

Inhalt

Einleitung.....	Seite 2
Änderung von Ansagen.....	Seite 3
Ausspielstrafen.....	Seite 4
Ungenügendes Gebot.....	Seite 5
Pass außer Reihenfolge.....	Seite 6
Gebot außer Reihenfolge.....	Seite 7
Strafkarten.....	Seite 8
Ausspiel außer Reihenfolge.....	Seite 9
Revoke.....	Seite 10
Während der Reizung sichtbar gewordene Karte.....	Seite 11
Schaden durch erzwungenes Pass.....	Seite 12

Einleitung

Diese Entscheidungsbäume sollen Turnierleitern helfen, sogenannte „technische Entscheidungen“ (d.h. Entscheidungen, bei denen aus den Fakten unmittelbar eventuelle Straffolgen ableitbar sind) treffen zu können, wenn sie an den Tisch gerufen werden, ohne erst lange im Regelbuch nach den (ja häufig an verschiedenen Orten zu findenden) Bestimmungen suchen zu müssen. Dabei können allerdings nicht alle ungewöhnlichen Regelverstöße behandelt werden (manche sind schlichtweg nicht in Diagrammform darstellbar).

Ein wichtiger Aspekt ist beim Arbeiten mit den Entscheidungsbäumen stets zu berücksichtigen: Man kann sie nicht immer als einen Algorithmus behandeln, bei dem an den Knotenpunkten eine Entscheidung (oder Tatsachenfeststellung) stattfindet und man dann zum nächsten Knoten weitergehen kann. Im Gegenteil ist es erforderlich, einem Spieler, der eine Wahl zu treffen hat (egal, ob es sich um einen schuldigen oder einen nicht schuldigen Spieler handelt), stets die Konsequenzen all seiner möglichen Entscheidungen zu erklären. Handelt es sich beispielsweise um das erste Ausspiel eines Gegenspielers außer Reihenfolge, so muss man dem Alleinspieler, bevor er seine Wahl trifft, immer zunächst alle seine Entscheidungsmöglichkeiten mit ihren Konsequenzen erläutern. Dafür ist es natürlich hilfreich, wenn man die Entscheidungsbäume nicht nur am Tisch verwendet, sondern sich schon im Vorfeld mit ihnen vertraut gemacht hat.

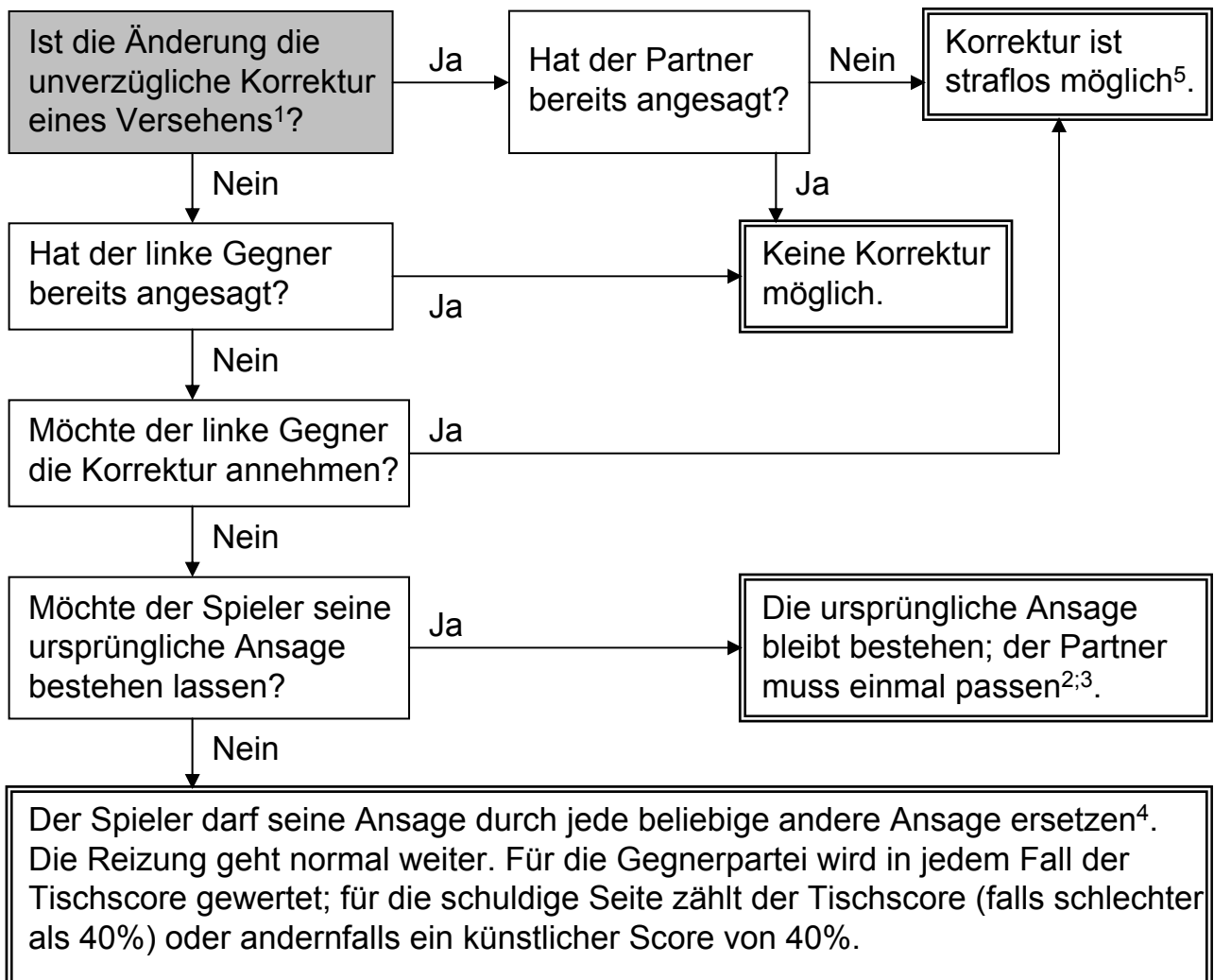
Weiterhin sind die Entscheidungsbäume auch nur ein Hilfsmittel und keinesfalls ein Ersatz für die offiziellen Regelwerke. Diese sollten beim Leiten eines Turniers immer griffbereit sein.

