TURNIERBRIDGE · FAHRPLAN ♣ ♦ ♥ ♠

# „Der Rest gehört mir“

Stiche ansagen oder abgeben, und was passiert, wenn jemand zweifelt. Regeln §§ 68 bis 71, ohne Kauderwelsch.

ERST MAL ENTWARNUNG

## Es klingt nach Dauerstreit. Es ist das Gegenteil.

Von weitem sieht es so aus, als müsste dauernd der Schiedsrichter kommen, weil keiner weiß, ob das ein Tor war, wo der Ball ist oder wer für welche Mannschaft spielt. In Wahrheit ist ein **Claim** eine **Abkürzung**: Statt die letzten Stiche einzeln auszuspielen, sagt ein Spieler „der Rest ist klar“ und zeigt seine Karten. Meistens nicken alle, und die Runde ist schneller vorbei.

Der **Turnierleiter**, das ist der Schiedsrichter am Tisch, kommt nur dann, wenn wirklich jemand widerspricht. Wie der Videobeweis: nicht bei jedem Spielzug, nur beim strittigen Tor.

### Claim

„Diese Stiche gewinne ich noch, die spielen wir nicht mehr aus.“

### Konzession

Das Gegenteil: „Den Rest kriegen wir nicht, den schenken wir euch.“

Inhalt nach den offiziellen Turnierbridge-Regeln **TBR §§ 68 bis 71** (Claim und Konzession). Beispiel nach dem Turnierleiter-Kurs **„Anleitungen für Claims“** von Peter Eidt, auf Grundlage einer Präsentation von Jacob Duschek. Vereinfachte Gedächtnisstütze für den Cluballtag, **kein Ersatz** für die offiziellen Regeln oder das Wort des Turnierleiters. Idee@Bridgeclub Glückstadt mit Unterstützung durch Claude.

# Die Fremdwörter, einmal erklärt

### Stich
Die vier Karten, die reihum in einer Runde gelegt werden. Wer die höchste passende Karte legt, gewinnt den Stich.

### Claim *(sprich „Kleem")*
Englisch für Anspruch. Man sagt vorher an, wie viele Stiche man noch sicher gewinnt, statt sie einzeln zu spielen.

### Konzession
Von lateinisch „zugestehen". Man gibt zu, dass man Stiche verliert, schenkt sie also dem anderen Team.

### Alleinspieler
Der Spieler, der den Auftrag gewonnen hat und für sein Team spielt. In den Beispielen ist das „Süd".

### Gegenspieler
Die beiden Spieler des anderen Teams, hier „Ost" und „West".

### Dummy *(„Strohmann")*
Der Partner des Alleinspielers. Seine Karten liegen offen auf dem Tisch, und der Alleinspieler spielt sie mit.

### Turnierleiter
Der Schiedsrichter des Bridgeturniers. Bei Streit oder Unklarheit ruft man ihn.

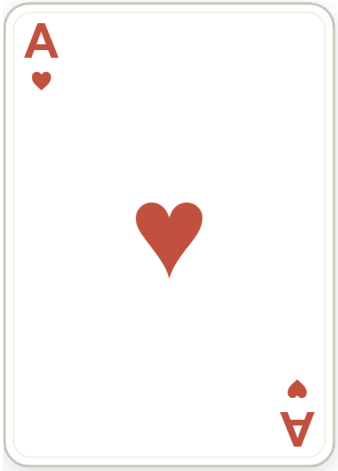
### Trumpf
Die stärkste Farbe im Spiel. Eine Trumpfkarte schlägt jede Karte der anderen Farben.

### Board
Das einzelne Spiel mit seiner festen Kartenverteilung.

### scoren
Die Punkte aufschreiben, das Ergebnis werten.

### Korrekturfrist
Die Zeitspanne nach dem Spiel, in der ein Ergebnis noch berichtigt werden darf.

### normales Spiel
Damit ist auch unvorsichtiges Spiel gemeint, sogar Spiel, das schlechter ist, als der Spieler eigentlich könnte.




REGEL

§ 68 TBR

# „Der Rest gehört mir" ansagen

**WIE BEIM FUSSBALL**

Der Stürmer läuft allein aufs leere Tor zu. Alle sehen: das gibt ein Tor, keiner spielt es mehr aus. Genau das ist ein **Claim**. Aber du musst dazusagen, **wie** du triffst.

