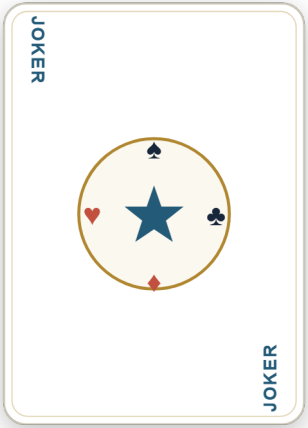
Bridge-Regeln: So wird's gemacht

Zehn typische Situationen – je ein Beispiel am Tisch und die klare Auflösung.



DIE EINE REGEL ÜBER ALLEN ZEHN

„Turnierleiter, bitte!"

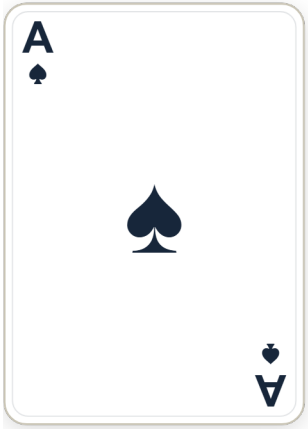
Was auch passiert – in allen zehn Beispielen ist der erste Schritt derselbe. Der Turnierleiter ist dein **Joker**: die Karte, die du immer ziehen darfst.

- **Hand heben, freundlich rufen.** Ein ruhiges „Turnierleiter, bitte" genügt.
- **Nichts anfassen.** Keine Karte zurücknehmen, nichts schnell „richtig" nachspielen, bis er da ist.
- **Ehrlich schildern.** Auch gegen dich selbst – das ist immer die beste Karte.

> **Das ist kein Petzen.** Den Turnierleiter zu rufen ist normal, fair und schützt beide Seiten. Fast immer ist die Strafe klein – oft gibt es gar keine.

Die offiziellen Regelbäume erklären, **was passiert, wenn jemand einen Fehler macht**. Hier gehst du stattdessen jede Situation **an einem Beispiel** durch – so wie im Club. Im Zweifel gilt immer das Wort des Turnierleiters.

Inhalte & Beispiele nach den **Regelbäumen von Christian Farwig** (2018/2019) zu den Turnierbridge-Regeln (TBR §§ 25–71). Vereinfachte Gedächtnisstütze für den Cluballtag – **kein Ersatz** für die offiziellen Regeln oder das Wort des Turnierleiters. Idee@Bridgeclub Glückstadt mit Unterstützung durch Claude.



SITUATION

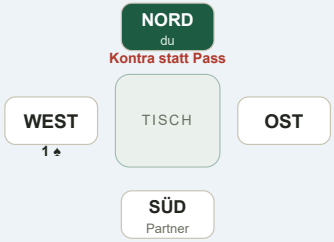
§ 25 TBR

„Ich will meine Ansage ändern"

Du hast dich in der Bidding-Box vergriffen – falsche Karte gelegt.

BEISPIEL · AM TISCH

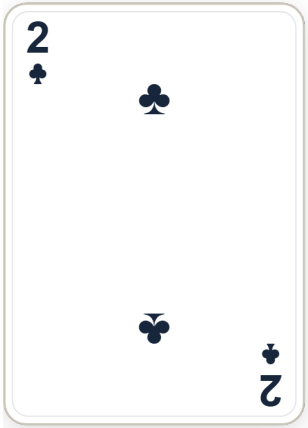
West eröffnet **1 ♠**. Du (**Nord**) willst **Pass** sagen, ziehst aber die **Kontra**-Karte und legst sie hin. Süd war noch nicht dran.



So wird's gemacht

1. Nichts weiter anfassen: **„Turnierleiter, bitte."**
2. Echtes **Vergreifen** und Partner noch nicht dran? Dann **straflos** ändern: Kontra zurück, **Pass** legen.
3. Weiter geht's normal. *„Anders überlegt" zählt nicht – dann bliebe das Kontra stehen.*

MERKSATZ Nur echtes Vergreifen darf geändert werden – und nur umgehend.



