

Wichtige Turnierregeln

Während der Reizphase

§20 F „Erklärung von Ansagen“

Jeder Spieler darf sich jederzeit während Reizung und Spielverlauf nach Bedeutungen von Ansagen oder Gegenspielkonventionen der Gegner erkundigen, **sofern er an der Reihe ist zu spielen oder anzusagen**. Grundsätzlich sollte er sich dabei die gesamte Reizung erklären lassen, darf aber auch Fragen hinsichtlich verfügbarer, aber nicht gemachter Ansagen stellen.

Die Antworten sollten normalerweise vom Partner des Spielers gegeben werden, der eine zur Frage stehende Ansage gemacht hat.

§25 A „Gültige Änderung von Ansagen“

Eine Ansage darf von einem Spieler grundsätzlich nur dann straffrei geändert werden, wenn er die falsche Ansage aus Versehen gemacht hat. Allerdings darf seine versehentlich gemachte Ansage nur solange durch die von ihm beabsichtigte Ansage ersetzt werden, solange er dies **ohne Gedankenpause** tut und sein Partner noch keine Ansage gemacht hat.

§27 „ungenügendes Gebot“

Ein ungenügendes Gebot darf immer vom linken Gegner des schuldigen Spielers angenommen werden. Dies geschieht, indem er eine Ansage macht und die Reizung geht straffrei weiter. (Dadurch kann es zu Reizungen kommen, in denen ein Gebot mehrmals vorkommt.) **Sollte das ungenügende Gebot nicht angenommen werden**, hat der schuldige Spieler zwei Möglichkeiten ein genügendes Gebot abzugeben:

1. Durch das niedrigste genügende Gebot in derselben Farbe

In diesem Fall geht die Reizung straffrei weiter, sofern weder das ungenügende noch das Ersatzgebot konventionell war.

2. Durch jedes andere genügende Gebot oder passe

In diesem Fall **muss der Partner des schuldigen Spielers für den Rest der Reizung passen**. Das gleiche gilt, wenn im Fall 1 das ungenügende oder das Ersatzgebot konventionell waren.

Ein ungenügendes Gebot darf niemals durch Kontra oder Rekontra ersetzt werden.

§30 „Pass außer Reihenfolge“

Passt ein Spieler ohne an der Reihe zu sein, kann dieses Pass immer vom linken Gegner angenommen werden. In diesem Fall geht die Reizung nach dem Pass straffrei weiter.

Wird das Pass nicht angenommen, gibt es verschiedene Möglichkeiten

1. Kein Spieler hat bisher ein Gebot abgegeben; oder

2. Ein Spieler hat bereits geboten und der rechte Gegner ist an der Reihe anzusagen

In diesen Fällen **muss der schuldige Spieler passen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist anzusagen**.

3. Ein Spieler hat bereits geboten und der Partner des schuldigen Spielers ist an der Reihe

Diesmal **muss der schuldige Spieler für den Rest der Reizung passen**.

§31 „Gebot außer Reihenfolge“

Gibt ein Spieler ein Gebot ab, ohne an der Reihe zu sein anzusagen, kann auch dieses Gebot vom linken Gegner des schuldigen Spielers angenommen werden. Die Reizung geht dann straffrei nach dem Gebot außer Reihenfolge weiter.

Wird das Gebot außer Reihenfolge nicht angenommen, gibt es wieder verschiedene Möglichkeiten:

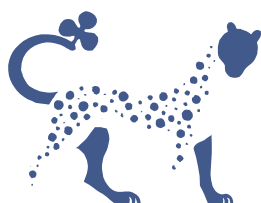
1. Rechter Gegner ist an der Reihe

Passt der rechte Gegner, **muss der schuldige Spieler sein Gebot wiederholen** und die Reizung geht ohne Strafe weiter.

Passt der rechte Gegner nicht, sondern wählt eine beliebige andere Ansage, kann auch der schuldige Spieler jede gültige Ansage machen. Wiederholt er dabei die Farbe des Gebots außer Reihenfolge, **muss sein Partner das nächste mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen**. Wiederholt der schuldige Spieler seine Farbe nicht, **muss sein Partner für den Rest der Reizung passen**.