Zum Schluss noch einige im Folgenden verwendete Konventionen. Die Kästchen der Entscheidungsbäume weisen unterschiedliche Kennzeichnungen auf, damit man schneller erkennen kann, an welcher Stelle des Entscheidungsfindungsprozesses man sich gerade befindet:

- Die grau hinterlegten Kästchen sind der Einstiegspunkt in die Entscheidung.
- Die weißen, einfach umrahmten Kästchen bedeuten, dass hier eine Information eingeholt werden muss, aufgrund derer dann weiter verzweigt wird.
- Doppelt umrandete Kästchen kennzeichnen einen Endpunkt.
- Ein Pfeil gefolgt von Kursivschrift referenziert zu einem anderen Entscheidungsbaum.

Änderung von Ansagen (§25 TBR)

Achtung: Versucht ein Spieler, ein ungültiges (z.B. ungenügendes) Gebot zu ändern, so gilt nicht diese Regel, sondern die Bestimmung, die die jeweilige Regelwidrigkeit behandelt.

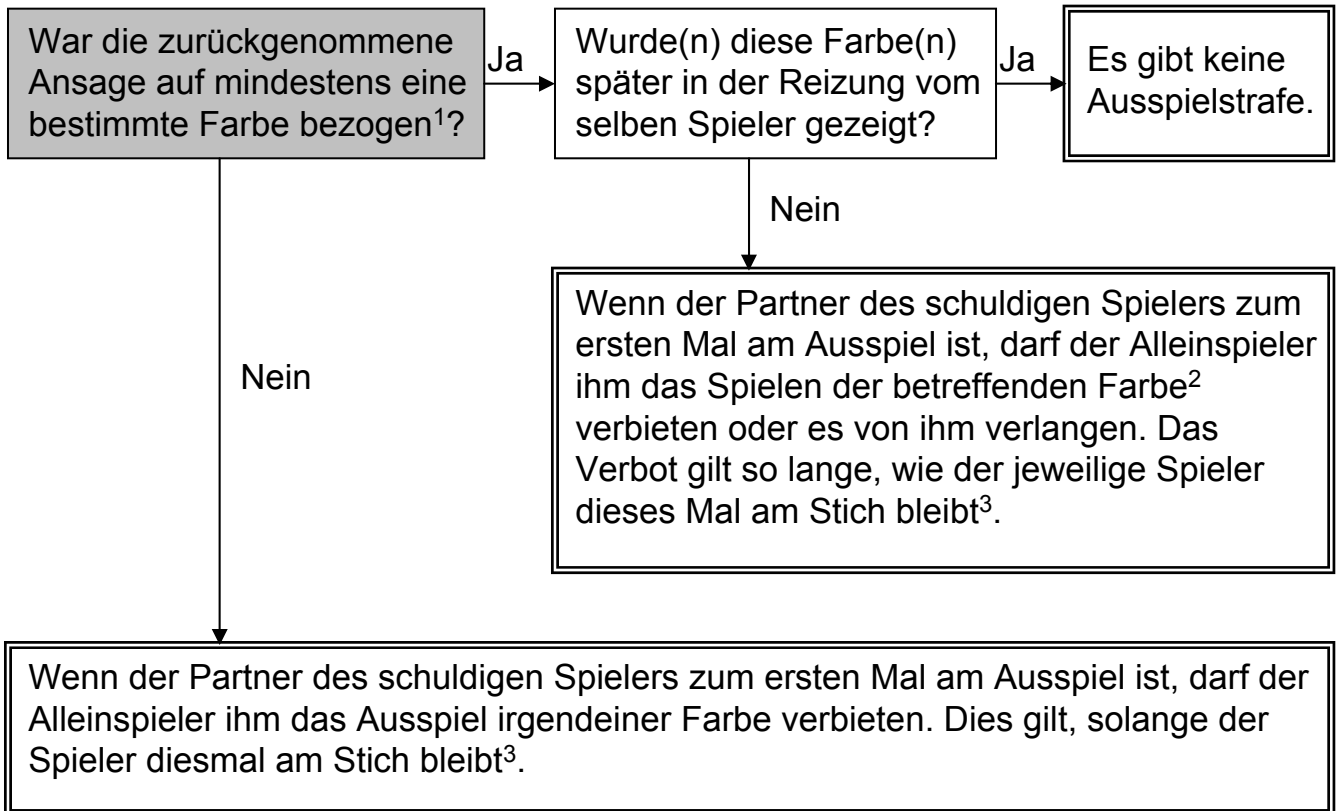


Hinweise:

- 1: Dies ist dann der Fall, wenn der Spieler keine Gedankenpause gemacht, es sich also nicht „anders überlegt“ hat, sondern wenn er eine Ansage nur versehentlich aus der Bietbox genommen hat.
- 2: Hatte der schuldige Spieler seine Ansage bereits korrigiert, so dass diese Änderung nun wieder zurückgenommen wird, kann es später → *Ausspielstrafen* (§ 26 TBR) in Bezug auf die versuchte Ersatzansage geben, wenn die schuldige Seite zu Gegenspielern wird.
- 3: Bezüglich des erzwungenen Passens kann → § 23 TBR zur Anwendung kommen.
- 4: Bezüglich der ersetzten Ansage kann es später zu → *Ausspielstrafen* (§ 26 TBR) kommen, wenn die schuldige Seite zu Gegenspielern wird.
- 5: Hatte der linke Gegner bereits eine Ansage gemacht, so darf er diese ebenfalls straflos zurücknehmen. Die daraus gewonnenen Informationen sind für die Seite, die als erstes ein Gebot geändert hat, unerlaubt und für die Gegenseite erlaubt.

