**Wichtige / geänderte Regeln nach den TBR 2017 und der TO 2017**

Woche 1:

1. Beide Augsburger Clubs haben gemäß §14 (3) Satz 3 TO eine Ausnahme zu §14 (3) Satz 1 TO beschlossen: Bei allen Paar- oder Teamturnieren hat jedes Paar unaufgefordert vor Beginn der Reizung dem Gegner (nur) eine vollständig ausgefüllte Konventionskarte vorzulegen.

*Die TO sieht vor, dass zwei KK vorgelegt werden müssen. Wir sind der Meinung, dass in den Clubturnieren eine KK reicht. Dies ist keine Änderung der bisherigen Praxis, da bisher KK auch vorgeschrieben waren. Hiermit ergeht ein Appell an alle Spieler, immer eine KK vorzulegen. Wenn ein Paar ohne KK antritt, hat das erst mal keine Folgen. Sollte der Gegner aber den TL rufen und den Verdacht auf falsche Auskunft äußern, so muss der TL im Zweifelsfall gegen das Paar ohne KK entscheiden. Hierzu ist keine Diskussion mit dem Saal notwendig.*

1. Beide Augsburger Clubs haben davon abgesehen, dass eine Systemkurzbeschreibung (prealert) Anwendung findet. §15 (1) TO, letzter Satz.

*Beispiel: man kommt an den Tisch und sagt: wir spielen 5-er OF, 3-er UF, SA 15-17, Benjamin, Markierung hoch-niedrig etc. Dies ist also im BZ nicht nötig.*

1. Beide Augsburger Clubs haben entschieden (§15 (9) TO): Die Bestimmungen über Sofortauskünfte bleiben unverändert. §15 TO + Anhang F

*Die Bestimmungen zu den Sofortauskünften hängen am Board von Augsburg I zur Einsicht. Die Bestimmungen zu den Selbstauskünften enden bei der Eröffnung 2P, gelten also nicht für höhere Eröffnungen.*

Details:
Transferreizungen und Stayman (auch Nonforcing) nach Eröffnung 1 SA müssen beauskunftet werden. Ausgeführte Transferreizungen nach Eröffnung 1 SA werden nicht alertiert oder beauskunftet.

*Zeigt 2P nach Eröffnung 1 SA Treffs, ist dies zu beauskunften. 3T vom Eröffner ist dann nicht zu alertieren. Zeigt 2P nach Eröffnung 1 SA Treffs oder Karos (normal schwach), ist dies zu alertieren, auch die darauffolgende Antwort 3T (Relay) des Eröffners.*

Woche 2:

1. Alert

*Wie alertiert man am besten? Man entnimmt die Alert-Karte der Biddingbox und legt sie gut sichtbar daneben ab. Dort lässt man sie liegen, bis der linke Gegner seine Ansage gemacht hat. Danach räumt man sie zurück in die Bidding Box. TO, §18, (4) 2.*

*TO; §15, (3):*

***Darüber hinaus sind in der 1. Bietrunde (beginnend mit dem 1. Gebot) und danach unterhalb der 4er-Stufe folgende Ansagen zu alertieren:***

***1.***

***künstliche Gebote***

*Mit „darüber hinaus“ sind alle Gebote jenseits der Eröffnungsgebote 1T bis 2P gemeint, die nach den Bestimmungen über Sofortauskünfte beauskunftet bzw. alertiert werden müssen.*

***Künstliche Ansage (Artificial call) (TBR; Begriffsbestimmungen):***

***1.Ein Gebot, Kontra oder Rekontra, das andere (oder zusätzliche) Informationen (außer solchen, die Spieler generell für selbstverständlich halten) übermittelt als die Bereitschaft, in der genannten oder letztgenannten Denomination zu spielen.***

***2. Ein Pass, das mehr als eine bestimmte Stärke verspricht.***

***3. Ein Pass, das in einer anderen Farbe als der letztgenannten Werte verspricht oder verneint.***

a. Die Antwort 2K nach Stayman muss nicht alertiert werden. (weil selbstverständlich)

*Ein modifizierter Stayman, der auch Hände ohne 4-er OF zeigen kann oder z. B. Hände mit langer schwacher UF, muss dementsprechend alertiert werden.*

b. Transferreizungen und Puppet Stayman oder Baron nach Eröffnung 2 SA müssen alertiert werden, Stayman und die darauf folgenden Antworten des Eröffners müssen nicht alertiert werden.