SITUATION

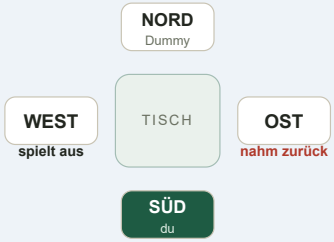
§ 26 TBR

„Ausspiel-Verbot nach zurückgenommener Ansage"

Nach einer zurückgenommenen Ansage darf der Alleinspieler manchmal eine Farbe verbieten.

BEISPIEL · AM TISCH

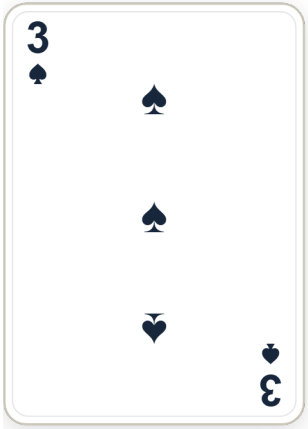
In der Reizung nahm **Ost** eine Ansage zurück – der Ersatz war *nicht* vergleichbar. Jetzt ist **West** (Osts Partner) zum ersten Mal am Ausspiel. Du (**Süd**) bist Alleinspieler.



So wird's gemacht

1. Der Turnierleiter ist wegen der Rücknahme ohnehin dabei – er nennt dir dein Recht.
2. War Osts Ersatz **vergleichbar**, spielt West frei aus – keine Extra-Rechte.
3. Sonst darfst **du** West eine Farbe **verbieten**, die Ost im regelkonformen Teil der Reizung nicht gezeigt hat.

MERKSATZ Vergleichbarer Ersatz = frei. Sonst darfst du eine Farbe verbieten.



SITUATION

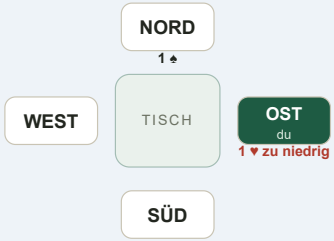
§ 27 TBR

„Ich habe zu niedrig geboten"

Dein Gebot war niedriger als das letzte (ungenügendes Gebot).

BEISPIEL · AM TISCH

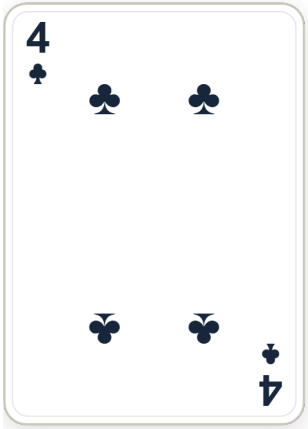
Nord eröffnet **1 ♠**, du (**Ost**) bist als Nächster dran. Du willst Coeur zeigen und sagst **1 ♥** – das ist zu niedrig.



So wird's gemacht

1. Nicht selbst korrigieren – **„Turnierleiter, bitte."**
2. Vielleicht nimmt Süd (dein linker Gegner) dein **1 ♥** an → ohne Strafe weiter.
3. Sonst: meist straflos das **niedrigste ausreichende Coeur-Gebot (2 ♥)** nachlegen. Etwas ganz anderes → Partner muss evtl. die ganze Reizung passen.

MERKSATZ Erst höher schauen. Sonst: TL – meist günstig in derselben Farbe.



SITUATION

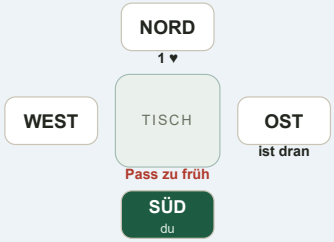
§ 30 TBR

„Ich habe gepasst, obwohl ich nicht dran war"

Ein Pass außer der Reihe.