Ausspielstrafen (§ 26 TBR)

Achtung: Diese Regel tritt nur im Zusammenhang mit zurückgenommenen Ansagen eine schuldigen Seite infolge einer anderen Regelwidrigkeit auf. An den entsprechenden Stellen anderer Regeln wird darauf hingewiesen, wenn dieser Paragraph zum Einsatz kommen könnte.

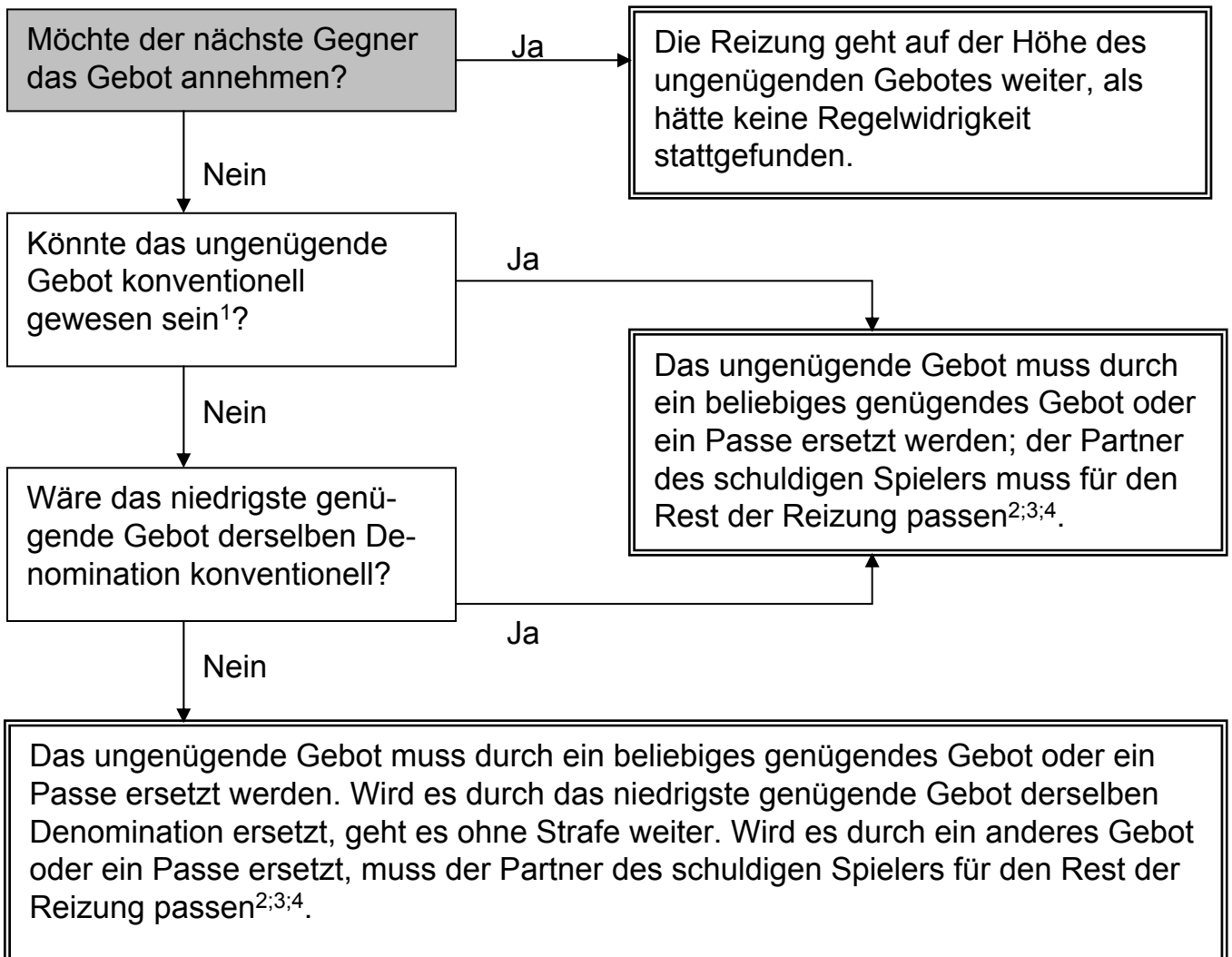


Hinweise:

- ¹: Reizt man gegen eine 1SA-Eröffnung 2♣, was beide Oberfarben zeigt, so spezifiziert man damit ♥ und ♠. Zeigt 2♣ hingegen einen beliebigen Einfärber (oder auch einen Einfärber in Oberfarbe), so ist die Ansage auf keine Farbe(n) bezogen. Bietet man 2♥ (= ♥+eine UF), so ist dies nur auf ♥ bezogen.
- ²: War die zurückgenommene Ansage auf mehrere Farben gleichzeitig bezogen, so darf der Alleinspieler aus allen diesen Farben, die später vom schuldigen Spieler in der Reizung nicht mehr spezifiziert wurden, eine auswählen, die er verlangen oder verbieten möchte.
- ³: Falls der Spieler der Ausspielverpflichtung nicht nachkommen kann, da er keine entsprechende Karte mehr besitzt, darf er spielen, was er möchte.

Ungenügendes Gebot (§ 27 TBR)

Achtung: Wurde das ungenügende Gebot außer Reihenfolge abgegeben, so kommt die Regel für Gebote außer Reihenfolge zur Anwendung.

