

## Bridge-Codex „Pik-As“

Anm.: Referenzen auf die Turnier-Bridgeregeln des DBV (Fassung 2007) sind in eckige Klammern gestellt. [T] zeigt an, dass für diesen Punkt ein Entscheidungsbaum besteht.

### Grundsatz [72, 73, 74]

Jeder Spieler sollte eine **höfliche Einstellung** beibehalten und jede Bemerkung oder Handlung vermeiden, die bei einem anderen Spieler Verärgerung oder Verlegenheit hervorrufen oder die Freude am Spiel beeinträchtigen könnte.

Während des gesamten Spiels und in jedem Zusammenhang mit dem Spielgeschehen ist eine **Sprache** zu verwenden, die von allen Anwesenden verstanden wird.

Lizitation wie auch Spieldurchführung sollen in **gleichmäßigem Tempo und Verhalten** erfolgen (siehe „Verfahrensverstöße“, § 74 C).

Jeder Spieler muss, wenn er gefragt wird, korrekt und nach bestem Wissen und Können **Auskunft** über Partnerschaftsvereinbarungen bezüglich der Lizitation oder des Spiels geben.

### Organisation

**Anmeldungen bitte verbindlich** und möglichst elektronisch vornehmen. Kurzfristige Abmeldungen bitte nur persönlich, diese sollten auf begründete Notfälle beschränkt bleiben.

Es wird um **pünktliches Erscheinen** und geordneten, flüssigen Ablauf gebeten. Bei einer nicht zu großen Zahl zu spielender Boards sind Pausen möglich.

Während des Spiels soll **Ruhe** herrschen. Insbesondere ist das Diskutieren von Boards, die von anderen noch zu spielen sind, **unter allen Umständen und in jeder Sprache zu unterlassen**. Allfällige Fehler werden am Ende der Runde geklärt.

Die Benutzung von Hilfsmitteln („Spickzettel“) soll auf seltene Fälle beschränkt bleiben und dieser ein vernünftiges Maß (eine Seite A4) nicht überschreiten.

Beim Aufschreiben der Resultate auf **richtige Eintragung** (Tisch- und Paarnummern kontrollieren) sowie auf richtiges Zurückstecken der Karten achten. Das gespielte Board aktiv an den nächsten Tisch weiter reichen. NS ist verantwortlich.

Am Ende der Runde das Board mischen und an den richtigen Tisch weiter reichen. NS ist verantwortlich.

Grundsätzlich gelten die Regeln des DBV in der Fassung von 2007. Bei Verstößen bzw. in Streitfällen entscheidet das vom Club bestimmte Schiedsgericht.

### Spiel und Ablauf

Zum Spiel wird das **Board** in die Tischmitte gelegt und bleibt dort bis zum Ende des Spiels liegen [7 A]. Falls dies nicht praktikabel ist, ist NS für die korrekte Ausrichtung vor wie nach dem Spiel verantwortlich.

Jeder Spieler soll seine Karten vor Beginn des Spieles mit der Bildseite nach unten **zählen** [7 B] (Korrektur durch Vorgänger, falls erforderlich) und weder während noch nach dem Spiel andere Karten als seine eigenen berühren.

Unerlaubte Informationen [16] (Verhalten des Partners, Aufsnappen von Gesprächen, durch Zuschauer oder Regelwidrigkeiten, etc.) dürfen nicht verwendet werden.

**Änderungen von Ansagen** sind gemäß [25] möglich. [T]

Ein **ungenügendes Gebot** [27] kann vom linken Gegenspieler (der als nächstes an der Reihe ist) angenommen oder zurückgewiesen werden; in letzterem Fall muss es durch eine gültige Ansage ersetzt werden. [T]

Ein Gebot [31] oder Pass [30] **außerhalb der korrekten Reihenfolge** ist zu korrigieren. [T]

Zum Spielbeginn [41] spielt der Gegner zur Linken des Alleinspielers **verdeckt** zum ersten Stich aus. Alleinspieler oder Gegenspieler können Erklärungen der gegnerischen Reizung verlangen.

Der **Dummy** [42, 43] darf seine Hand nicht mit dem Alleinspieler tauschen. Er darf nicht am Spielgeschehen teilnehmen, keine bestimmte Spielweise oder Karte andeuten und seinen Platz nicht verlassen. Er darf nicht auf Regelverstöße aufmerksam machen, darf aber Revokes und andere Regelwidrigkeiten des Alleinspielers zu verhindern versuchen.