BEISPIEL · AM TISCH

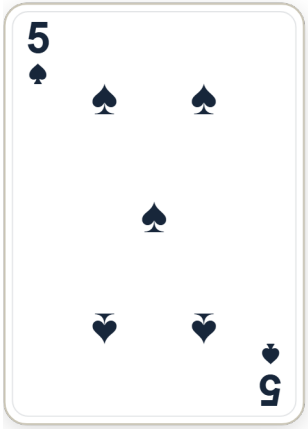
Nord eröffnet **1 ♥**. Eigentlich ist **Ost** dran – doch du (**Süd**) sagst schon **Pass**.



So wird's gemacht

1. Hand hoch, **„Turnierleiter, bitte."** Nicht weiterreizen lassen.
2. Vielleicht nimmt West (dein linker Gegner) deinen Pass an → ohne Strafe weiter.
3. Sonst wird dein Pass aufgehoben – und sobald du wirklich dran bist, musst du **einmal passen**. Dein Partner bleibt frei.

MERKSATZ Erst schauen, ob du dran bist. Zu früh gepasst? Der TL entscheidet.



SITUATION

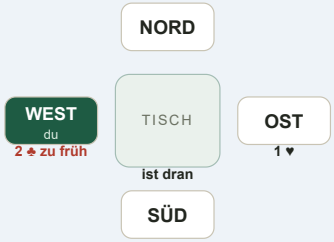
§ 31 TBR

„Ich habe geboten, obwohl ich nicht dran war"

Ein Gebot außer der Reihe.

BEISPIEL · AM TISCH

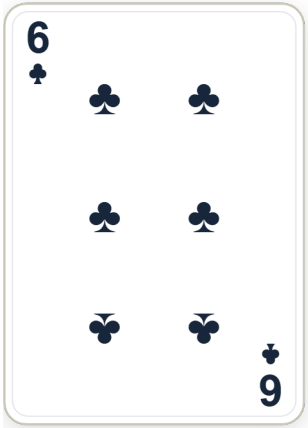
Ost eröffnet **1 ♥**. Eigentlich ist **Süd** dran (dein rechter Gegner) – doch du (**West**) sagst schon **2 ♣**.



So wird's gemacht

1. **„Turnierleiter, bitte."** Nichts zurücklegen.
2. Nimmt Nord (dein linker Gegner) dein **2 ♣** an → ohne Strafe weiter.
3. **Passt Süd** (dein rechter Gegner), darfst du 2 ♣ einfach **wiederholen** – straflos. Sonst: vergleichbare Ansage, Partner muss evtl. einmal passen.

MERKSATZ Erst dran sein. Passt dein rechter Gegner, wiederholst du einfach.



SITUATION

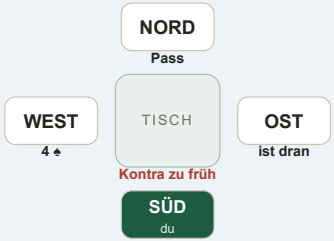
§ 32 TBR

„Ich habe Kontra gesagt, obwohl ich nicht dran war"

Kontra oder Rekontra außer der Reihe – oder gar nicht zulässig.

BEISPIEL · AM TISCH

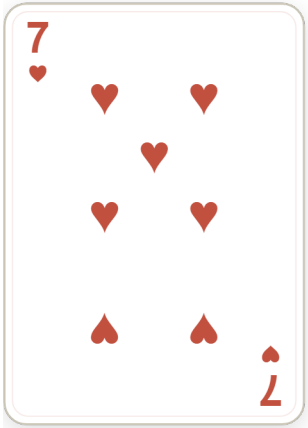
Die Gegner stehen bei **4 ♠** (von West), Nord hat gepasst. Eigentlich ist **Ost** dran (dein rechter Gegner) – doch du (**Süd**) sagst schon **Kontra**.



So wird's gemacht

1. **„Turnierleiter, bitte."** Kontra nur, wenn du dran *und* es zulässig ist (den eigenen Kontrakt kontriert man nicht).
2. **Passt Ost** (dein rechter Gegner), wird dein Kontra einfach **wiederholt** – keine weitere Strafe.
3. Sonst wird die Ansage aufgehoben, dein Partner muss evtl. einmal passen.

MERKSATZ Kontra nur wenn dran & erlaubt. Passt dein rechter Gegner, zählt's einfach.