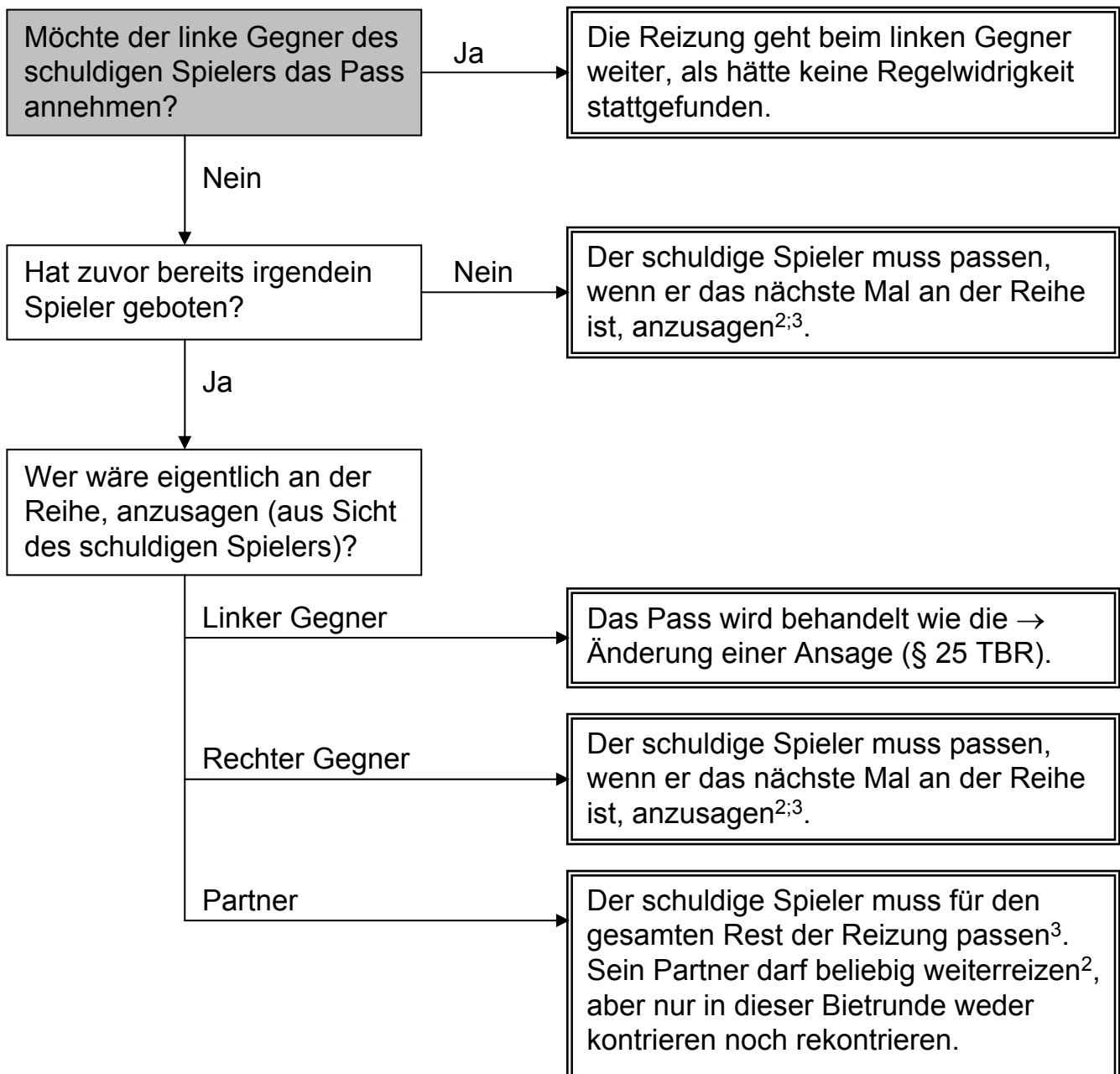


Hinweise:

- ¹: Beispiel: Eröffnung 2♠, Gegenreizung 2♣. Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass der Spieler 2♣ (künstlich) *eröffnen* wollte, könnte das Gebot künstlich gewesen sein. Wollte er aber lediglich ♣ *gegenreizen* und hat sich nur in der Bietsstufe vertan, dann ist das Gebot nicht künstlich, egal, was die 2♣-Eröffnung bedeuten würde. Hierzu kann der Turnierleiter den schuldigen Spieler zu seiner Hand und seinem Bietsystem befragen (vorzugsweise abseits des Tisches, um unerlaubte Informationen zu vermeiden).
- ²: Der schuldige Spieler darf die Tatsache, dass sein Partner immer passen muss, bei der Wahl seiner Ansagen berücksichtigen. Es ist also vollkommen legitim, einen Endkontrakt zu „raten“.
- ³: Möglicherweise kommen → *Ausspielstrafen* (§ 26 TBR) zur Anwendung, wenn die schuldige Seite zu Gegenspielern wird.
- ⁴: Bezüglich des erzwungenen Passens kann → § 23 TBR zur Anwendung kommen.

Pass außer Reihenfolge (§30 TBR)