Eine unerlaubt oder vorzeitig sichtbar gemachte Karte wird zur **Strafkarte** [50]. Sie bleibt offen auf dem Tisch liegen und muss bei erster gültiger Gelegenheit gespielt werden. [T]

Ein **Ausspiel außer Reihe** [53, 54] kann durch den nächsten Spieler als korrekt angenommen oder zurückgewiesen werden; in letzterem Fall ist das Ausspiel zu korrigieren. Hat ein Gegenspieler falsch ausgespielt, bestimmt der Alleinspieler

- ob der korrekte Gegenspieler diese Farbe, so lange er am Stich bleibt, *nicht spielen darf*;
- ob der korrekte Gegenspieler diese Farbe spielen *soll*;
- wählt er keine von beiden Optionen, wird die Karte zur Strafkarte.

Erfolgt das **falsche Ausspiel zum ersten Stich**, darf der Alleinspieler darüber hinaus bestimmen, sich selbst zum Dummy zu machen; der Dummy wird dann Alleinspieler. [T]

Das Versäumnis, Farbe zu bedienen, oder eine von den Regeln verlangte Karte zu spielen oder zuzugeben, wird als **Revoke** [61-64] bezeichnet.

Das Revoke gilt als **vollendet**, wenn die schuldige Seite zum nächsten Stich ausspielt oder Stiche beansprucht oder konzidiert. Ein vollendetes Revoke darf nicht berichtigt werden.

Ein Revoke im zwölften Stich muss berichtigt werden, selbst wenn es vollendet ist.

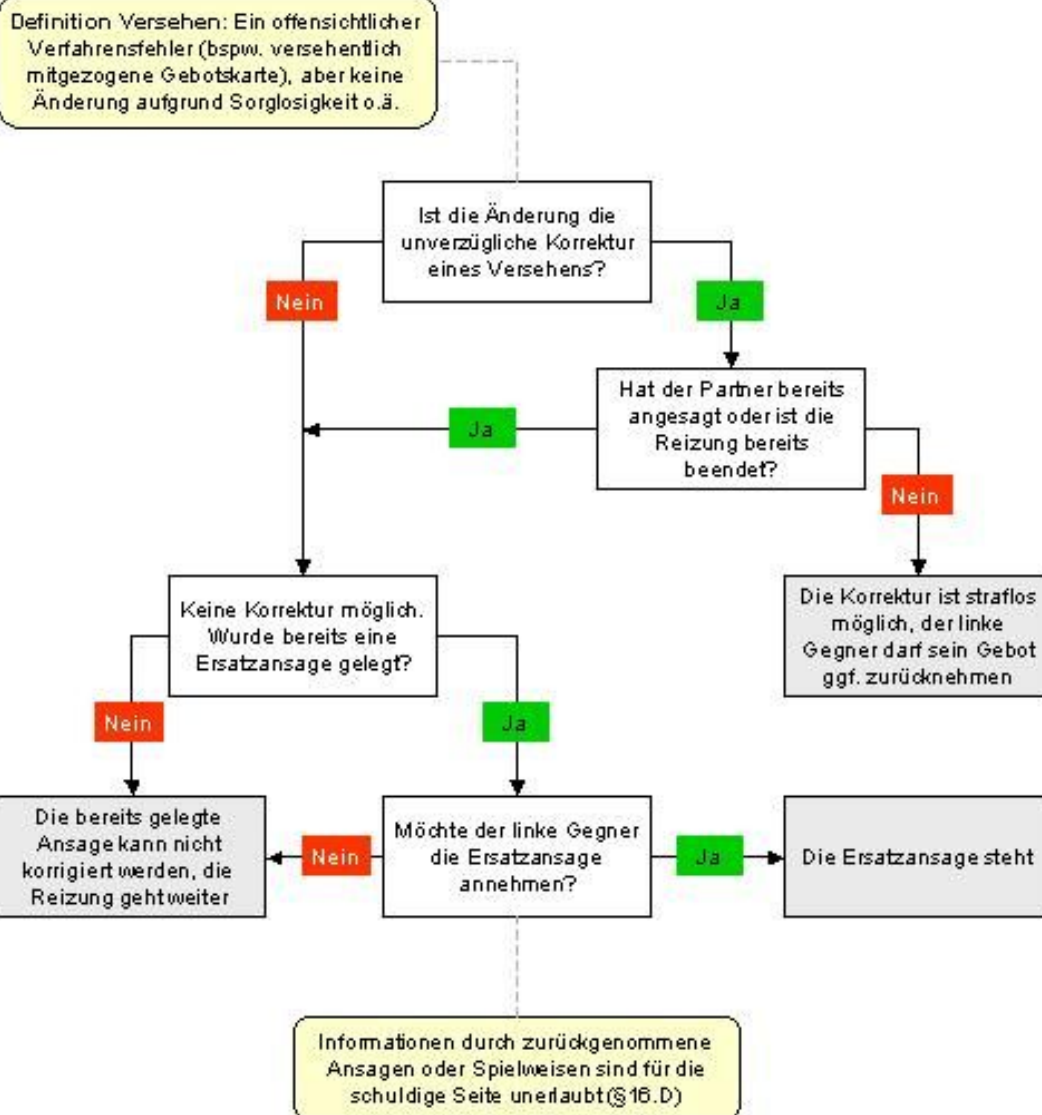
Wird ein Spieler vorher auf die Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht, wird die Karte zurückgenommen und durch eine gültige ersetzt; war es eine verdeckte Karte eines Gegenspielers, wird diese Karte zu einer Strafkarte. Nachfolgend gespielte Karten dürfen zurückgenommen werden.

