

Allgemeine Regeln und Verhaltensweisen beim Bridge

J. Cleve

Bridge-Club Schwerin Wismar

Vorbemerkung

Bridge soll uns **Spaß machen**. Macht es Ihnen Spaß, wenn Ihre Gegner ständig reden, oder wenn Sie beim Rausnehmen der Karten 14 in der Hand haben? Bridge braucht wie jedes Spiel ein paar Regeln, damit es uns Freude macht ...

1 Grundsätze

1. **Platzierung des Boards:** Ein zu spielendes Board bleibt in der Mitte des Tisches bis zum Spielende liegen.
2. **Zählen der Karten** (kontrollieren, ob es wirklich 13 sind) mit der Bildseite nach unten.
3. Kein Spieler soll **andere Karten** als seine eigenen anfassen. Man bringt sonst Karten durcheinander.
4. Nachdem die Karten wieder ins Board gesteckt wurden, sollen sie nicht wieder herausgenommen werden, außer in Anwesenheit eines Spielers jeder Seite oder des TL.
5. Jeder Spieler sollte nach dem Spiel **seine 13 Karten mischen**, bevor er sie wieder ins Board zurücksteckt.
6. Der **Turnierleiter** muss sofort gerufen werden, wenn auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht wurde. Jeder darf rufen – auch der Dummy. Der Dummy darf jedoch auf eine Regelwidrigkeit nur *nach* Spielende aufmerksam machen. Er darf aber den Alleinspieler von einer Regelwidrigkeit abhalten.

2 Die Reizung

1. Greifen Sie erst zur Bidding Box, wenn Sie wissen, was Sie bieten wollen. Wechseln Sie mit der Hand nicht zwischen den Fächern mit den Geboten (1♣–7SA) und mit den Ansagen *Passe, Kontra, Rekontra*.
2. **Erklärung von Ansagen:** Während oder nach der Reizung oder während des Spiels darf jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, eine vollständige Erklärung der gegnerischen Reizung verlangen. (Es können sowohl Fragen hinsichtlich tatsächlich gemachter, aber auch nicht gemachter Ansagen gestellt werden.) Die Antworten müssen vom Partner des Spielers gegeben werden, der eine zur Diskussion stehende Ansage gemacht hat. Der Partner des Erklärenden darf nichts ergänzen oder korrigieren. Aber Vorsicht: Eine Frage (z.B. nach einer Farbe) könnte eine **versteckte Information** enthalten.
3. **Konventionskarten:** Jeder Spieler / jedes Paar sollte eine Konventionskarte haben. Während der Reizung und des Spiels, darf jeder Spieler (mit Ausnahme des Dummy) Einblick in die gegnerische Konventionskarte nehmen, wenn er an der Reihe ist, anzusagen oder zu spielen, aber nicht in die eigene.
4. **Stop-Karte:** Der Gebrauch der Stop-Karte ist **obligatorisch**. Sie soll unerlaubte Informationen vermeiden. Die Stop-Karte informiert **den Gegner**, dass das aktuelle Gebot ein Sprunggebot ist. Sie wird direkt vor einem Sprunggebot gelegt. Die Stop-Karte zwingt den Gegenspieler, mit seiner Ansage so lange zu warten, bis der Spieler sie wieder vom Tisch entfernt hat (es sollten ca. 10 Sekunden sein). Der Grund ist, dass sofortige Aktionen des betreffenden Gegenspielers unerlaubte Informationen enthalten können. Ein schnelles Passen könnte als schwache Hand gewertet werden. Ein schnelles Gebot oder Kontra könnte als sehr gute Hand interpretiert werden. Zögern gefolgt von *Passe, Kontra* oder Farbgebot wird dann wohl eine Hand sein, mit der man keine klare Ansage hatte. Der Partner des betreffenden Gegenspielers ist dann in einer schwierigen Situation, da er eine unerlaubte Information nicht ausnutzen darf. Sollten Sie die Stop-Karte vergessen, kann der Gegenspieler überlegen, so viel er will, ohne dass es für ihn oder seinen Partner irgendwelche Konsequenzen hat.
5. Bis zum verdeckten Ausspiel bleibt die Reizung **auf dem Tisch** liegen.
6. Machen Sie sich mit den Sofortauskünften vertraut. Diese sollen das Alertieren unnötig machen und den Ablauf beschleunigen. Z.B. erläutert man unaufgefordert die 1SA-Eröffnung des Partners sofort: „15-17, keine 5er OF“.