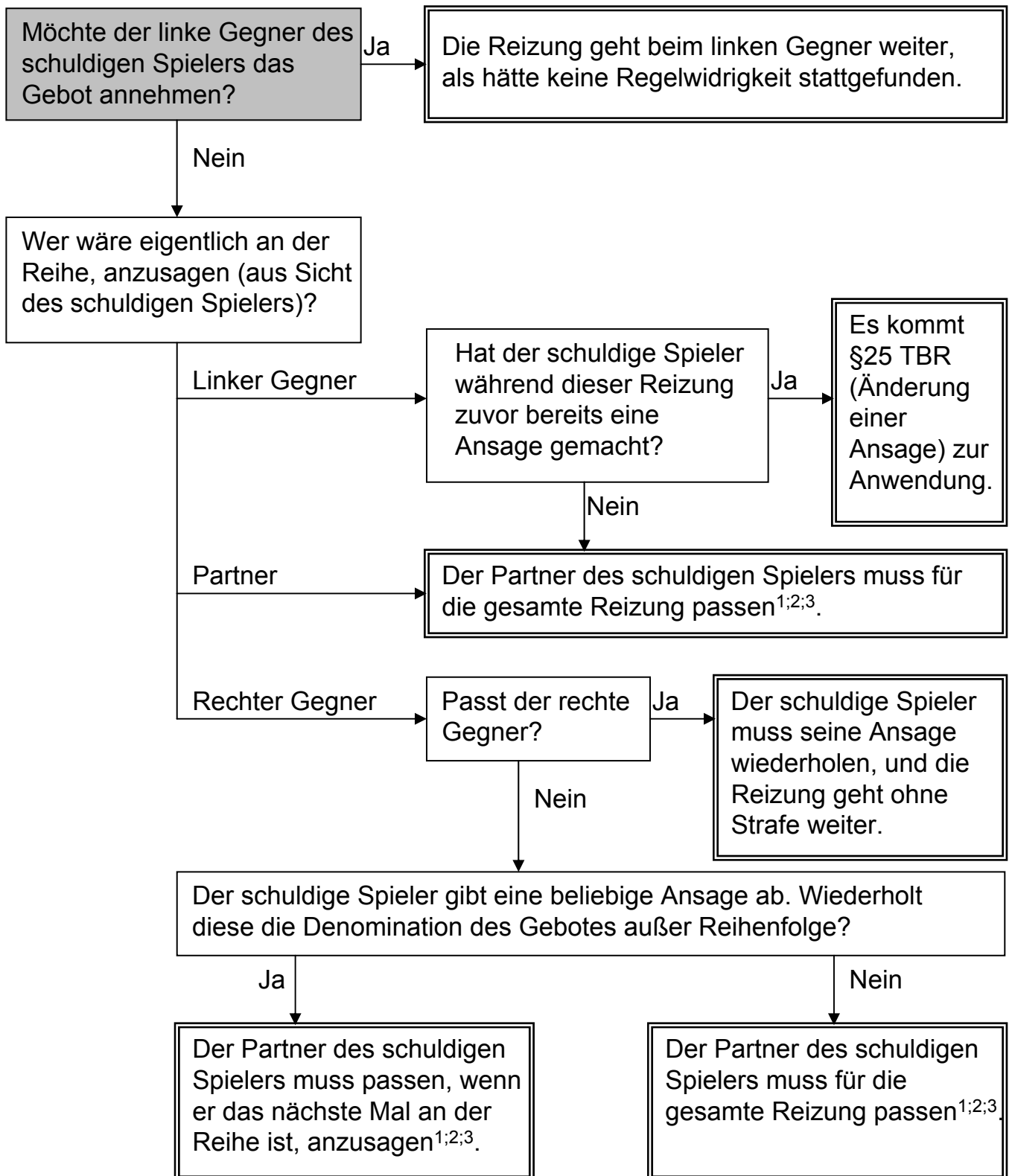
Achtung: Falls das Pass eine Konvention ist¹, kommt die Regel für ungenügende Gebote (§ 31 TBR) zur Anwendung.



Hinweise:

- ¹: Pass ist eine Konvention, wenn es aufgrund einer bestimmten Vereinbarung eine bestimmte Mindestpunktstärke verspricht oder künstlich Werte in einer anderen als der zuletzt genannten Farbe zeigt.
- ²: Der Partner darf die Information, dass der schuldige Spieler passen muss, bei der Wahl seiner Ansage(n) berücksichtigen. Es ist also völlig legitim, einen Endkontrakt zu „raten“.
- ³: Bezüglich des erzwungenen Passens kann → § 23 TBR zur Anwendung kommen.

Gebot außer Reihenfolge (§31 TBR)

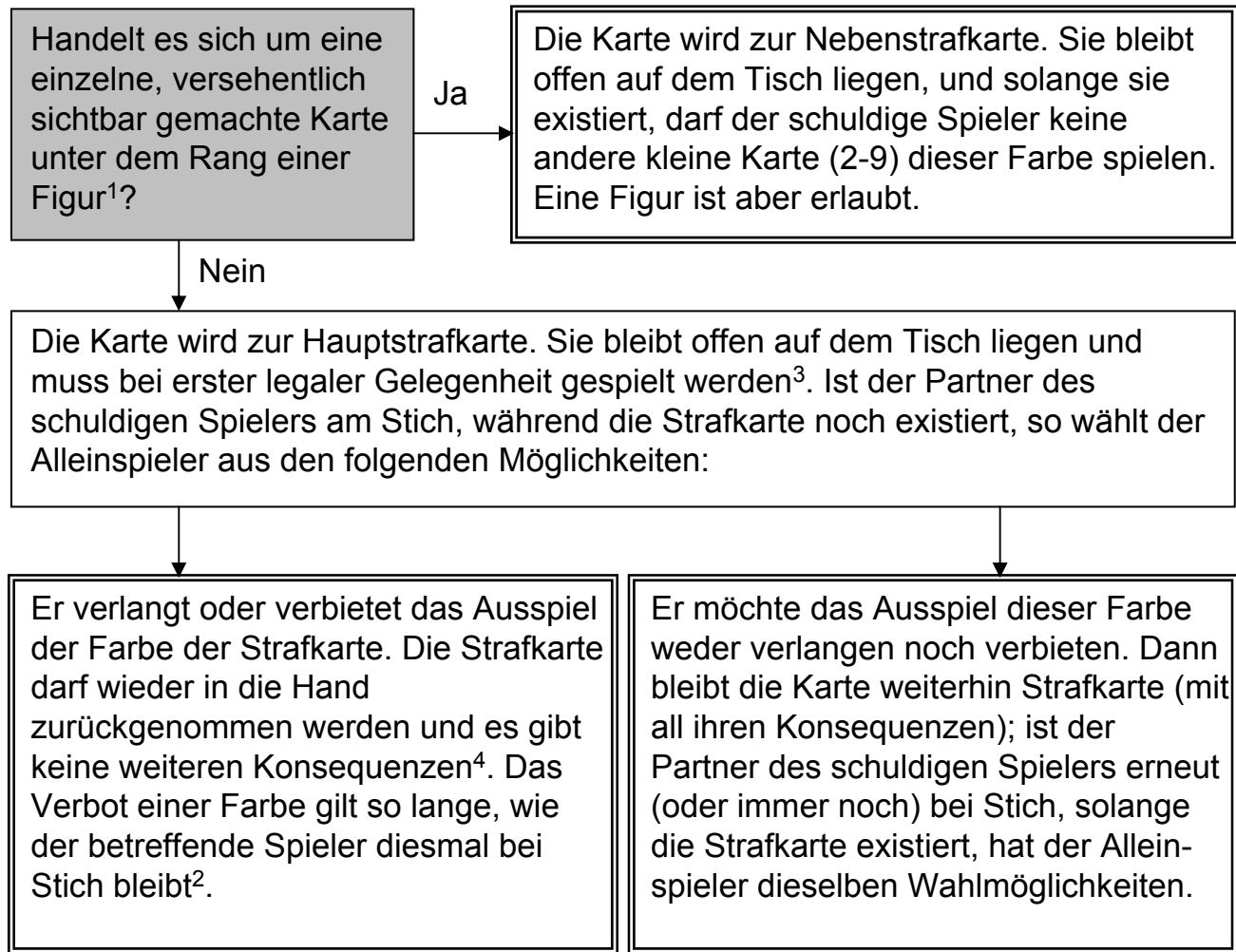


Hinweise:

