

Kleiner Regelführer

Dieser kleine Führer erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, auch Fehler können wir nicht gänzlich ausschließen und bitten in so einem Fall um Nachricht.

Quelle: <http://www.bridge-verband.de/regelseite/>.

Etikette

Einige Anmerkungen dazu vorweg:

- Gespielte Karten sind vor dem Spieler verdeckt abzulegen: gewonnene Stiche hoch und verlorene quer.
- Kein Spieler darf Karten anderer Spieler berühren!
- Bei Konflikten bitte die Turnierleitung rufen!
- Und grundsätzlich: Immer höflich und freundlich bleiben und alles unterlassen, was die Mitspieler stören könnte!

Alert

In der 1. Bietrunde und danach unterhalb der 4er-Stufe sind folgende Ansagen zu alertieren:

- künstliche Gebote, die z. B. Werte oder Länge in anderen als der genannten Farbe zeigen
- Ansagen (auch Pass, Kontra und Rekontra) mit ungewöhnlicher Bedeutung oder Ansagen, die auf einer besonderen, ausdrücklichen oder impliziten Partnerschaftvereinbarung beruhen
- Natürliche Gebote, die von der Stärke her ungewöhnlich sind

Bei einigen Eröffnungen und Konventionen gibt es statt Alert eine ->Sofortauskunft.

Erfolgt das **erste Ausspiel** von der falschen Seite, kann der Alleinspieler:

1. das Ausspiel ablehnen, die Karte wird zur -> Strafkarte
2. das Ausspiel annehmen und die 2. Karte aus seiner Hand spielen, nachdem der *Dummy* sein Blatt auf den Tische gelegt hat

3. das Ausspiel annehmen und sich zum Dummy erklären.

Daher wird zum ersten Stich stets das **verdeckte Ausspiel** empfohlen; außerdem läuft vor Aufdecken der ersten Karte noch die -> **Klärungsphase**.

Ausspielbeschränkungen

Wurde ein Gebot von einem Gegenspieler zurückgenommen und nicht durch ein vergleichbares ersetzt, kann der Alleinspieler beim ersten Ausspiel vom Partner des Gegenspielers eine beliebige Farbe verbieten sofern diese vom Gegenspieler nicht ordnungsgemäß geboten wurde und solange der Partner am Ausspiel bleibt.

Austeilen

Zwei aufeinanderfolgende Karten müssen auf verschiedene Hände verteilt werden.

Bluff / Irrtum

Ein Spieler darf jederzeit, aber nicht regelmäßig vom vereinbarten Reizsystem abweichen.

Board

Das aktuell gespielte Board bleibt sichtbar und korrekt ausgerichtet in der Mitte des Tisches.

Claim

Beansprucht ein Spieler verbleibende Stiche

- ist das Spiel zu Ende, wenn alle zustimmen
- wird weitergespielt, wenn alle Spieler zustimmen
- bei Unstimmigkeiten wird der Turnierleiter hinzugezogen.

Dummy

Der Dummy darf Regelwidrigkeiten verhindern, aber nicht darauf aufmerksam machen.

Ein Gegenspieler darf dem Dummy nicht seine Hand zeigen!

Eine falsche Karte vom Dummy darf korrigiert werden, solange noch nicht zum nächsten Stich gespielt wurde.

Fragen

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er in der Bietphase alle Gebote (beim Partner des jeweils bietenden Spielers) nach ihrer Bedeutung abfragen.

Wenn er das erste Mal an der Reihe ist, darf der Alleinspieler oder jeder Gegenspieler eine Wiederholung der Reizung verlangen und/oder um die Erklärung gegnerischer Ansagen bitten.

Gebote

- Ein Gebot ist abgegeben, wenn die entsprechende Karte der Bietbox entnommen wurde
- Ein Gebot ist genügend, wenn es das vorige Gebot überbietet
- Ein mechanischer Irrtum darf unmittelbar nachdem er erkannt wurde, straffrei berichtigt werden, solange der Partner noch nicht geboten hat.
- Ein „Rumfingern“ an der Bietbox ist eine ->unerlaubte Information, z. B. erst die Passkarte anfassen, dann doch ein Gebot abgeben.

Ein **ungenügendes Gebot**:

- darf nicht zurückgenommen werden!
- es kann vom links sitzenden Spieler akzeptiert
- oder zurückgewiesen werden, dann muss ein genügendes vergleichbares Gebot abgegeben werden, sonst ist der Partner gesperrt und es kann ->Ausspielbeschränkungen geben.

Gebot außer der Reihenfolge:

Wird das Gebot angenommen, geht die Reizung normal weiter. Anderenfalls muss das Gebot, wenn der Spieler an der Reihe ist wiederholt oder durch ein vergleichbares ersetzt werden, sonst muss der Partner einmal passen.

Gespielte Karte

Eine Karte ist gespielt

- wenn sie mit der Rückseite den Tisch (fast) berührt hat oder so gehalten wurde, dass sie offensichtlich als gespielt gilt

- vom Dummy: wenn die Karte vom Alleinspieler bezeichnet wurde; ein Versprecher kann umgehend korrigiert werden

Eine gespielte Karte darf nur zurückgenommen werden, wenn dies nach der Rektifikation einer Regelwidrigkeit gefordert wird, z. B. nach einem unvollständigen ->Revoke. Die zurückgenommene Karte eines Gegenspielers wird dann u. U. zur ->Strafkarte.

