpf	70 C
Einverständnis in Anspruch oder Konzession; wann erfolgt	69 A
Einverständnis in Anspruch oder Konzession zurückgezogen	69 B
Definition	68 A
Klarstellende Aussage	68 C, 70 B
Normale Spielweise	70 Fußnote
Spieldurchführung; Erwägungen des Turnierleiters	70 D
Spieldurchführung; unerwähnte	70 E
Spiel endet	68 D, 70 D3
Unbestrittene Beanspruchung (Konzession)	69
Befugnisse	
Befugnisse und Aufgaben des Turnierleiters	81 C
Ermessensspielraum des Turnierleiters	12
Regulierende Instanz	80 A
Turnierveranstalter	80 B

Benehmen	74
Benennen einer Karte siehe Karte	
Berechnung	
Andere Methoden	78 D
Berechnungsvorschrift	77
Fehler	79 C
Gesamtpunkte	78 C
Internationaler Matchpunkt (IMP)	78 B
Kontrierter Kontrakt	19 D
Matchpunkt	78 A
Rekontrierter Kontrakt	19 D
Verfälschtes Board	87
Berechnung; Hilfsmittel zur	40 C3a
Berichtigter Score	Begriffsbestimmungen
Auf Antrag der Spieler	12 A
Auf eigene Initiative des Turnierleiters	12 A
Ausgleichen; müssen sich nicht	12 C1f
Durchschnitt	12 C2a
Entschädigung; die Regeln bieten keine	12 A1
Falsche Rektifikation einer Regelwidrigkeit	12 A3
Künstlicher berichtigter Score	12 C1d, 12 C2
Minusdurchschnitt	12 C2, 86 A
Normales Spielen unmöglich	12 A2
Plusdurchschnitt	12 C2, 86 A
Schaden	12 C1
Teamkampf	86
Wild oder hochriskant; nicht-schuldige Seite	12 C1b
Zugewiesener berichtigter Score	12 C1
Zuweisen	12 C
Berichtigungszeitraum	79 C
Besondere Partnerschaftvereinbarung siehe auch Partnerschaftvereinbarung	40 B1a
Bewahrung des Rechts anzusagen	17 E2
Bluff siehe auch Partnerschaftvereinbarung	Begriffsbestimmungen, 40

Board	Begriffsbestimmungen
siehe auch Verteilung	
Auflegen	7 A
Duplizieren	6 F
Entnehmen der Karten aus dem	7 B
Falsches Board	15
Falsches Board; bereits zuvor gespielt	15 B
Falsches Board; Feststellung während der Reizung	15 C
Falsches Board; noch nicht zuvor gespielt	15 A
Movement	8 A
Normales Spielen unmöglich	12 A2
Teiler und Gefahrenlage	2
Turnierboard	2
Verfälschtes	87
Zurückstecken der Karten in das	7 C
Darf	Einführung
Darf nicht	Einführung
Definitionen	Begriffsbestimmungen
Denomination	Begriffsbestimmungen
Rang	1, 18 E
Disziplinarstrafe	91 A
Dummy	Begriffsbestimmungen
Aufgedeckte Hand	41 D
Beschränkungen	43
Deutet Karte an	45 F
Eine Karte bezeichnen, die gespielt werden soll	46
Rechte; bedingte	42 B
Rechte; unbedingte	42 A
Duplizieren eines Boards	6 F
Durchgang	Begriffsbestimmungen
Am selben Tisch; während	7 D
Ausschließen eines Teilnehmers aus dem	91 A
Datum und Uhrzeit	80 B2c
Ende	8 C
Ergebnis erzielt im	12 C2
Himmelsrichtung; während	5
Partnerschaften; während	4
Verschiedene Bedeutungen	Begriffsbestimmungen