*Die Eröffnung 2 SA wird weder alertiert noch beauskunftet, auch nicht mit 5-er OF.*

c. Die Reizung 1SA als Gegenreizung wird nicht beauskunftet. Die Weiterreizung (Stayman, Transfer) wird nicht beauskunftet, muss aber alertiert werden.

*Es handelt sich nicht um eine Eröffnung, daher keine Auskunft*

d. Ein einfacher schwacher Sprung mit echter Farbe muss alertiert werden, ein einfacher starker Sprung nicht. Schwache Doppelsprünge werden nicht alertiert.

*1K – 2P (vom Gegner oder Partner, schwach) = alert. 1T – 3C (vom Gegner oder Partner) = kein Alert*

e. Eine nicht-forcierende Reizung einer neuen Farbe über der Einser-Stufe ist zu alertieren.

*Beispiel: 1K – 1P (Gegner) – 2T / 2C (Partner): Alert, wenn das < 10 F zeigt*

f. Schwächere Gegenreizungen in vierter Hand werden nicht alertiert, aber 1 SA ohne Stopper ja.

g. Informationskontras werden nicht alertiert, Unterstützungskontras werden alertiert.

*Was gar nicht geht: Alertieren und gleichzeitig ohne Frage der Gegner Auskunft geben.*

Woche 3:

1. Neu: Fragen zum Revoke: Die Gegenspieler dürfen einander fragen, ob sie die Farbe noch haben (§61 TBR)

*Nach den alten TBR war ein Revoke vollendet, sobald ein Gegner seinen Partner nach einem Revoke befragte, auch wenn die schuldige Partei noch nicht zum nächsten Stich ausgespielt oder zugegeben hatte. Insofern ist das eine Verbesserung für die Gegenspieler. Außerdem darf der Alleinspieler die Gegner, der Dummy den Alleinspieler und ein Gegner den Alleinspieler nach einem Revoke fragen.*

1. Claim und Konzession: Nach einem Claim wird das Spiel unterbrochen. Bei Zweifeln kann
- der Turnierleiter (TL) gerufen werden
- oder auf Verlangen der anderen Partei weitergespielt werden, wobei alle 4 Spieler zustimmen müssen und dann das erzielte Ergebnis zählt. (§68 TBR D.)

*Nur wenn alle 4 Spieler (also inklusive Dummy) am Tisch einig sind, wird weitergespielt. Dann zählt aber das erreichte Ergebnis, auch wenn es zum Vorteil des Claimenden ist. Wird der TL geholt, ist ein Weiterspielen nicht möglich, der TL entscheidet dann nach Stand der Karten.*

*Hier der Wortlaut von §68 C. TBR:*

*„Erklärung erforderlich*

*Ein Claim sollte unverzüglich von einer verständlichen Erklärung des Spiel- oder Gegenspielplans begleitet werden, wie man die geclaimten Stiche zu erzielen beabsichtigt, einschließlich der Reihenfolge, in der man die Karten spielen will. Der Spieler, der claimt oder konzediert, deckt seine Hand auf.“*

Woche 4:

1. Falsche Auskunft: Bemerkt jemand eine eigene falsche Auskunft, muss er vor dem Ausspiel den TL rufen. Bei falscher Auskunft des Partners muss der Alleinspieler oder Dummy nach letztem Pass den TL rufen. Bei falscher Auskunft des Partners muss ein Gegenspieler den TL nach Spielende rufen und dann die Auskunft berichtigen. Hat ein Paar keine Vereinbarung, ist genau das als Auskunft zu geben. (§75 TBR)

*Bei falscher Auskunft muss also nach den neuen Regeln immer der TL gerufen werden, u. zw.:*

1. *bei eigener falscher Auskunft vor dem Ausspiel*
2. *bei falscher Auskunft des Partners als Alleinspieler oder Dummy nach dem letzten Pass*
3. *bei falscher Auskunft des Partners als Gegenspieler nach Spielende*