Ein vollendetes Revoke zieht eine Rektifikation nach sich, wenn die schuldige Seite den Revokestich oder einen nachfolgenden Stich gewonnen hat und der Revoke vor dem zwölften Stich erfolgte. [T]

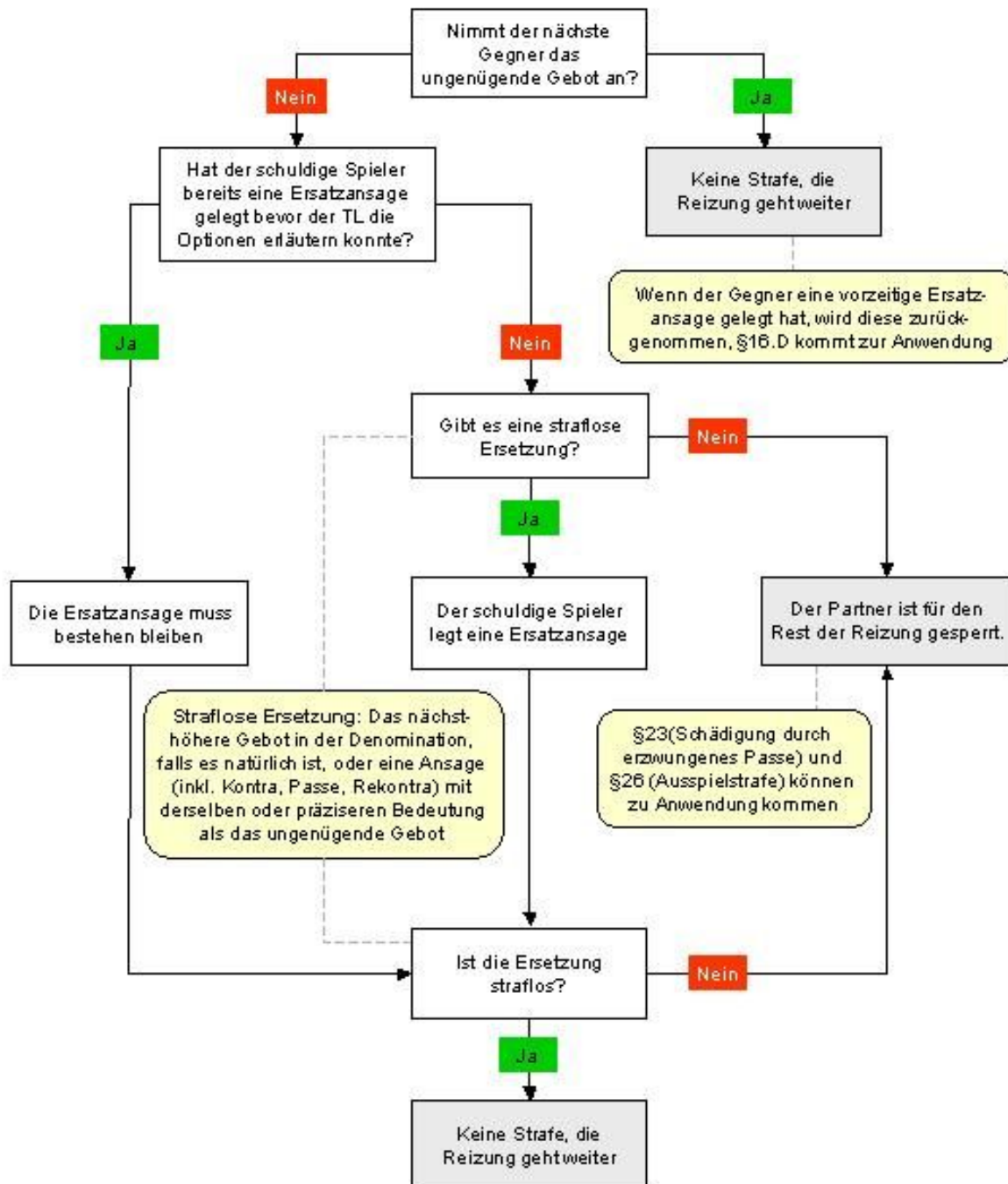
**Einsichtnahme** in Stiche [66]: Der laufende Stich wird auf Verlangen des Alleinspielers oder eines Gegners aufgedeckt, solange noch nicht zum nächsten Stich ausgespielt wurde. Bis zum gleichen Zeitpunkt darf man seine eigene letzte Karte einsehen, aber nicht sichtbar machen.