## So wird's gemacht

1. Ein Claim zählt nur für Stiche, die noch **kommen**, nicht für den, der gerade läuft.
2. Wer claimt, soll **sofort laut erklären**, wie er die Stiche holt und in welcher Reihenfolge er spielt. Vergisst er das, gilt der Claim trotzdem, aber jeder Zweifel geht dann gegen ihn.
3. Dann legt er seine **Karten offen** auf den Tisch.
4. Will ein Gegenspieler abgeben, sein Partner widerspricht aber sofort, gilt das **nicht** als Konzession. *Dann wird weitergespielt und der Turnierleiter gerufen.*

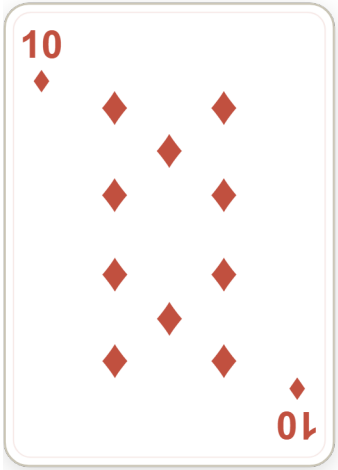
**MERKSATZ** Hinlegen und laut sagen, wie es weitergeht. Ohne Erklärung geht jeder Zweifel gegen dich.

REGEL § 69 TBR

# Alle sind einverstanden

**WIE BEIM FUSSBALL**

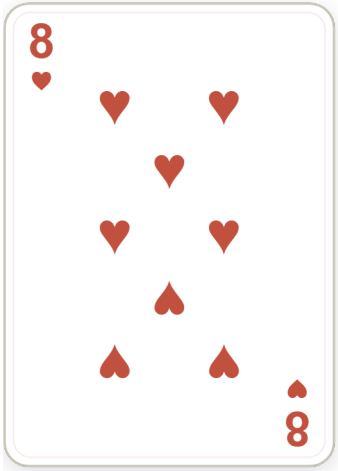
Der Schiri gibt das Tor, keiner protestiert, es zählt. Nickt das andere Team, ist die Sache erledigt.




## So wird's gemacht

1. Die Zustimmung gilt **fest**, sobald das andere Team nicht mehr widerspricht, bevor beim nächsten Board geboten wird oder die Runde endet.
2. Das Board wird dann so gewertet, als wären die Stiche **wirklich so gefallen**.
3. Zurückholen darfst du es noch, solange die **Korrekturfrist** läuft, wenn du einen Stich abgegeben hast, den dein Team in Wahrheit gewonnen hat oder wohl gewonnen hätte.

**MERKSATZ** Kein Widerspruch, dann zählt es. Einen verschenkten eigenen Stich holst du in der Frist zurück.



REGEL

§ 70 TBR

# Jemand widerspricht

**WIE BEIM FUSSBALL**

„Das war Abseits!" Jetzt kommt der Videobeweis. Der Turnierleiter schaut es sich an, und **jeder Zweifel** geht gegen den, der behauptet hat, er gewinne die Stiche.

## So wird's gemacht

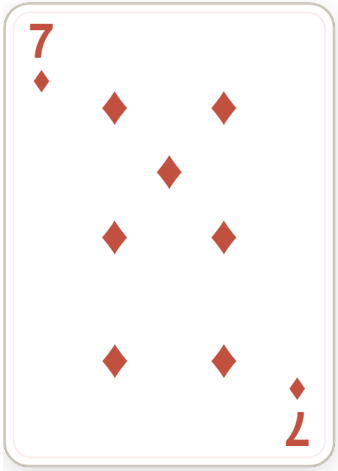
1. Der Turnierleiter lässt den **Claim noch einmal erklären** und hört die Einwände an.
2. Er darf alle **Karten offen** auf den Tisch legen lassen.
3. Hält ein Gegner noch einen **Trumpf** und der Claimende hat nichts dazu gesagt, bekommen die Gegner den Stich, wenn der Claimende den Trumpf übersehen haben könnte.
4. Eine Spielweise, die vorher **nicht genannt** war und nur mit Glück klappt, lässt der Turnierleiter nicht gelten.

**MERKSATZ** Im Streit entscheidet der Turnierleiter, und jeder Zweifel geht gegen den, der geclaimt hat.

REGEL

§ 71 TBR

# Zu früh aufgegeben



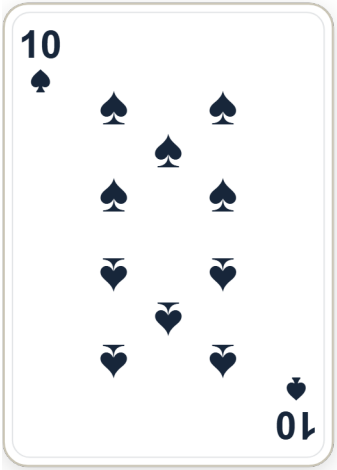

**WIE BEIM FUSSBALL**

Du gibst den Ball verloren, dabei war er längst hinter der Linie. Der Schiri darf das Tor **nachträglich** geben.