*Wichtig: wenn keine Vereinbarung vorliegt, lautet die Auskunft: „keine Vereinbarung“. Bitte kein „ich weiß nicht“, „ich glaube“, „ich vermute“, „wahrscheinlich hat er…“ usw.*

1. Änderung von Ansagen: Eine unbeabsichtigte Ansage kann geändert werden, bis der Partner angesagt hat, aber nur, wenn die falsche Bietkarte gezogen wurde. Der Zusatz „ohne Gedankenpause“ ist entfallen. (§25 TBR)

*Änderungen von Ansagen sind vom TL noch strenger zu handhaben als bisher und nur bei eindeutigem Griff zur falschen Bietkarte zuzulassen. Dies ist aber auch möglich, wenn vom Legen der Ansage bis zum Feststellen der falschen Ansage (durch den Ansager) etwas Zeit vergangen ist, aber nur, wenn Partner noch nicht angesagt hat.*

1. Gespielte Karte: Eine unabsichtliche Bezeichnung einer Karte des Tisches kann vom Alleinspieler korrigiert werden, bis er seine nächste Karte spielt, aber nur bei einem Versprecher, nicht bei Meinungsänderung. (§45 TBR)

*Auch hier ist eine Korrektur einer bezeichneten Karte vom TL noch strenger zu handhaben als bisher und nur bei eindeutigem Versprecher zuzulassen. Z. B: „Coeur, nein, hohes Coeur“ ist nicht zulässig. Noch weniger „Pik, nein Coeur“, es sei denn, der Dummy hat kein Pik mehr.*

Woche 5:

1. Neu: Vergleichbare Ansage: Wird eine Ansage außer Reihenfolge oder ein ungenügendes Gebot nicht angenommen, kann die Reizung ohne Berichtigung normal fortgeführt werden, falls der Schuldige seine regelwidrige Ansage durch eine vergleichbare Ansage ersetzt.
Eine Ansage ist vergleichbar, falls sie
- die gleiche(n) Farbe(n) und keine zu sehr abweichende Stärke zeigt
*z. B. Eröffnung 1C. Die Reizung geht an den rechten Spieler zurück und dieser eröffnet 1 Pik. Die Ansage 2C ist nun vergleichbar, weil ein 5-er Coeur mit etwa gleicher Punktstärke gezeigt wird. Bei Eröffnung 2C als schwache Ansage außer Reihenfolge und anschließender Gegenreizung 2 C nach korrekter Eröffnung 1P durch den Gegner, handelt es sich nicht um eine vergleichbare Ansage, weil eine andere Stärke der Hand gezeigt wird*
- oder das Blatt genauer beschreibt

*z B Eröffnung 1 SA außer Reihenfolge und der rechte Gegner eröffnet nun korrekt mit 2 K (Multi). Ein Gebot von 2 SA ist nun vergleichbar, weil in etwa dieselbe Stärke (16-18 F statt 15-17) gezeigt wird und auch Halt in beiden OF, was das Blatt genauer beschreibt.*
- oder den gleichen Zweck erfüllt

*z. B. Partner eröffnet 1K und man reizt 1 C außer Reihenfolge. Die Reizung geht nun an den rechten Gegner zurück, der 1Pik reizt. Nun ist die Ansage „X“ vergleichbar, weil sie denselben Zweck wie vorhin „1C“ erfüllt, nämlich 6+ F und 4+ Coeurs zeigt.*
2. Ausspielbeschränkungen: Wird eine Ansage durch eine nicht vergleichbare Ansage ersetzt, kann der Alleinspieler dem Partner des Schuldigen bei dessen erster Gelegenheit zum Ausspiel eine (jede) Farbe verbieten, die der Schuldige nicht regulär in der Reizung gezeigt hat. Ein solches Verbot gilt, solange der Partner des schuldigen Spielers das Ausspiel behält. (§26 TBR)

*z. B. ein Spieler eröffnet 1T Precision (stärkste Ansage, ab 16F) außer Reihenfolge. Die Reizung geht an den rechten Spieler zurück, dieser eröffnet 1P. Der nächste Spieler reizt nun „X“ und später Karo, oder er reizt gleich Karo und nach Ende der Reizung spielt der Gegner einen Pik-Kontrakt. Der Alleinspieler kann nun dem Partner des Karo-Reizenden verbieten, Treff, Coeur oder Pik auszuspielen (natürlich nur, wenn der überhaupt zum Ausspiel kommt).*

Woche 6:

1. Kontrolle Boards / Karten: Das Board wird in die Tischmitte gelegt, wo es korrekt ausgerichtet bis zum Ende des Spiels zu bleiben hat. TBR §7 A.