Durchschnitt	12 C2a
Anmerkung: Der Score „Durchschnitt“ ist nicht identisch mit einem „Nullscore“	
Einführung	Einführung
Ende der letzten Runde	8 C
Ende der Runde	8 B
Ende des Durchgangs	8 C
Entschädigung; die Regeln bieten keine	12 A1
Entscheidungen	
Bestrittene Tatsachen	85
Prinzip der Faktenwürdigung	85 A1
Unbestrittene Tatsachen	84
Ergebnis	
siehe auch Score	
Annulliert	13 C
Einigkeit über	65 D, 79 A
Im Teamkampf am anderen Tisch erzielt	86 D
Kein Ergebnis; geteilt ohne zu mischen	6 D2
Kein Ergebnis kann erzielt werden	12 C2
Unvorteilhaftestes; gerade noch wahrscheinlich	12 C1e(ii)
Vorteilhaftestes; wirklich wahrscheinlich	12 C1e(i)
Erklärung	
Ansagen	20 F
Falsche; Annahme von	21 B1b, 75 C
Falsche; unerlaubte Informationen	75 A
Fehler korrigieren	20 F5, 75 B
Gegenspiel	20 F2
Erlaubte Informationen	16
Anforderungen der Turniervorschriften	16 A2
Eigenschaften der Gegner	16 A2
Einschätzung des Spielstandes	16 A2
Ergeben sich aus einer Regel oder Durchführungsbestimmung	16 A1c
Legale Ansagen und Spielweisen	16 A1a
Vorheriger Besitz; nicht durch die Regeln ausgeschlossen	16 A1d
Zurückgenommene Aktion; nicht-schuldige Seite	16 D1
Ersatzboard	6 D3
Im Teamkampf	86 C

Ersatzspieler	4
Erstes Ausspiel	Begriffsbestimmungen
Außer Reihenfolge	54
Offen	41 C
Verdeckt	41 A
Faktenwürdigung; Prinzip der	85 A1
Faller	Begriffsbestimmungen
Berechnung	77
Falsche Ansage	21 B1b, 75
Falsche Anzahl von Karten	13
Falsche Auskunft	
Ändern der gespielten Karte	47 E
Ansage aufgrund von falscher Auskunft	21 B
Falsche Erklärung	21 B1b, 75
Falsche Rektifikation	12 A3
Farbe	Begriffsbestimmungen, 1
Bezeichnung einer	46 B2
Unvollständige Bezeichnung der	46 B3, 46 B5
Farbe bekennen	Begriffsbestimmungen
Fehlende Karte	14
Informationen, die sich aus dem Wiederzuführen ergeben	14 C
Feststellung, bevor das Spiel beginnt	14 A
Feststellung zu einem späteren Zeitpunkt	14 B
Fehlerhafter Stich	67
Figur	Begriffsbestimmungen
Frage	
Ansagen; tatsächlich erfolgte	20 F1, 20 F2
Ansagen; relevant, aber nicht getätigt	20 F1, 20 F2
Ansagen; Rückschlüsse	20 F1, 20 F2
Die Reizung betreffend; vor dem ersten Ausspiel	41 B
Einzelne Ansage	20 F3
Unerlaubte Informationen	16 B1a, 73 C

Freude am Spiel	74 A2
Gebot	Begriffsbestimmungen
siehe auch Ansage	
Außer Reihenfolge	31
Falsches	21 B1b, 75
Genügendes	18 C
Korrekte Form	18 A
Nach Ende der Reizung	39
Reihenfolge der Denominationen	18 E
Sieben; mehr als	38
Überbieten	18 B
Ungenügendes Gebot	27
Ungenügendes Gebot; angenommen	27 A1
Ungenügendes Gebot; nicht angenommen	27 B
Ungenügendes Gebot; außer Reihenfolge	27 A2, 31
Verschiedene Formen von	18 F
Vor einem Pass außer Reihenfolge	30 B
Gedächtnis; Hilfsmittel für das	40 C3a
Gefahrenlage	Begriffsbestimmungen
Berechnung	77
Teiler und	2
Gegenspieler	Begriffsbestimmungen
Gegner	Begriffsbestimmungen
Rechte der	9 B1d
Gerechtigkeit	12 C1c
Gewahrsein eines möglichen Schadens	23
Hand	Begriffsbestimmungen
Hilfsmittel für Gedächtnis, Berechnung oder Technik	40 C3a
Höflichkeit	74 A1
IMP (Internationaler Matchpunkt)	Begriffsbestimmungen, 78 B
Individualturnier	12 C3