**Beanspruchung oder Konzession von Stichen** [68]: Jeder Spieler darf das Spiel dadurch abkürzen, dass er eine bestimmte Zahl verbleibender Stiche beansprucht oder konzidiert. Er soll diesen Anspruch durch eine klare Ansage des weiteren Spielplans begründen. Das Spiel endet; wird der Anspruch bestritten, entscheidet das Schiedsgericht. [T]

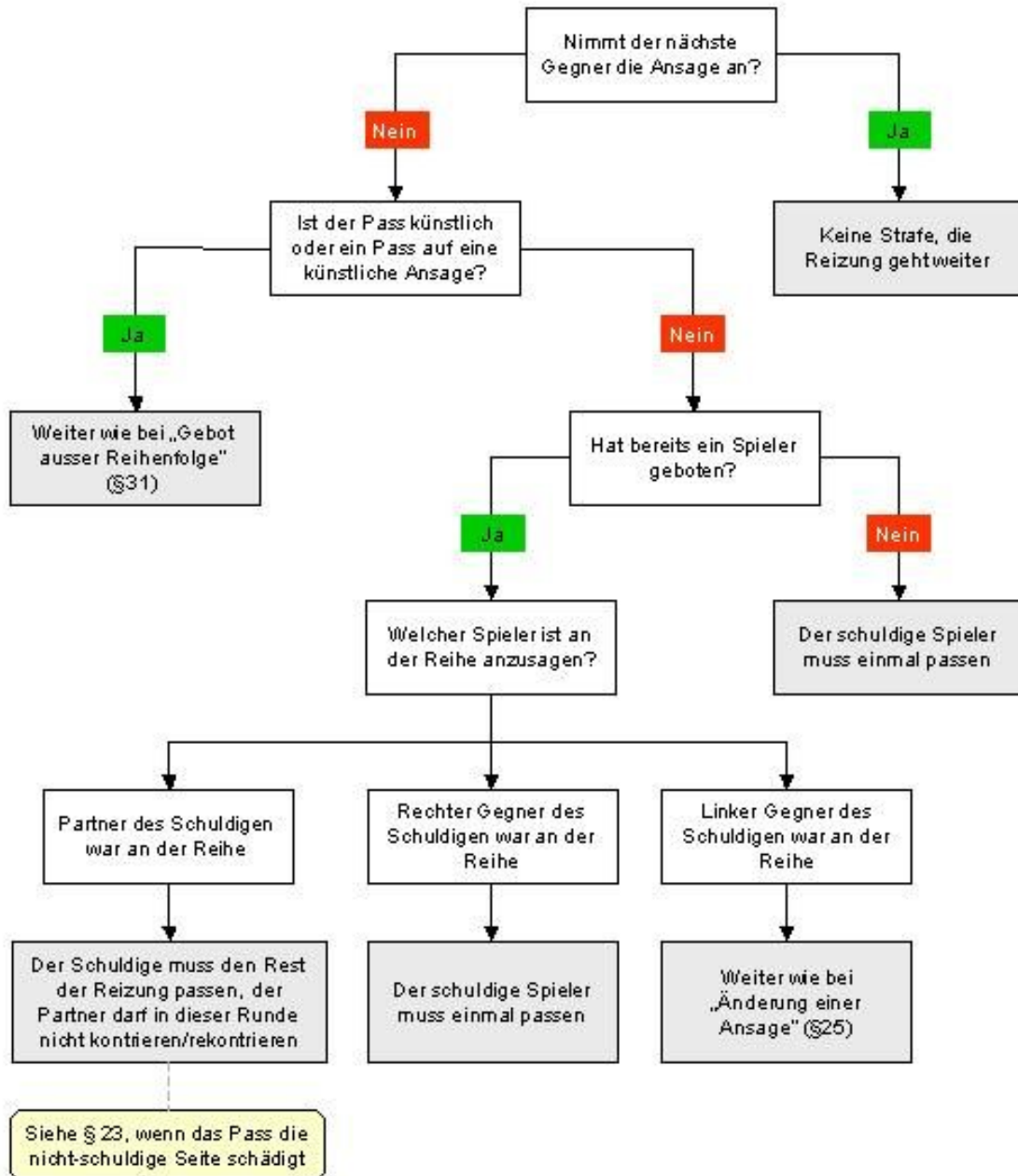
## Änderung einer Ansage (§25 TBR)