- 1: Der schuldige Spieler darf die Information, dass sein Partner passen muss, bei der Wahl seiner Ansage(n) berücksichtigen. Es ist also völlig legitim, einen Endkontrakt zu „raten“.
- 2: Wird die schuldige Seite zu Gegenspielern, können die Ausspielstrafen des → § 26 TBR zur Anwendung kommen.
- 3: Bezüglich des erzwungenen Passens kann → § 23 TBR zur Anwendung kommen.

Strafkarten (§48 ff. TBR)

Achtung: Diese Regel kommt nur bei einer regelwidrig sichtbar gemachten Karte eines Gegenspielers zum Einsatz. Der Alleinspieler darf solche Karten stets straflos wieder seiner Hand zufügen, solange der Turnierleiter nicht der Auffassung ist, er hätte sie (aus)gespielt, in welchem Fall die Regel für ein → *Ausspiel außer Reihenfolge* zur Anwendung kommt.

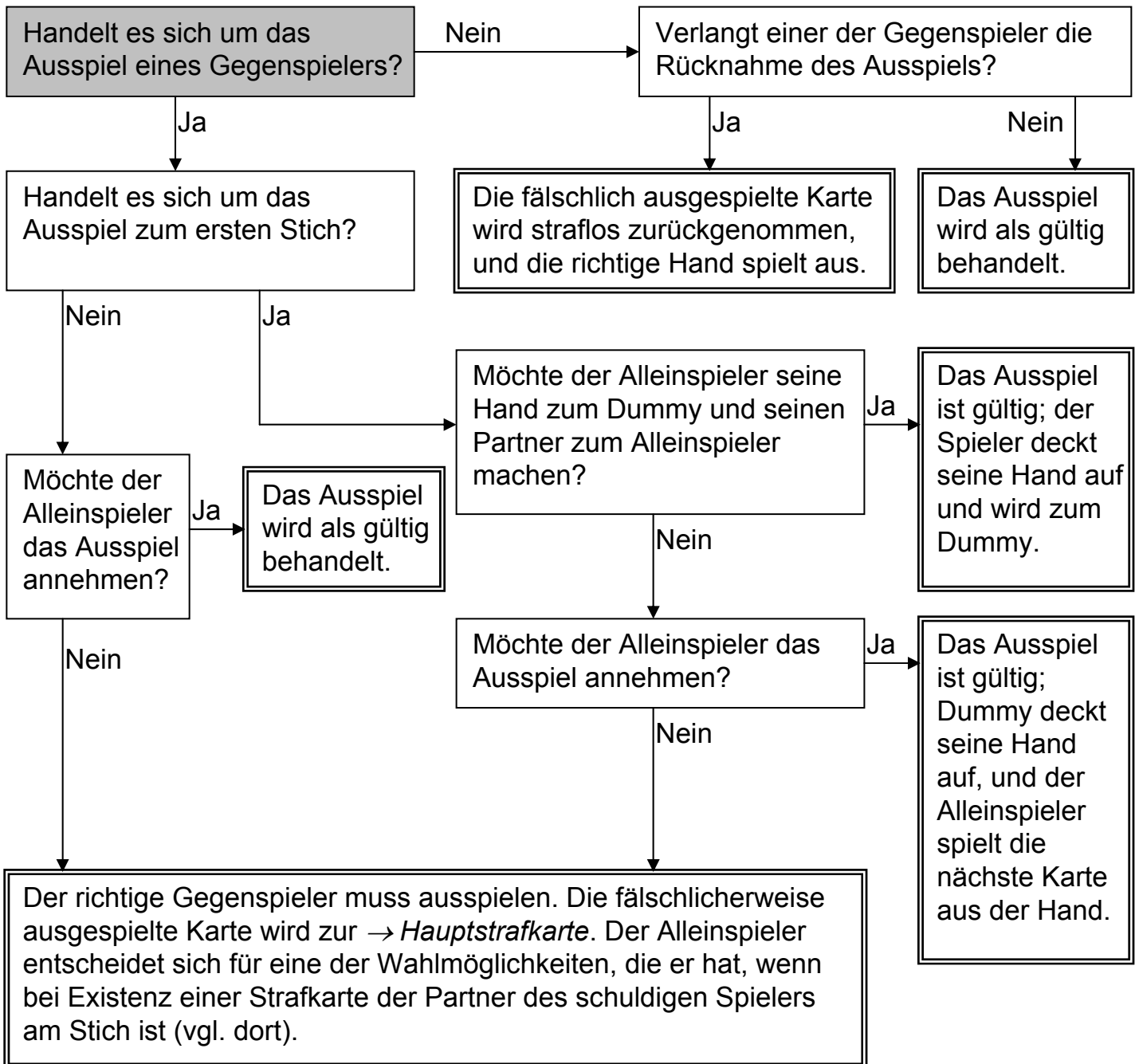


Hinweise:

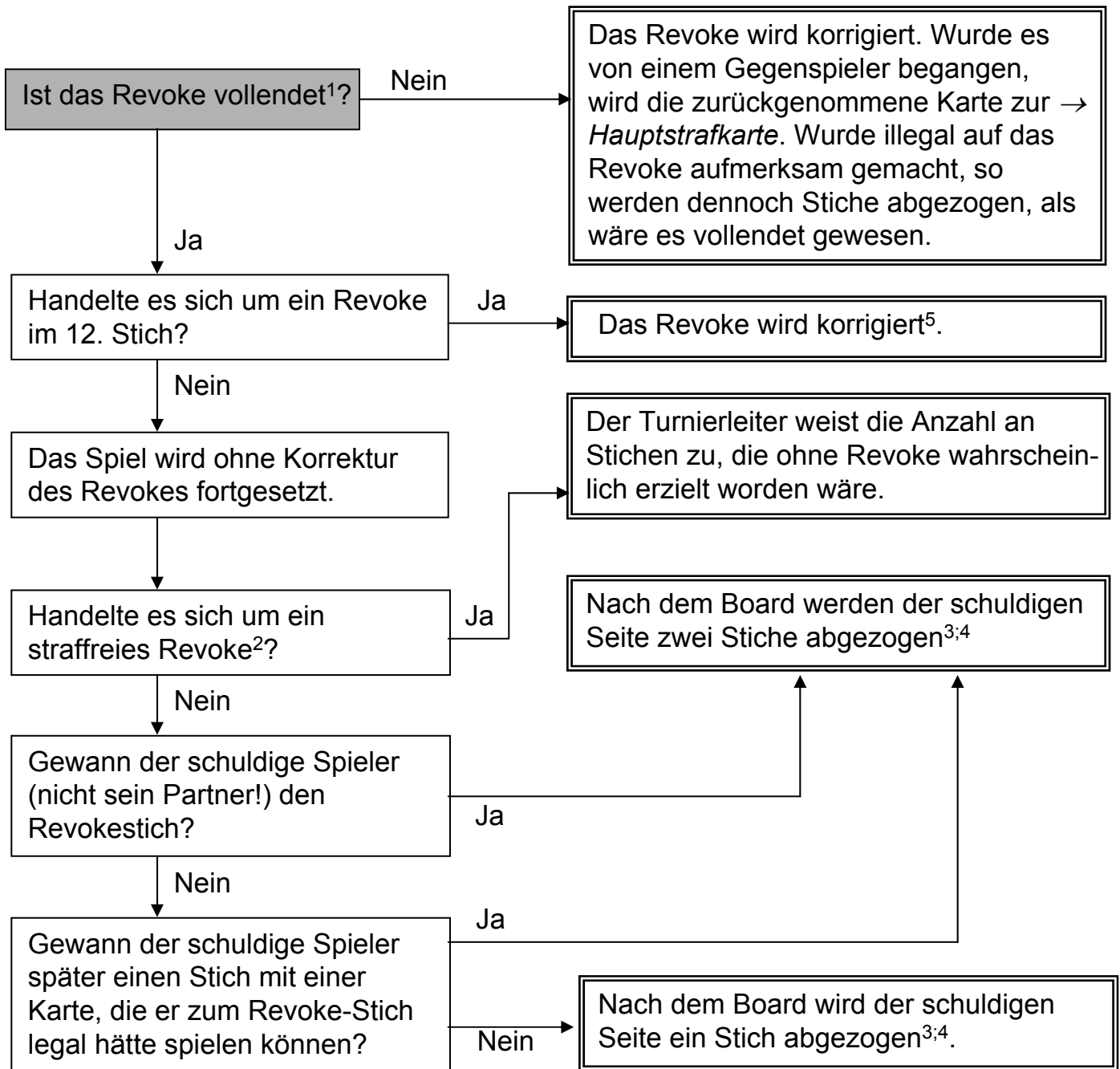
- 1: Dies ist dann der Fall, wenn eine kleine Karte (d.h. 2-9) versehentlich fallen gelassen wird (wenn man z.B. versehentlich zwei Karten gleichzeitig spielt), aber nie, wenn eine Karte absichtlich gezeigt oder als der Hand zugehörig benannt wurde (z.B. im Rahmen eines Revokes).
- 2: Wenn der betreffende Spieler der Ausspielverpflichtung nicht nachkommen kann, da er keine entsprechende Karte mehr besitzt, darf er spielen, was er möchte.
- 3: Hat der schuldige Spieler mehrere Strafkarten, die legal gespielt werden können, benennt der Alleinspieler diejenige, die gespielt werden soll. Die anderen Karten bleiben Strafkarten.
- 4: Hat der schuldige Spieler mehrere Strafkarten, so darf der Alleinspieler eine Farbe seiner Wahl, in der mindestens eine Strafkarte existiert, verlangen oder verbieten. Alle Strafkarten dieser Farbe dürfen dann wieder aufgenommen werden; diejenigen in anderen Farben bleiben Strafkarten.

Ausspiel außer Reihenfolge (§53 ff. TBR)

Achtung: Zunächst muss der Turnierleiter prüfen, ob dem schuldigen Spieler vom Gegner gesagt oder bestätigt wurde, dass er am Ausspiel sei. Ist dies der Fall, wird das Ausspiel als gültig behandelt.