Informationen	16
siehe auch Verständigung	
Ansagen und Spielweisen; regelkonforme	16 A1a
Ansagen und Spielweisen; zurückgenommene	16 D
Eigenschaften der Gegner	16 A2
Erlaubte	16
Nicht-regelkonforme; aus anderen Quellen	16 C
Nicht-regelkonforme; vom Partner	16 B
Täuschende; kein nachweisbarer Bridgegrund	73 F
Täuschende; zulässige	73 E
Unerlaubte	16
Internationaler Matchpunkt (IMP)	Begriffsbestimmungen, 78 B
Interpretation der Regeln	Einführung
Karte	
Begutachtung	7 B2, 66
Besitz behalten	7 B3
Bezeichnet oder benannt	45 C4a
Bezeichnung einer Karte des Tisches; fehlerhaft	46 B
Bezeichnung einer Karte des Tisches; unabsichtlich	44 C4b, 46 B
Bezeichnung einer Karte des Tisches; unvollständig	46 B
Bezeichnung einer Karte des Tisches; vollständig	46 A
Dummy deutet an	45 F
Dummy spielt falsche	48
Entnahme aus dem Board	7 B1
Entnahme aus dem falschen Board	17 D
Falsche Anzahl	13
Fehlende	14
Fünfte Karte zu einem Stich gespielt	45 E
Gespielte	45
Kann nicht gefunden werden	14 A2
Korrektur einer unabsichtlichen Bezeichnung	45 C4b
Mischen, nachdem das Spiel beendet ist	7 C
Mischen und Teilen	6
Zählen	7 B2
Rang	1
Revoke siehe Revoke	
Sichtbar gemacht; Alleinspieler	48
Sichtbar gemacht; Gegenspieler	49
Sichtbar gemacht; während der Reizphase	24
Strafkarte	49, 50
Strafkarte; Versäumnis zu spielen	52
Strafkarten; zwei oder mehr	51
Zurückgenommene (zurückgezogene) Karte	16 D, 47
Zurückstecken in das Board	7 C
Zwangsweises Spielen	45 C

Karten zählen	7 B2
Kartenpaket siehe Ungemischtes Kartenpaket	
Kartenspiel	Begriffsbestimmungen, 1
Klärungsphase	22 B1, 41
Kontra	Begriffsbestimmungen
Außer Reihenfolge	32
Berechnung	77
Falsch angegebenes Gebot	19 A3
Korrekte Form	19 A2
Regelkonform	19 A1
Überboten	19 C
Unzulässig	19 A, 27 B3, 36
Kontrakt	Begriffsbestimmungen, 22
Kontrierter Kontrakt	19 D
Berechnung	77
Konvention siehe auch Partnerschaftsvereinbarung	40 B1b
Konventionskarte	40 B2a
Einsichtnahme	20 G2
Einsichtnahme in die eigene	40 B2b
Einsichtnahme in die gegnerische	40 B2c
Konzession siehe auch Beanspruchung	68, 69, 70, 71
Aufhebung	71
Bestrittene	70 A
Definition	68 B1
Einverständnis in Anspruch oder Konzession; wann erfolgt	69 A
Einverständnis in Anspruch oder Konzession zurückgezogen	69 B
Normale Spielweise	71 Fußnote
Spiel geht weiter nach Widerspruch des Partner	68 B2
Unbestrittene	69