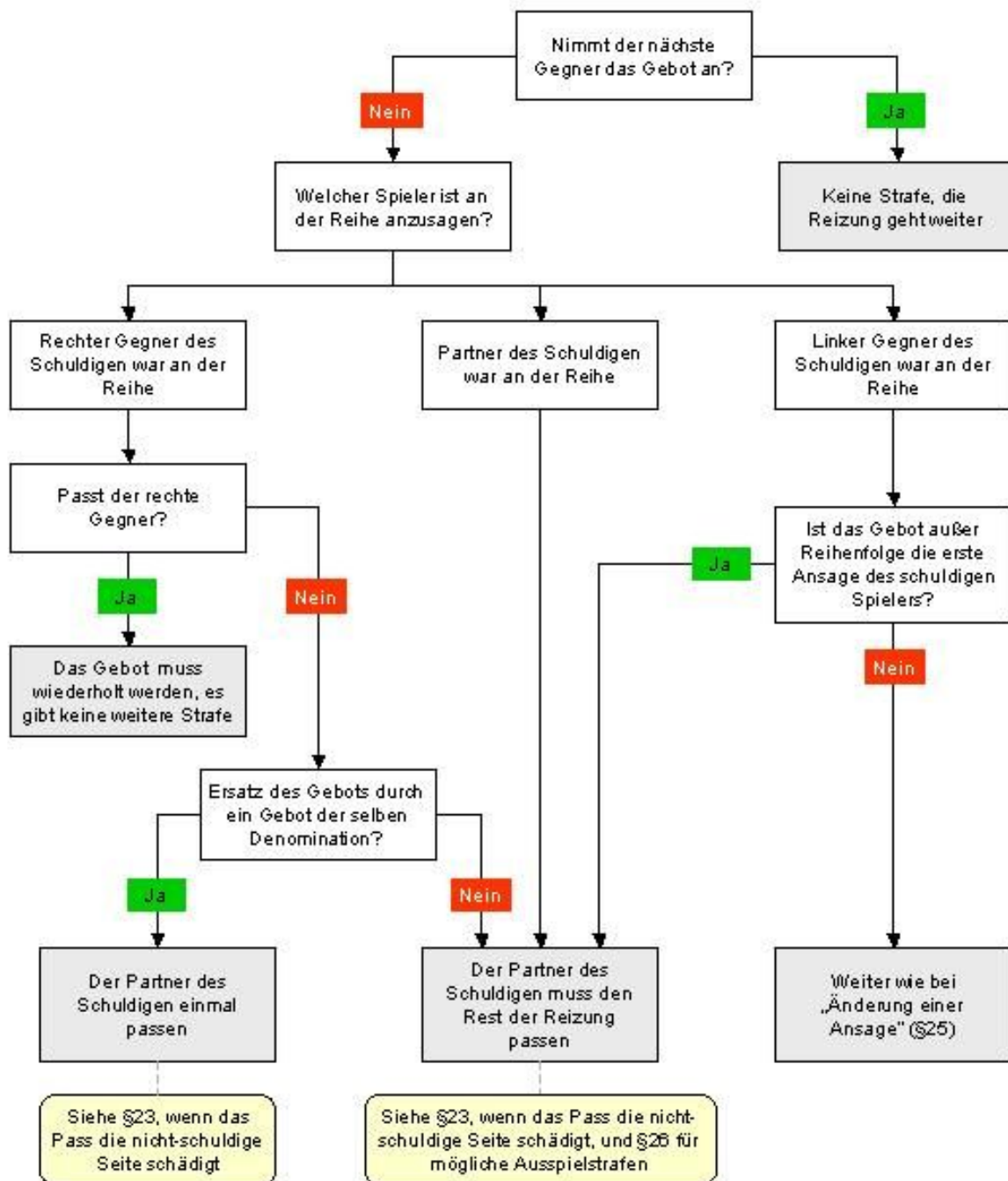
## Ungenügendes Gebot (§ 27 TBR)