*Es wird oft gesehen, dass Alleinspieler das Board nach Ende der Reizung auf eine Seite des Tisches legen. Dies ist verboten. Als Folge kann passieren, dass die Hände verdreht in das Board zurückgesteckt werden. Alle Spieler und v. a. TL sollten darauf achten, dass dies grundsätzlich nicht gemacht wird.*

Man sollte auch nach dem Spiel keine Karten anderer Spieler berühren, der Gegner darf dies aber erlauben. (§7 TBR)

*Jeder Spieler muss also einen Gegner fragen, bevor er eine Karte dieses Gegners berührt, umdreht etc.*

1. Stopp-Regel TO §17 (3)

*Wie sagt man am besten „Stopp“? Man entnimmt die Stopp-Karte der Biddingbox und legt sie gut sichtbar daneben ab. Dort lässt man sie liegen, bis 10 Sekunden vergangen sind. Danach räumt man sie zurück in die Bidding Box. TO, §18, (4) 1.*

*Wortlaut der Regel:*

*„Ein Spieler, der ein Eröffnungsgebot auf Zweier- oder höherer Stufe oder ein Sprunggebot im späteren Verlauf der Reizung macht, ist verpflichtet, vor seinem Gebot „Stopp“ zu sagen. Der nächste Spieler sollte erst dann ansagen, wenn derjenige, der „Stopp“ gesagt hat, durch ein „Go“ nach ca. 10 Sekunden die Reizung wieder freigegeben hat. Fragen über die Bedeutung von Geboten sollten in dieser Pause gestellt werden. Wenn ein Spieler eine Ansage macht, bevor die Reizung freigegeben ist, oder wenn er erkennbares Desinteresse zeigt (z.B. Sekunden laut vorzählt), kann der Turnierleiter einen berichtigten Score nach §16 TBR zuweisen. Unterlässt es ein Spieler „Stopp“ zu sagen oder gibt er die Reizung zu früh wieder frei, so verliert seine Seite das Recht, irgendwelche Ansprüche aus einer übermäßig verzögerten oder überhasteten Ansage eines Gegners herzuleiten.“*

*In diesen 10 Sekunden soll der Gegner ruhig verharren, nicht an die Bidding Box greifen, auch nicht in anderer Weise sein Desinteresse kundtun.*

Woche 7:

1. Unerlaubte Information: Hat ein Spieler von seinem Partner eine unerlaubte Information erhalten (z.B. Betonung, Tonfall, Eile, Gestik, Zögern, usw.) muss er sorgfältig vermeiden, daraus irgendeinen Vorteil zu ziehen (§16 TBR). Im Zweifelsfall den Turnierleiter rufen.

*z. B. Es findet folgende ungestörte Reizung statt: 1T – 1C – 1P – 4SA – 5C – 6C. Nun fragt der Eröffner erstaunt „wie, Coeur?“ Der Antwortende sieht das C-Gebot und korrigiert auf 6P. Die Frage des Eröffners gibt dem Antwortenden eine unerlaubte Information, er darf nicht auf 6P korrigieren. Wenn der Eröffner an der Reihe ist, darf er auch nicht auf 6P korrigieren, weil sein Partner ja 6C gereizt hat (was als möglicher Endkontrakt durchaus auch sinnvoll ist) und durch seine Reaktion auf die Frage des Eröffners gezeigt hat, dass er Piks hat. 6C bleibt Endkontrakt.*

*Oft sieht man Spieler, die in die Bidding Box greifen, nachdenken, dann ggf. noch in der Bidding Box umgreifen und letztendlich passen. Auch das ist eine unerlaubte Information für den Partner. Ein Spieler soll nicht in die Bidding Box greifen, solange er nicht entschieden hat, was er ansagen will.*