Korrektes Verfahren	74 C, 90
Bedeutender Vorfall	74 C4
Freude am Spiel	74 A2
Höflichkeit	74 A1
Karte herausziehen	74 B3
Kein weiteres Interesse mehr	74 C6
Langsames Spielen; irritierend	74 C7
Langsames Spielen; unnötig	74 B4
Langsames Spielen; unzulässig	90 B2
Schnelles Spielen; irritierend	74 C7
Tempovariation; irritierend	74 C7
Umgangsformen; Etikette	74 B
Unaufgeforderte Kommentare	74 B2
Ungebührliche Art, den Turnierleiter zu rufen	74 B5
Unnötigerweise den Tisch verlassen	74 C8
Unzureichende Aufmerksamkeit	74 B1
Verfahrensverstöße; Beispiele	74 C
Korrektur einer Regelwidrigkeit, vorzeitige	9 C
Künstliche Ansage	Begriffsbestimmungen, 40 B1b
Künstliches Pass	Begriffsbestimmungen, 30 C
Künstlicher berichtigter Score siehe auch Berichtigter Score	12 C1d, 12 C2
Linker Gegner (LHO)	Begriffsbestimmungen
Logische Alternative	16 B1b
Matchpunkt	Begriffsbestimmungen
Minusdurchschnitt	12 C2, 86 A
Mischen	6 A
Auf Anweisung des Turnierleiters	6 D3
Kein Mischen	6 D2
Neumischen	6 D
Wahlmöglichkeiten des Turnierleiters	6 E
Movement	
Boards	8 A
Spieler	8 A
Muss	Einführung

Nationaler Bridge Verband	80 A1C
Neuteilen	6 D
Kein Neuteilen	86 C
Nicht-regelkonform	Begriffsbestimmungen
Nicht-schuldige Seite	
Aktion der	11 A
Zurückgenommene Aktion; erlaubte Informationen	16 D1
Normales Spielen unmöglich	12 A2
Nullscore	77
Anmerkung: Ein „Nullscore“ ist nicht identisch mit einem „Durchschnittscore“.	
Offenlegung	
Alert siehe Alert	
Erklärung von Ansagen	20 F
Falsches Verfahren	20 G
Partnerschaftsvereinbarung siehe Partnerschaftsvereinbarung	
Partner	Begriffsbestimmungen
Nicht-regelkonforme Informationen vom	16 B
Partnerschaften	4
Partnerschaftsvereinbarung	40
Abweichung	40 B2d, 40 C
Berichtigter Score	40 B4, 40 B6b
Besondere	40 B
Bluff	40 B2d, 40 C
Explizite	40 A1a
Hilfsmittel für Gedächtnis, Berechnung oder Technik	40 C3a
Implizite	40 A1a, 40 C1
Informationen zugänglich gemacht durch	40 A2
Konvention	40 B1b
Konventionskarte	40 B2a
Konventionskarte; Einsichtnahme in	20 G2
Künstliche Bedeutung	40 B1b
Nicht-offengelegte	40 A3, 40 B4, 40 C1, 40 C3b
Offenlegung; alle speziellen Kenntnisse	40 B6a
Offenlegung; Schlussfolgerungen	40 B6a
Offenlegung; teilweise	40 B6b
Offenlegung; Versäumnis der	40 B4
Offenlegung; wiederholte Verletzung	40 C3b
Verpflichtung, vor Beginn zugänglich zu machen	40 A1b