2. Der Partner oder der linke Gegner ist an der Reihe anzusagen

In diesem Fall **muss der Partner des schuldigen Spielers für den Rest der Reizung passen**.



Wichtige Turnierregeln

Während der Spielphase

§§ 48, 49 „Sichtbarmachen der Karten“

Wenn sich eine Karte eines Gegenspielers in einer Position befindet, in der sein Partner die Bildseite möglicherweise sehen könnte, wird diese Karte zur Strafkarte, außer es geschieht im normalen Spielverlauf. Dies gilt nicht für Karten des Alleinspielers; er kann keine Strafkarten haben.

§50 D „Behandlung einer Strafkarte“

Hat eine Spieler eine Strafkarte, muss diese Karte aufgedeckt vor dem Spieler, dem sie gehört liegen bleiben. Beide Spieler dieser Seite können nun Beschränkungen unterliegen; der schuldige Spieler, wenn er an der Reihe ist zu spielen und sein Partner, wenn er an der Reihe ist auszuspielen.

1. Schuldiger Spieler ist an der Reihe

Die Strafkarte **muss vom schuldigen Spieler zur ersten legalen Gelegenheit gespielt werden**, sei es durch Ausspiel, Farbe bekennen, Abwerfen oder Trumpfen. Hat eine Gegenspieler mehrere Strafkarten, die legal gespielt werden können, darf der Alleinspieler bestimmen, welche Karte zum Stich gespielt werden muss.

2. Partner des schuldigen Spielers ist am Ausspiel

Ist der Partner des schuldigen Spielers am Ausspiel, **kann der Alleinspieler von diesem das Spielen der Farbe der Strafkarte verlangen oder verbieten**. Das Verbot gilt, solange der Spieler bei Stich bleibt. Wählt der Alleinspieler eine dieser beiden Möglichkeiten, ist die Strafkarte keine Strafkarte mehr und darf wieder aufgenommen werden.

Der Alleinspieler kann auch darauf verzichten, von einer dieser Möglichkeiten Gebrauch zu machen. In diesem Fall darf jede beliebige Karte ausgespielt werden; **die Strafkarte bleibt jedoch Strafkarte und darf nicht wieder aufgenommen werden**.

§50 „aufgedecktes 1. Ausspiel außer Reihenfolge“

Beim Ausspiel von der falschen Seite gibt es für den Alleinspieler zunächst zwei Möglichkeiten:

1. Alleinspieler nimmt es an

Der Alleinspieler kann jederzeit das falsche Ausspiel annehmen und entscheiden ob er oder sein Partner Alleinspieler werden soll.

2. Alleinspieler nimmt es nicht an

In diesem Fall geht das Ausspiel wieder zum Partner des schuldigen Spieler zurück und die regelwidrig ausgespielte Karte wird zur Strafkarte.

§61 „Revoke“

Revoke bedeutet, dass man eine Farbe nicht bekennt, obwohl man noch Karten dieser Farbe zur Verfügung gehabt hätte. Die Gegenspieler dürfen sich **nicht** bezüglich eines möglichen Revokes **gegenseitig** befragen.

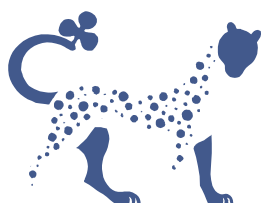
§62 „Berichtigung eines Revokes“

Der Revoke muss berichtigt werden, wenn der schuldige Spieler die Regelwidrigkeit bemerkt, bevor der Revoke vollendet ist. In diesem Fall nimmt der Spieler die zum Revoke gespielte Karte zurück und bekennt mit irgendeiner anderen Karte Farbe. Die beim Revoke gespielte Karte wird zur Strafkarte, wenn der schuldige Spieler ein Gegenspieler war. Straflös ersetzt werden darf die Karte, wenn es sich bei dem schuldigen Spieler um den Alleinspieler handelt.

Ein Revoke im 12. Stich **muss** immer berichtigt werden, auch wenn er schon vollendet ist!

§63 „Vollendung eines Revokes“

Ein Revoke ist vollendet, wenn der schuldige Spieler oder sein Partner zum nächsten Stich ausspielt oder zugibt. Ist ein Revoke einmal vollendet darf er nicht mehr berichtigt werden und der Stich, in dem der Revoke begangen wurde, bleibt wie gespielt bestehen.