SITUATION

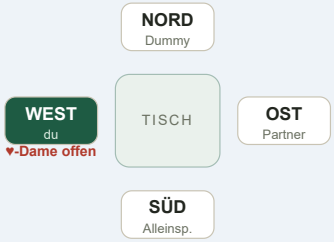
§ 50 TBR

„Eine Karte liegt offen da" (Strafkarte)

Einem Gegenspieler ist eine Karte offen auf den Tisch geraten.

BEISPIEL · AM TISCH

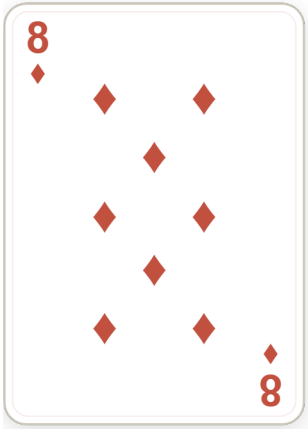
Du (**West**) verteidigst. Beim Spielen rutscht dir die **♥-Dame** offen auf den Tisch – zur Unzeit.



So wird's gemacht

1. Liegen lassen, nicht einstecken – **„Turnierleiter, bitte."**
2. Die ♥-Dame (Figur) wird **Strafkarte**: bleibt offen, muss bei nächster Gelegenheit gespielt werden.
3. Ist dein Partner (Ost) am Ausspiel, darf Süd Coeur **verlangen, verbieten oder freigeben**. *Kleine Karte aus Versehen: nur du musst sie bald spielen, Partner ist frei.*

MERKSATZ Offene Karte liegen lassen, TL rufen, Anweisung abwarten.



SITUATION

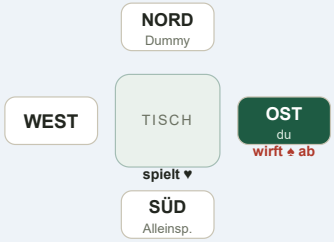
§§ 61–64 TBR

„Ich habe nicht bedient" (Revoke)

Du hast eine andere Farbe gespielt, obwohl du bedienen konntest.

BEISPIEL · AM TISCH

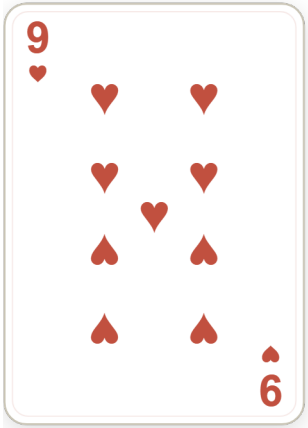
Süd (Alleinspieler) spielt ♥ aus. Du (**Ost**) hast noch Coeur – wirfst aber **Pik** ab. Nicht bedient.



So wird's gemacht

1. Sofort bemerkt (bevor deine Seite zum **nächsten** Stich spielt)? **TL rufen** – du bedienst nach, dein Pik bleibt aber als Strafkarte liegen.
2. Schon weiter? Dann steht das Revoke: **1 Stich** für die Gegner. **2 Stiche** nur, wenn du den Revoke-Stich selbst gewonnen hast und eure Seite danach noch einen gewinnt.
3. Immer ehrlich melden – auch gegen dich selbst. Gewinnt eure Seite ab dem Revoke-Stich keinen Stich, bleibt es **straflos**.

MERKSATZ Erst bedienen. Passiert's: sofort TL – die Strafe ist klein.



SITUATION

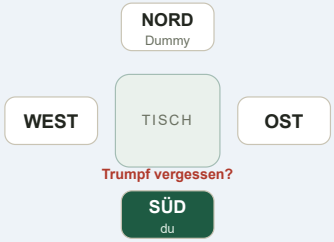
§§ 68–71 TBR

„Der Rest gehört mir" (Claim)

Jemand beansprucht die restlichen Stiche und will nicht mehr ausspielen.