Partnerschaftsübereinkunft
siehe **Partnerschaftsvereinbarung**

Pass	Begriffsbestimmungen
Aktion, die die Verpflichtung zum Passen verletzt	37
Außer Reihenfolge	30
Außer Reihenfolge; nach irgendeinem Gebot	30 B
Außer Reihenfolge; vor irgendeinem Gebot	30 A
Außer Reihenfolge; wenn künstlich	30 C
Künstliches	30 C
Schädigendes erzwungenes	23
Pausen, Zwangs-	73 A2
Plusdurchschnitt	12 C2, 86 A
Prämien	Begriffsbestimmungen, 77
Prinzip der Faktenwürdigung	85 A1
Protest	92, 93
Ablauf des Verfahrens	93
Alle anderen	93 B2
Befugnisse eines Schiedsgerichts	93 B3
Betrifft Regeln	93 B1
Einlegen über den Turnierleiter	92 C
Einverständnis der Protestierenden	92 D
Frivol (ohne Aussicht auf Erfolg)	92 A, 93 C1
Hinweis auf das Recht zum	83
Kapitän	92 A, 92 D
Kein Schiedsgericht	93 A
Protestfrist	92 B
Recht eines Teilnehmers zum	92 A
Regulierende Instanz; Abgabe an die	93 C2
Regulierende Instanz; Abgabe der endgültigen Entscheidung	93 C3a
Regulierende Instanz; endgültige Entscheidung	93 C2
Regulierende Instanz; nationales Recht	93 Fußnote
Regulierende Instanz; Weglassen oder Modifikation	93 C3b
Regulierende Instanz; weitergehende Verfahren	93 C1
Schiedsgericht verfügbar	93 B
Urteil	93 B2
Vorkehrungen für einen	80 B2k, 93 A
Weiterführende Möglichkeiten zum	93 C
Rang (-folge)	
Bezeichnung des	46 B3
Denominationen	18 E
Karten und Farben	1
Unvollständige Bezeichnung des	46 B1, 46 B5

Recht, anzusagen; Bewahrung des	17 E2
Recht, eine Rektifikation auszusprechen	10 A
Rechte	
Gegners; nach dem Rufen des Turnierleiters	9 B1d
Dummys	42
Spielers; nach dem Rufen des Turnierleiters	9 B1c
Rechter Gegner (RHO)	Begriffsbestimmungen
Regelverstoß	Begriffsbestimmungen, 72 B
siehe auch Regelwidrigkeit	
Absichtlich	72 B1
Eigene Seite	72 B2
Vertuschen	72 B3
Regelwidrigkeit	Begriffsbestimmungen
siehe auch Regelverstoß	
Aufmerksam machen auf	9 A
Bewahrung von Rechten	9 B1c
Durch einen Zuschauer	76 C2
Festsetzung einer Rektifikation	10
Gewahrsein eines möglichen Schadens	23
Keine weitere Aktion	9 B2
Nachdem darauf aufmerksam gemacht worden ist	9 B
Rechte der Gegner	9 B1d
Rechte des Spielers	9 B1c
Turnierleiter rufen	9 B1a, 9 B1b
Verfahren nach	9
Verhindern	9 A3
Vorzeitige Korrektur	9 C
Wahlmöglichkeiten nach	10 C
Regulierende Instanz	80 A
Befugnisse delegieren	80 A3
Befugnisse zuweisen	80 A3
Kann (auch) Turnierveranstalter sein	80 B1
Nationaler Bridge Verband	80 A1c
Verantwortlichkeiten und Befugnisse	80 A2
Weiterführende Möglichkeiten eines Protests	93 C
World Bridge Federation	80 A1a
Zonale Organisation	80 A1b
Reihe	Begriffsbestimmungen
Reihenfolge	Begriffsbestimmungen