Wichtige Turnierregeln

§64 „Verfahren nach Vollendung eines Revokes“

Die Strafe, die nach einem vollendetem Revoke verhängt wird, richtet sich danach, wer den Revokestich gewonnen hat:

1. schuldiger Spieler gewann Revokestich

Wenn der schuldige Spieler den Revokestich gewinnt, wird nach Beendigung des Spiels der nicht schuldigen Seite **zwei zusätzliche Stiche** zugesprochen.

2. schuldiger Spieler gewann Revokestich nicht

In diesem Fall wird der nicht schuldigen Seite nach Beendigung des Spiels **ein zusätzlicher Stich** zugesprochen. Ein weiterer Stich wird zugesprochen, wenn der schuldige Spieler im weiteren Verlauf einen Stich mit einer Karte gewinnt, die er ordnungsgemäß beim Revokestich hätte zugeben können.

Ein Revoke kann jedoch auch straflos bleiben, wenn:

1. die schuldige Seite weder den Revokestich noch einen nachfolgenden Stich gewinnt.
2. ein weiterer Revoke in derselben Farbe von demselben Spieler begangen wird.
3. bei einem Revoke im 12. Stich.

Verhaltensregeln

§ 74 TBR: Benehmen und Umgangsformen

A. Korrekte Einstellung

1. Höflichkeit

Ein Spieler sollte jederzeit eine höfliche Einstellung beibehalten.

2. Gute Umgangsformen in Wort und Tat

Ein Spieler sollte sorgfältig jede Bemerkung oder Handlung vermeiden, die bei einem anderen Spieler Verärgerung oder Verlegenheit hervorrufen oder seine Freude am Spiel beeinträchtigen könnte.

3. Befolgung des korrekten Verfahrens

Jeder Spieler sollte beim Ansagen und Spielen gleichmäßig und korrekt verfahren.

B. Umgangsformen

Aus **Höflichkeit** sollte ein Spieler es **unterlassen**:

1. dem Spiel **nicht genügend Aufmerksamkeit** zu widmen;
2. **überflüssige Kommentare** während der Reizung und des Spiels abzugeben;
3. eine **Karte zu ziehen, bevor er an der Reihe ist** zu spielen;
4. das Spiel **unnötig zu verlängern** (etwa weiterzuspielen, obwohl er weiß, dass er sicher alle Stiche gewinnen wird), zu dem Zweck, einen Gegner aus der Fassung zu bringen;
5. den **Turnierleiter** in einer Art und Weise zu rufen oder anzusprechen, die ihm **oder anderen Teilnehmern gegenüber unhöflich** ist.

C. Verfahrensverstöße

Folgende **Verhaltensweisen** gelten als Verfahrensverstöße:

1. **verschiedene Bezeichnungen** für **dieselbe Ansage** zu verwenden;
2. **Billigung oder Missbilligung** einer Ansage oder eines Spiels **anzudeuten**;
3. die Erwartung oder Absicht **anzudeuten, einen Stich**, der noch nicht vollständig ist, **zu gewinnen oder zu verlieren**;
4. einen **Kommentar abzugeben** oder eine Aktion zu unternehmen, **wodurch** auf einen bedeutsamen **Vorfall** oder auf die **Anzahl** der für den Erfolg **noch benötigten Stiche aufmerksam gemacht wird**;
5. absichtlich einen anderen Spieler während der Reizung oder des Spiels **anzuschauen, um seine Karten zu sehen oder um zu beobachten, von welcher Stelle er eine Karte zieht** (jedoch ist es korrekt, aufgrund einer Information zu handeln, die man durch versehentliches Sehen einer Karte des Gegners erhalten hat);
6. einen offensichtlichen **Mangel** weiteren **Interesses** an einer Teilung zu **bekunden** (indem man etwa seine Karten zusammenschiebt);
7. die normale Biet- oder Spielgeschwindigkeit unterschiedlich zu gestalten, um einen **Gegner aus der Fassung zu bringen**;
8. unnötig den **Tisch** vor Aufruf der nächsten Runde zu **verlassen**.