BEISPIEL · AM TISCH

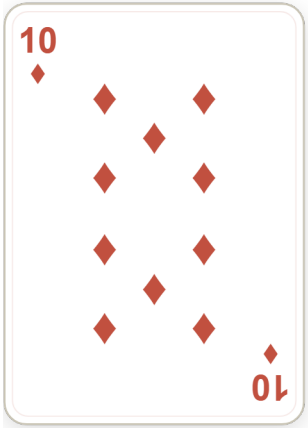
Du (**Süd**, Alleinspieler) legst die Karten hin: „Der Rest gehört mir." Doch die Gegner haben noch einen **Trumpf** draußen.



So wird's gemacht

1. Claim heißt: hinlegen und **laut erklären, WIE** („Trümpfe ziehen, dann läuft der Rest"). Das Spiel **endet** – nicht „zur Probe" weiterspielen.
2. Widerspricht jemand, entscheidet der **TL** – strittige Punkte *gegen* den Anspruchsteller.
3. **Vergessenen Trumpf** erwähnen! Sonst geht der Stich im Zweifel an die Gegner.

MERKSATZ Laut erklären wie – Trumpf nicht vergessen. Unklar? TL.



SITUATION

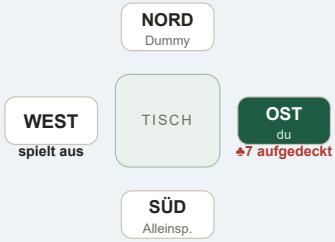
§§ 53–54 TBR

„Der Falsche hat rausgespielt" (erstes Ausspiel)

Das erste Ausspiel kam vom falschen Spieler.

BEISPIEL · AM TISCH

Süd ist Alleinspieler. Eigentlich muss **West** (links vom Alleinspieler) ausspielen – doch du (**Ost**) drehst schon die ♣-7 auf.



So wird's gemacht

1. **„Turnierleiter, bitte."** Nicht selbst zurücknehmen.
2. Süd hat die Wahl: dein Ausspiel **annehmen**, selbst **Dummy werden** (eigene Karten auflegen, Nord spielt) – oder West spielt aus, und Süd darf Treff **verlangen, verbieten oder freigeben**. Nur beim Freigeben bleibt deine ♣7 als Strafkarte liegen.
3. *Noch nichts aufgedeckt, oder vom Gegner in die Irre geführt? Dann straflos zurück.*

MERKSATZ Links vom Alleinspieler beginnt. Falsch aufgedeckt? TL – oft straflos.

Wenn der Turnierleiter kommt

In allen zehn Situationen heißt Schritt 1: „Turnierleiter, bitte." Und dann? So läuft sein Besuch am Tisch ab, jedes Mal nach demselben Schema:

1. **Erst erzählt, wer gerufen hat.** In Ruhe, ohne Unterbrechung. Danach fragt der Turnierleiter die Gegenseite, ob sie die Sache genauso sieht. Jeder kommt zu Wort.
2. **Er schlägt die Regel nach und liest sie vor.** Das ist ausdrücklich so vorgesehen und kein Zeichen von Unsicherheit: Vorlesen verhindert Fehler, und alle hören dieselbe Begründung.
3. **Er übersetzt den Regeltext auf euren Tisch** („Ost" statt „linker Gegner") und nennt alle Wahlmöglichkeiten. Erst wenn alle sie verstanden haben, trifft der Spieler, der wählen darf, seine Wahl.
4. **Manchmal bleibt er danach noch am Tisch**, zum Beispiel solange eine Strafkarte liegt. Das ist Hilfe, keine Überwachung.
5. **Knifflige Ermessensfragen entscheidet er nicht im Stehen.** Das Tischergebnis wird vorläufig eingetragen, die Entscheidung kommt später in Ruhe. Und gegen jede Entscheidung darfst du **Protest** einlegen.

> **MERKSATZ** Der Turnierleiter würfelt nicht: erst die Fakten, dann das Buch, dann die Erklärung, dann die Wahl.

Ablauf nach **„Die perfekte Turnierleiterentscheidung"** von Ton Kooijman (2001), deutsche Fassung von Klaus Braatz, Christian Glubrecht und Viola Kleffel.