Reizung	Begriffsbestimmungen
siehe auch Reizphase	
Reizphase	17
Beginn der Reizphase	17 A
Beginn der Reizung	Begriffsbestimmungen
Ende der Reizphase	17 E, 22 B
Ende der Reizung	17 E, 22 A
Erklärung von Ansagen während der	20 F
Karten aus einem falschen Board	17 D
Klärungsphase	22 B1
Nachfolgende Ansagen	17 C
Sichtbar gemachte oder ausgespielte Karte während der	24
Verfahren nach der	22 B, 41
Wiederholung; nach dem abschließenden Pass	20 C
Wiederholung; bevor das Ausspiel aufgedeckt wird	41 B
Wiederholung; während der Reizphase	20 B
Wiederholung; ein Gegner antwortet	20 D
Rekontra	Begriffsbestimmungen
Außer Reihenfolge	32
Falsch angegebenes Gebot	19 B3
Korrekte Form	19 B2
Regelkonform	19 B1
Überboten	19 C
Unzulässig	19 B, 27 B3, 36
Rekontrierter Kontrakt	19 D
Berechnung	77
Rektifikation	Begriffsbestimmungen
Aktion der nicht-schuldigen Seite	11 A
Aufhebung des Aussprechens	10 B
Falsche	12 A3
Nach dem Verlust des Rechts auf	11 B
Recht zu verhängen	10 A
Regelwidrigkeit; durch einen Zuschauer verursacht	76 C2
Revoke siehe Revoke	
Unangebracht streng oder vorteilhaft	12 B2
Verlust des Rechts auf	11
Verzicht	10 B, 81 C5
Zuweisung	10
Zweifelhafter Punkt	84 D

Revoke	61, 62, 63, 64
Berichtigung	62
Bevor der Partner zum 12. Stich spielt	62 D2
Billigkeit	64 C
Definition	61 A
Durch das Versäumnis, eine aufgedeckte Karte zu spielen	64 B3
Keine Rektifikation ausgesprochen	64 B
Nach Ansagen in der nächsten Hand	64 B4
Nach Ende der Runde	64 B5
Nachfragen	61 B
Rektifikation ausgesprochen	64 A
Verfahren nach Vollendung	64
Vollendet	63 A
Zwölfter Stich	62 D
Runde	Begriffsbestimmungen
Ende	8 B
Ende der letzten	8 C
Schlemm	Begriffsbestimmungen
Score; berechtigter siehe Berechtigter Score	
Seite	Begriffsbestimmungen
Soll	Einführung
Sollte	Einführung
Spiel	Begriffsbestimmungen
Ausspiel	44 A
Beginn	41
Gleichzeitiges	58
Nach einem nicht-regelkonformen Spiel	60
Nach einer Regelwidrigkeit	60 A
Nachfolgende Spiele	44 B
Unvermögen, Farbe zu bekennen	44 D
Unvermögen, wie gefordert zu spielen	59
Verfahren	44
Verpflichtung, Farbe zu bekennen	44 C
Vorzeitiges	57
Spieler	3, 4, 5
Movement	8 A

Spielphase	Begriffsbestimmungen
Beginn	41 C
Erklärung von Ansagen während der	20 F2
Spielsaal	76 Fußnote
Stich	Begriffsbestimmungen
Anordnung	65
Einsichtnahme in	66
Fehlerhafter	67
Fünfte Karte gespielt	45 E
Gewonnen	79
Spieler bringt seine Karten in Unordnung	65 D, 66 D
Umdrehen	45 G
Wiederholung des Spiels	66 D
Stich über dem Buch	Begriffsbestimmungen, 18 A
Stich-Punkte	Begriffsbestimmungen, 77
Strafe	Begriffsbestimmungen
siehe auch Rektifikation	
Disziplinarstrafe	91
Verfahrensstrafe	90
Verfahrensstrafe; Individualturniere	12 C3
Wiederholte Verstöße gegen das Gebot der Offenlegung	40 C3b
Strafkarte	Begriffsbestimmungen, 50
Alleinspieler oder Dummy	48 A
Gegenspieler	49
Versäumnis zu spielen	52
Zwei oder mehr	51
Täuschung	73 E
Tatsachen	
Bestrittene	85
Prinzip der Faktenwürdigung	85 A1
Unbestrittene	84
Team	Begriffsbestimmungen
siehe auch Teilnehmer	