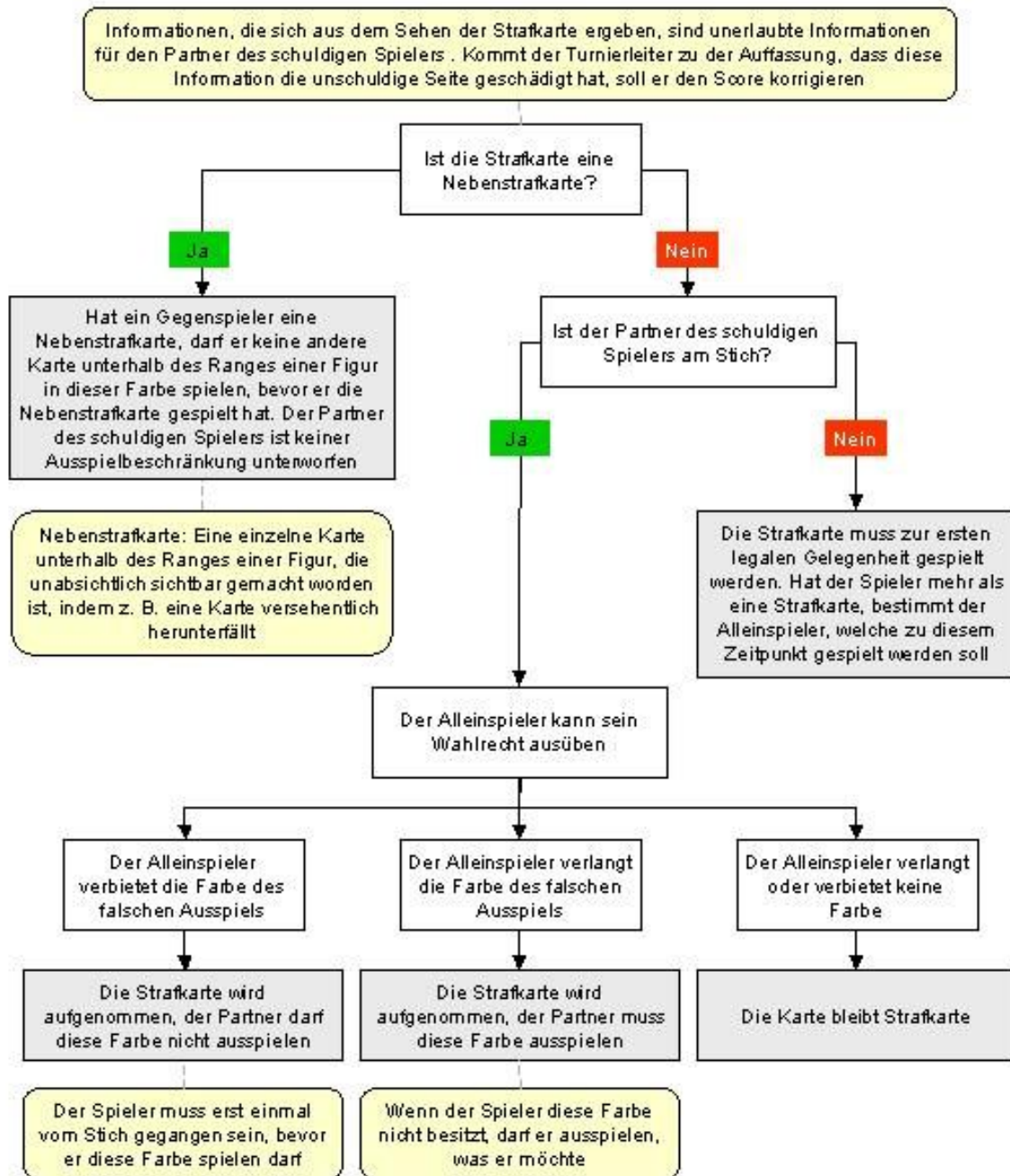
## Pass außer Reihenfolge (§30 TBR)