3 Das Spiel

1. Man muss **verdeckt ausspielen**, d.h. die Karte, die man ausspielen möchte, verdeckt auf den Tisch legen. Vielleicht hat ja vor dem Ausspiel noch jemand eine Frage zur Reizung. Oder es wird von der falschen Seite ausgespielt: Beim verdeckten Ausspiel kann man diesen Fehler problemlos korrigieren, da ja noch keine Karte sichtbar war.
2. Der Dummy darf während des Spiels **nicht** auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam machen, aber er darf dies nach Beendigung des Spiels.
3. Der Dummy darf aber versuchen, den Alleinspieler vom Begehen einer Regelwidrigkeit abzuhalten.
4. **Bedient** ein Spieler **nicht**, darf gefragt werden. Es darf jeder jeden fragen, nur der Dummy darf die Gegenspieler **nicht** fragen.
5. Der **Dummy** darf weder am Spiel teilnehmen noch dem Alleinspieler irgendetwas übermitteln, das mit dem Spiel zusammenhängt. Der Dummy darf ohne Anweisung des Alleinspielers keine Karten berühren oder andeuten. Er darf jedoch seine Karten ordnen.
6. Bei der Benennung einer Karte, die vom Dummy gespielt werden soll, sollte der Alleinspieler deutlich sowohl die Farbe als auch den Rang der gewünschten Karte benennen.
7. Packen Sie Ihre Karten erst dann zusammen, wenn sich alle Spieler über die Stichanzahl einig sind.

4 Die Verhaltensregeln

1. Reizen und spielen Sie **zügig**. Pro Board rechnet man nur 7-9 Minuten. Jede Verzögerung baden **alle** aus.
2. Die Verständigung zwischen Partnern während der Reizung und des Spiels soll nur durch die Ansagen und die Spiele selbst erfolgen. Ansagen und Spiele sollten ohne besonderen Nachdruck, Gehabe oder Modulation der Stimme gemacht werden, und ohne übertriebenes Zögern oder übermäßige Hast.
3. **Unerlaubte Informationen**: Die Spieler sind berechtigt, ihre Ansagen und Spielweisen auf Informationen zu gründen, die sie aus legalen Ansagen (Geboten) oder Spielweisen bzw. aus einer besonderen Verhaltensweise der Gegner erhalten.
4. **Nicht regelkonforme Informationen vom Partner**: Hat man doch mal eine nicht regelkonforme Info von seinem Partner bekommen, so darf man diese nicht nutzen !!
5. Spielen Sie mit gleichbleibendem Tempo, und ändern Sie nicht Ihre Verhaltensweisen.
6. Ein Spieler darf versuchen, einen Gegner durch eine Ansage oder ein Spiel zu täuschen (solange die Täuschung nicht durch eine geheime Partnerschaftsübereinkunft oder durch Erfahrung abgesichert ist).
7. Aus **Höflichkeit** sollte ein Spieler unterlassen:
 - (a) dem Spiel nicht genügend Aufmerksamkeit zu widmen;
 - (b) überflüssige Kommentare während der Reizung und des Spiels abzugeben;
 - (c) eine Karte zu ziehen, bevor er an der Reihe ist zu spielen;
 - (d) das Spiel unnötig zu verlängern (etwa weiterspielen, obwohl er weiß, dass er sicher alle Stiche gewinnen wird), zu dem Zweck einen Gegner aus der Fassung zu bringen;
 - (e) den TL in einer Art und Weise zu rufen oder anzusprechen, die ihm oder anderen Teilnehmern gegenüber unhöflich ist.
8. Folgende **Verhaltensweisen** gelten als **Verfahrensverstöße**:
 - (a) unnötig den Tisch vor Aufruf der nächsten Runde zu verlassen.
 - (b) offensichtliches Desinteresse an einer Teilung zu bekunden (indem man etwa seine Karten zusammenschiebt);
 - (c) die normale Biet- oder Spielgeschwindigkeit unterschiedlich zu gestalten, um einen Gegner aus der Fassung zu bringen;
9. Ein Spieler darf eine Partnerschaftsvereinbarung brechen, solange sein Partner sich des Bruchs nicht bewusst ist (aber gewohnheitsmäßige Brüche innerhalb einer Partnerschaft können stillschweigende Vereinbarungen begründen, die offengelegt werden müssen).