Teamkampf	86
Durchschnitt bei IMP Auswertung	86 A
Ergebnis am anderen Tisch erzielt	86 D
Ersatzboard	86 C
Sich nicht ausgleichende Scores; KO-Kampf	86 B
Technik; Hilfsmittel für die	40 C3a
Teiler und Gefahrenlage	2
Teilnehmer	Begriffsbestimmungen
Teilkontrakt	Begriffsbestimmungen
Tempo oder Verhalten	73 D
Absichtliche Abweichung	73 D2
Rückschlüsse	73 D1
Täuschendes	73 D2
Unabsichtliche Abweichung	73 D1
Trumpf	Begriffsbestimmungen
Stiche enthalten einen	44 E
Stiche enthalten keinen	44 F
Turnier	Begriffsbestimmungen
Turnierleiter	81
Delegieren von Pflichten	81 D
Disqualifizieren	91 B
Ermessensspielraum	12
Fehler des Turnierleiters	82 C
Rechte	81 C
Rufen	9 B1
Status	81 A
Verantwortlichkeiten	81 B
Weiterleiten einer Frage	83
Zeitweilig ausschließen	91 A
Turnierveranstalter	80 B
An- und Aufnahmen von Anmeldungen	80 B2h
Aufgaben; Annahme, dass Turnierleiter verantwortlich ist	80 Fußnote
Ausrechnen	80 B2j
Befugnisse und Pflichten	80 B2
Befugnisse und Pflichten; andere	80 B2l
Befugnisse und Pflichten; delegieren	80 B1
Berichtungszeitraum	79 C
Datum und Uhrzeit eines Durchgangs	80 B2c
Hilfskräfte des Turnierleiters berufen	80 B2g(i)

Kann (auch) regulierende Instanz sein	80 B1
Proteste	80 B2k, 93 A
Reizen und Spielen; Bedingungen	80 B2e
Reizen und Spielen; besondere Bedingungen	80 B2e
Teilnahmebedingungen	80 B2d
Turnierausschreibung	78 D, 80 B2i
Turnierleiter bestellen	80 B2a
Vorkehrungen im Vorfeld	80 B2b
Weitere Hilfskräfte bestellen	80 B2g(ii)
Zeitpunkt eines Protestes	92 B
Zusätzliche ergänzende Vorschriften	80 B2f
(Er/sie) tut etwas	Einführung
Übereinkunft siehe Partnerschaftsvereinbarung	
Überstich	Begriffsbestimmungen
Unabsichtlich	Begriffsbestimmungen
Unangebracht strenge oder vorteilhafte Rektifikation	12 B2
Unerlaubte Informationen	16
Logische Alternative	16 B1b
Nicht-regelkonforme Informationen	16 A3
Nicht-regelkonforme Informationen aus anderer Quelle	16 C
Nicht-regelkonforme Informationen vom Partner	16 B, 73 C
Zurückgezogene Aktion; schuldige Seite	16 D2
Ungemischtes Kartenpaket siehe auch Kartenspiel	Begriffsbestimmungen, 6 D2
Ungenügendes Gebot	18 D, 27
Angenommen	27 A1
Außer Reihenfolge	27 A2, 31
Bedeutung von ungenügender und Ersatz- Ansage	27 Fußnote
Berichtigter Score; nicht-schuldige Seite geschädigt	27 D
Ersetzt auf niedrigster Stufe; nicht-künstlich	27 B1a
Ersetzt durch Ansage mit derselben Bedeutung	27 B1b
Ersetzt durch ein anderes ungenügendes Gebot	27 B4
Ersetzt durch Kontra oder Rekontra	27 B3
Nicht angenommen	27 B
Partner des schuldigen Spielers muss evtl. andauernd passen	27 B2, 27 B3, 27 B4
Vorzeitiges Ersetzen	27 C
Unzulässige Ansage	35