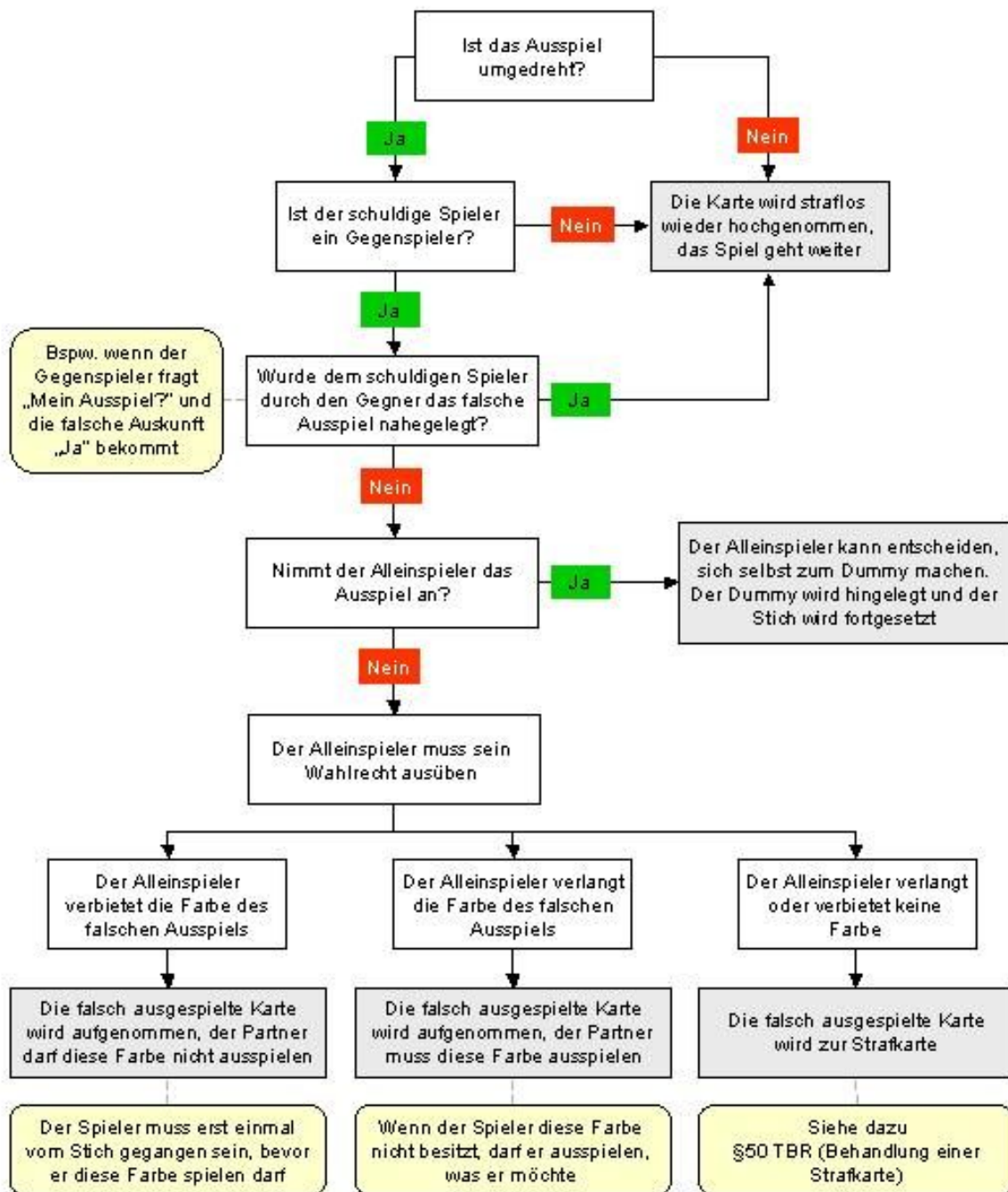
## Gebot außer Reihenfolge (§31 TBR)