## So wird's gemacht

1. Eine einmal gemachte Konzession bleibt normalerweise **stehen**.
2. Der Turnierleiter hebt sie aber innerhalb der **Korrekturfrist** auf, wenn du einen Stich abgegeben hast, den dein Team in Wahrheit **gewonnen** hat oder der bei normalem Spiel gar nicht verloren gehen konnte.
3. Dann wird das Board **neu gerechnet** und der Stich deinem Team gutgeschrieben.

**MERKSATZ** Zu früh aufgegeben, obwohl der Stich dir gehörte? In der Frist dreht der Turnierleiter es zurück.



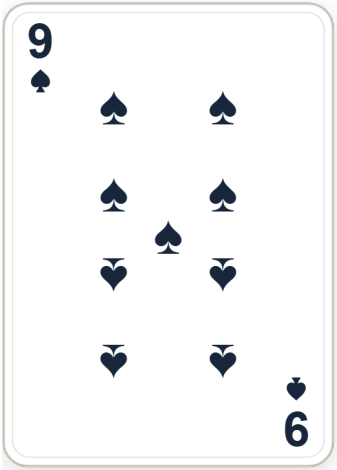

AM TISCH · VERGESSENER TRUMPF

# Er dachte, der Ball sei durch

Pik ist Trumpf. **Süd** legt seine Karten hin und sagt nur: „Der Rest gehört mir." Eine Erklärung gibt er nicht. Aber **Ost** hält noch die **♠10**, einen Trumpf. Kein Wort hat Süd über Trümpfe verloren.

## Bekommt Süd alle restlichen Stiche?

**Nein.** Der Claim bleibt zwar gültig, doch weil Süd den Trumpf nicht erwähnt hat, könnte er ihn glatt übersehen haben. Wer nicht weiß, dass noch ein Trumpf draußen ist, hört vielleicht zu früh auf, Trümpfe zu ziehen. Der Trumpfstich geht an Ost.



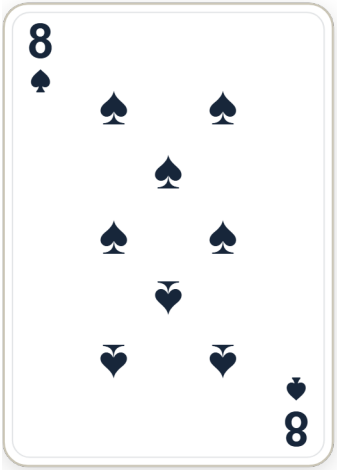

AM TISCH · TRUMPF NICHT VERGESSEN

# Diesmal wusste er, wo der Verteidiger steht

Wieder ist Pik Trumpf, wieder hält **Ost** einen Trumpf, die ♠**10**. Aber diesmal haben die Gegner gerade ein Coeur mit einem Trumpf **gestochen**, direkt vor Süds Augen. Süd claimt den Rest und gibt nur noch das ♣A ab. Erklärt hat er wieder nichts.

## Geht der Trumpfstich wieder an Ost?

**Nein.** Diesmal behält Süd alle angesagten Stiche. Wer den Schnapper gerade miterlebt hat, kann die Trümpfe nicht vergessen haben, und hoch genug stechen kann Süd auch. Der Zweifel geht nur dann gegen den Claimenden, wenn er wirklich etwas übersehen haben könnte.




AM TISCH · ZU WENIG VERLANGT

# Der Ball war schon hinter der Linie

Treff ist Trumpf. **Süd** claimt **elf** Stiche, einen gibt er den Gegnern ab. Dann kommt heraus: Der abgegebene Stich war gar nicht in Gefahr. Süd hätte seinen Verlierer bei jedem normalen Weiterspiel einfach **abwerfen** können. Süd möchte den zwölften Stich nachträglich haben.

## Bekommt er den Stich, den er selbst abgegeben hat?

**Ja.** Der Zweifel geht gegen den Claimenden, aber grobe Schnitzer werden ihm nicht unterstellt: Einen Abwurf, den jeder sehen würde, hätte auch Süd nicht übersehen. Einen Stich, der bei normalem Spiel nicht verloren gehen konnte, gibt der Turnierleiter in der Korrekturfrist zurück.