Vereinbarung

siehe **Partnerschaftsvereinbarung**

Verfälschtes Board

87

Verfahren

Aufgaben des Turnierleiters	81, 82 A
Berichtigung eines Fehlers	82
Fehler des Turnierleiters	82 C
Korrektes; siehe Korrektes Verfahren	
Nach Vollendung eines Revokes	64
Reizphase; siehe Reizphase	
Spiel	44
Verantwortlichkeit für	7 D

Verfahrensstrafe

90

Befugnis des Turnierleiters	90 A
Fehler im Verfahren	90 B7
Karten anfassen; nicht die eigenen	90 B5
Karten falsch zurückzustecken	90 B6
Langsames Spielen	90 B2
Laute Diskussion	90 B3
Tatbestände, die einer Verfahrensstrafe unterliegen	90 B
Unabhängig ausgesprochen	90 A
Unpünktlichkeit	90 B1
Vergleichen von Scores	90 B4
Versäumnis, unverzüglich einer Anordnung Folge zu leisten	90 B8

Verlust des Rechts auf Rektifikation

11

Verpflichtung zum Passen; Verstoß hiergegen

37

Verständigung

73

siehe auch **Informationen**

Im Vorfeld vereinbart	73 B2
Tempo	73 D
Unerlaubte Informationen vom Partner	73 C
Verhalten	73 D
Zwischen den Partnern; korrekt	73 A
Zwischen den Partnern; unkorrekt	73 B

Verteilung

Begriffsbestimmungen, 6 B

Andere Methoden des Verteilens oder Vorab-Verteilens	6 D4
Karten unkorrekt verteilt oder sichtbar gemacht	6 D1
Kein Ergebnis, wenn geteilt ohne zu mischen	6 D2
Kein Neuteilen	86 C
Möglichkeiten des Turnierleiters beim Verteilen	6 E
Neuteilen	6 D
Neuteilen auf Anordnung des Turnierleiters	6 D3

Verzicht auf Rektifikation	10 B, 81 C5
Vollspiel	Begriffsbestimmungen
Vorzeitig	
Ausspiel oder Spiel eines Gegenspielers	57
Korrektur einer Regelwidrigkeit	9 C
Wahlmöglichkeiten	
Erläuterung der	10 C1
Vorteilhaft	10 C3, 10 C4
Wahl zwischen	10 C2
Wiederholung	
Abgelegte Stiche	66 C
Ansage nicht deutlich verstanden	20 A
Ansagen	20
Antwort durch einen Gegner	20 D
Eigene letzte Karte	66 B
Kontrakt	41 C
Korrektur eines Fehlers	20 E
Laufender Stich	66 A
Nach Abschluss des Spiels	65 C
Nach dem abschließenden Pass	20 C
Reizung	20 C2, 41 B
Wenn an der Reihe anzusagen	20 B
World Bridge Federation	80 A1a
Zonale Organisation	80 A1b
Zugewiesene Plätze	5
Tisch- bzw. Himmelsrichtungswechsel	5 B
Zugewiesener berechtigter Score	12 C1
siehe auch Berechtigter Score	
Zurückgenommene (zurückgezogene) Karte	47
siehe auch Zurückgezogene Aktion	

Zurückgezogene Aktion	Begriffsbestimmungen, 16 D
Annullierung ist eine	Begriffsbestimmungen
Ansage; absichtliche	25 B
Ansage; unabsichtliche	25 A
Ausspielbeschränkungen	26
Erlaubte Informationen; nicht-schuldige Seite	16 D1
Karte; unabsichtliche Bezeichnung	45 C4b
Karte; zurückgenommene (zurückgezogene)	47
Unerlaubte Informationen; schuldige Seite	16 D2
Zuschauer	76
Am Tisch	76 B
Kontrolle	76 A
Status	76 D
Teilnahme	76 C
Verursacht Regelwidrigkeit	76 C2
Zwangspause	73 A2