*Ist ein Spieler der Meinung, dass der Gegner eine unerlaubte Information genutzt hat und ihm daraus ein Schaden entstehen könnte, kann er den TL rufen, ggf. aber erst mal seine Rechte wahren.*

1. Zögern

*Hier handelt es sich um eine besondere, oft vorkommende unerlaubte Information. Im Zweifelsfall ist auch hier der TL zu rufen. Jeder Spieler kann im Rahmen der Zeitlimits für ein Board so lange nachdenken, wie er will, muss aber damit rechnen, dass das u. U. negative Folgen haben kann, in der Regel aber nur, wenn er danach passt und sein Partner nochmal reizt.*

*Beispiel: 1C – 1P - 2C - 2P – 3C - (langes Nachdenken) pass – pass – 3P – alle passen. Wenn der 3P-Reizende nun nicht eindeutig eine Hand hat, die 3P reizen soll, also damit auch Passen in Frage kommt, so wird der TL den Kontrakt auf 3C zurücksetzen, wenn dies zum Vorteil der unschuldigen Partei ist. Aber Vorsicht vor dem Double Shot! Wenn nun die unschuldige Partei 4C weiterreizt und (ggf. auch noch im X) fällt und danach den TL ruft und eine Entschädigung verlangt, so muss der TL dies verweigern.*

*Hat ein Spieler gezögert und sein Partner reizt darauf, so hat dies keine Konsequenzen, wenn die Hand des Partners die Reizung eindeutig hergibt.*

Woche 8:

1. Zeitspartipps

Bridge ist kein einfaches Spiel, es gibt eine Menge zu überlegen. Was ist das richtige Gebot? Habe ich schon alle Trümpfe gezogen? Sind die Pik hoch? Was war gleich wieder der Kontrakt?

Gleichzeitig gelten laut DBV TO §31 folgende Zeitlimits (einschließlich Platzwechsel, ohne Mischen)

* Für 2 Boards: 17 Minuten
* Für 3 Boards: 24 Minuten

Diese Zeitlimits werden bei unseren Clubturnieren nicht immer eingehalten. Die wertvolle Zeit wird dabei oft mit banalen Dingen verschwendet, die mit dem Bridgespiel nichts zu tun haben.

Hier ein paar Tipps, wie Sie mit ein paar einfachen Änderungen Ihrer Gewohnheiten das Tempo Ihres Bridgespiels verbessern und die gewonnene Zeit für die Lösung Ihrer wirklichen Reiz- oder Abspielprobleme verwenden können.

1. Diskutieren Sie nicht über die vorherige Hand. Sie verschwenden nicht nur Ihre Zeit, sondern geben evtl. auch unerlaubte Informationen an die anderen Teilnehmer weiter.
2. Nehmen Sie Ihre Karten alle auf einmal auf. Es gibt keinen Grund, die Karten einzeln aufzunehmen, nur um sie zu zählen oder zu sortieren.
3. Wenn Sie nicht selbst reizen wollen, dann warten Sie bis zum Ende der Reizung, um die Gegner nach der Bedeutung ihrer Alerts zu fragen. Unnötige Fragen während der Reizung helfen nur den Gegnern, z.B. falls Sie eine Konvention vergessen haben.
4. Wenn Sie Teiler sind: Bestimmen Sie das Tempo, starten Sie die Reizung ohne unnötige Verzögerung.
5. Wenn Sie Ausspieler sind: Spielen Sie zuerst (erst verdeckt) aus und machen dann die Eingaben ins Bridgemate.
6. Wenn Sie Dummy sind: Legen Sie Ihre Karten alle auf einmal auf den Tisch, sobald das Ausspiel aufgedeckt wurde. Jetzt ist der Zeitpunkt für den Alleinspieler, Ihren Partner, um den Spielplan zu machen. Spannen Sie ihn nicht unnötig auf die Folter, indem Sie die Karten einzeln legen, bzw. zuerst das Bridgemate bedienen.

Franz Seibert / Gerhard Stampfer, 13.03.2018