## Strafkarte (§50 TBR)

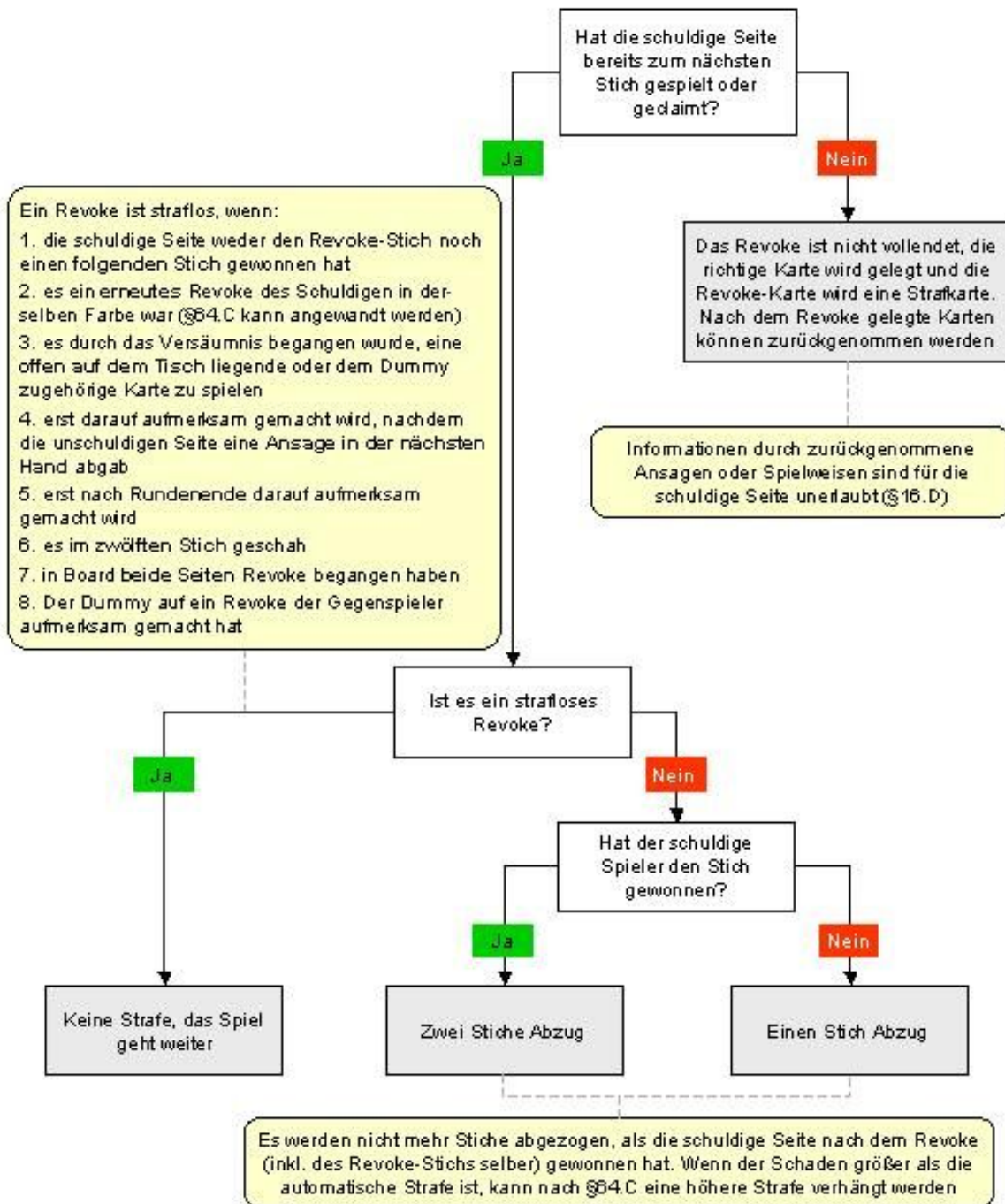


# Ausspiel außer der Reihe (§§53-54 TBR)





# Revoke (§§61-64 TBR)



## Ansprüche und Konzessionen (§§68-71 TBR)