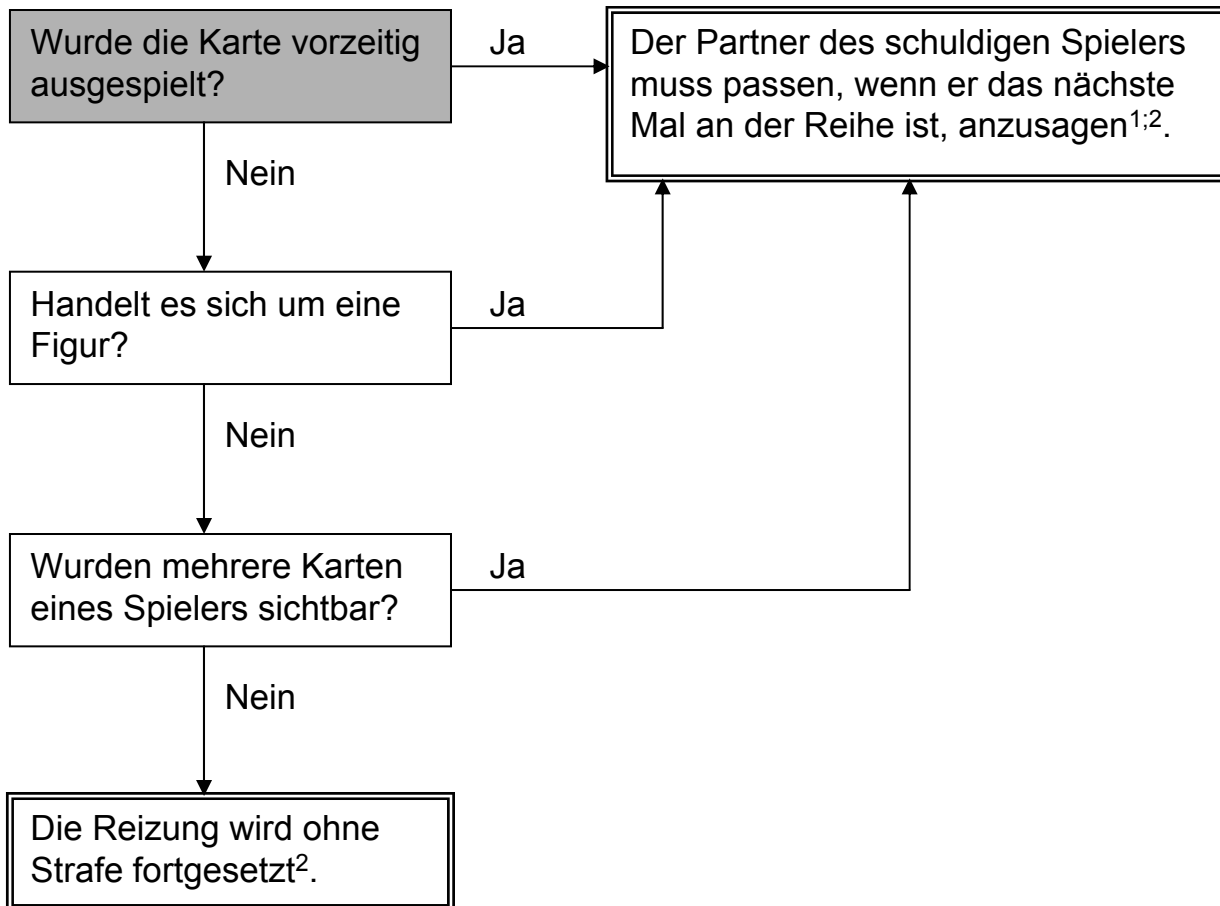
Revoke (§61 ff. TBR)



Hinweise:

- 1: Ein Revoke ist vollendet, wenn die schuldige Seite zum nächsten Stich gespielt (auch der Partner des schuldigen Spielers!) oder geclaiamt bzw. konzediert hat.
- 2: Ein Revoke ist straffrei, wenn nach Rundenende darauf aufmerksam gemacht wurde oder die nicht schuldige Seite im nächsten Board angesagt hat; wenn eine offen auf dem Tisch liegende Karte (Dummy oder Strafkarte) nicht bedient wurde; wenn es sich um ein zweites Revoke eines Spielers in derselben Farbe handelt.
- 3: Es werden allerdings höchstens so viele Stiche abgezogen, wie die schuldige Seite ab dem Revokestich (inkl. desselben) gewann.
- 4: War der durch das Revoke entstandene Schaden größer als die abzuziehende Anzahl an Stichen, so weist man den Score zu, der ohne Revoke wahrscheinlich erzielt worden wäre.
- 5: Der Partner des schuldigen Spielers darf zum korrigierten 12. Stich keine Karte spielen, die durch das Sehen der Revoke-Karte nahegelegt worden sein könnte.

Während der Reizung sichtbar gewordene Karte (§ 24 TBR)



Hinweise:

- ¹: Bezüglich des erzwungenen Passens kann → § 23 TBR zur Anwendung kommen.
- ²: Wird der schuldige Spieler zum Gegenspieler, darf der Alleinspieler, wenn er möchte, jede sichtbar gewordene Karte als → *Strafkarte* behandeln. Entscheidet sich der Alleinspieler dagegen, darf / dürfen die betreffende/n Karte/n straflos wieder aufgenommen werden.

Schaden durch erzwungenes Pass (§ 23 TBR)

Zu dieser Regel wird von diversen Entscheidungsbäumen referenziert, weshalb sie hier kurz skizziert werden soll. Sie kann zur Anwendung kommen, wenn ein Spieler nach einer Regelwidrigkeit seines Partners durch eine Regel verpflichtet wurde, einmal oder mehrmals zu passen.

Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass das erzwungene Pass die nicht schuldige Seite geschädigt hat und dass der schuldige Spieler dies zum Zeitpunkt seiner Regelwidrigkeit hätte wissen können, so soll er einen berechtigten Score zuweisen. Dies ist normalerweise dann der Fall, wenn die schuldige Seite durch das erzwungene Pass einen (erfolgreichen) Kontrakt erreicht hat, der ansonsten nicht möglich gewesen wäre. Beispiel:

Nord eröffnet 1SA. Ost begeht eine Regelwidrigkeit, die seinen Partner zum Passen zwingt (z.B. ungenügendes Gebot). Nach Verhängen der entsprechenden Strafe bietet Ost mit langen Treffs 2♣, was zum Endkontrakt wird und (genau erfüllt) einen guten Score für OW produziert. Nun stellt sich heraus, dass OW systemgemäß über 1SA Landy spielen (2♣ = beide Oberfarben). Normalerweise hätten sie also nie diesen Kontrakt spielen können; dies wurde nur dadurch möglich, dass West zum Passen verpflichtet war.

Jetzt muss der Turnierleiter beurteilen, ob Ost bei seiner Regelwidrigkeit (also z.B. dem ungenügenden Gebot) hätte wissen können, dass es für seine Seite gut sein würde, wenn sein Partner gesperrt ist. Hier ist das vermutlich der Fall. Man muss dabei keineswegs unterstellen, dass der Spieler sich das tatsächlich überlegt und den Regelverstoß absichtlich begangen hat; die Regel spricht extra von „hätte wissen können“. Denkt der Turnierleiter, dass dies der Fall ist, weist er einen berechtigten Score zu (also das beste Ergebnis für die nicht schuldige Seite, das ohne die Regelwidrigkeit wahrscheinlich gewesen wäre).