Karte außer Reihenfolge gespielt

Erfolgt ein Ausspiel von einem Spieler, der nicht am Ausspiel ist, kann der Spieler links neben ihm das Ausspiel annehmen oder ablehnen. Bei Ablehnung wird die von einem Gegenspieler gespielte Karte zur -> Strafkarte.

Spielt der Alleinspieler von der falschen Seite, haben beide Gegenspieler das Recht, das Ausspiel abzulehnen oder anzunehmen; im Zweifel bestimmt der links neben dem falschen Ausspiel sitzende Gegenspieler.

Gibt ein Gegenspieler außer der Reihenfolge zu einem Stich zu, bevor sein Partner eine Karte gespielt hat, kann der Alleinspieler von dem Partner verlangen, dass er

- seine höchste oder niedrigste Karte der verlangten Farbe spielt oder
- eine Karte einer bestimmten anderen Farbe zugibt.

Klärungsphase

Eine falsche Auskunft des Partners müssen Dummy und Alleinspieler vor dem ersten Ausspiel korrigieren, danach kann u. U. eine verdeckt ausgespielte Karte zurückgenommen und die Reizung wieder aufgenommen werden. Die Gegenspieler korrigieren eine falsche Auskunft erst nach dem Spiel, das kann zu einem korrigierten Score führen.

Ein Spieler kann eine eigene falsche Erklärung bis zur Klärungsphase korrigieren.

Langsames Spiel

Richtzeiten für die Dauer einer Runde:

- für 2 Boards: 17 Minuten,
- für 3 Boards: 24 Minuten,

- für 4 Boards: 31 Minuten.

Wird das Zeitlimit überschritten, so kann der Turnierleiter beide Paare mit Strafpunkten belegen.

Hat ein Tisch zwei Minuten vor Ende der Runde noch nicht mit der Reizung begonnen, kann der Turnierleiter anordnen, dass das Board nicht mehr gespielt wird.

Revoke

Ein Revoke ist das Versäumnis die verlangte Farbe zu spielen.

Die Spieler dürfen ihren Partner oder Gegner fragen, ob er die Farbe nicht hat, der Dummy nur den Alleinspieler.

Ein Revoke ist vollendet, wenn die schuldige Seite zum nächsten Stich gespielt hat.

Nur ein unvollendeter Revoke wird berichtigt, indem die gespielte Karte zurückgenommen und durch eine gültige Karte ersetzt wird. Die nachfolgend gespielten Karten dürfen ebenfalls zurückgenommen werden. Zurückgenommene Karten der schuldigen Seite werden aber u. U. ->Strafkarten!

Ein Revoke im 12. Stich wird immer berichtigt, auch wenn er vollendet war, und nicht bestraft.

Strafe (Rektifikation) für einen Revoke:

- für einen unvollendeten Revoke: keine
- für einen vollendeten Revoke: wenn der schuldige Spieler den Stich gewonnen hat zwei Strafstiche für die Gegner sonst einen, es sei denn, der Turnierleiter stellt fest, dass der Schaden durch den Revoke größer ist.

Bei verschiedenen Sonderfällen wird ein Revoke nicht bestraft, im Zweifel bitte Turnierleitung rufen.

Ein Spieler, der nach Spielende vor Klärung eines Revokes seine Karten mischt, ist immer schuldig.

Sofortauskunft

Bei folgenden Geboten gibt es eine Sofortauskunft:

- **1 UF: Anzahl Karten**, bei kl/gr Treff Alert!
- **1 SA: Punktspanne**, wenn nicht ausgeglichen Alert!

- **2T/K: beliebiges Semiforcing / stärkste Eröffnung**, sonst: Alert

- **2C/P: „weak two“** oder Alert

- **1 SA – 2 T: Stayman (ab 8 P)** oder Alert

- **1 SA – 2 K/C/P:** (Transfer auf) **Farbe** oder Alert

Strafkarte

Macht ein Gegenspieler eine Karte vorzeitig sichtbar, so wird diese zur Strafkarte.

- Eine Strafkarte bleibt aufgedeckt liegen und wird bei der ersten Gelegenheit gespielt
- Ist der Partner des schuldigen Spielers am Ausspiel, kann der Alleinspieler verlangen, dass a) die Farbe der Strafkarte oder b) eine andere Farbe ausgespielt wird In beiden Fällen wird die Strafkarte aufgenommen.
- Eine Nebenstrafkarte ist eine "Lusche" <10, die unabsichtlich beim Zugeben sichtbar gemacht wurde. Für sie gelten mildere Regeln.

Stop

Die Stop-Karte wird bei Sprunggeboten auf den Tisch gelegt und nach 10 Sekunden aufgenommen. Der linke Gegenspieler darf in dieser Zeit kein Gebot abgeben. Dadurch soll verdeckt werden, dass er u. U. länger (> 5 Sek.) über sein Gebot nachdenkt.

Unerlaubte Information

Erlaubte Informationen sind alle Informationen, die sich aus legalen Ansagen und Spielweisen und regelwidrigen Ansagen und Spielweisen, die angenommen wurden, ergeben. Wird eine Karte oder Ansage gemäß den Regeln zurückgenommen, ist jede Information, die sich daraus ergibt für die nichtschuldige Seite erlaubt.

Alle anderen Informationen sind unerlaubt. Bei Ausnutzen einer unerlaubten Information kann der Turnierleiter einen berichtigten Score zuerkennen.

V2.0 2/2018-rw

© Freitagsbrigde im Golfclub Hamburg-Holm e. V.