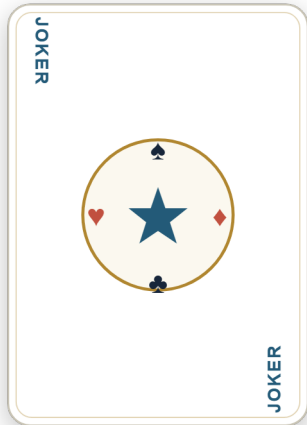


# Bridge-Regeln: So wird's gemacht

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



## DIE EINE REGEL ÜBER ALLEN ZEHN

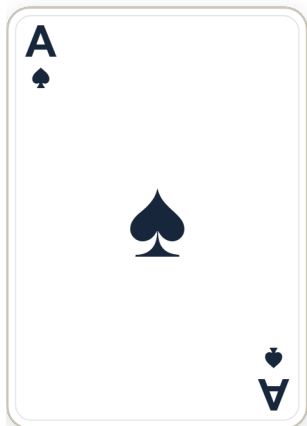
### „Turnierleiter, bitte!“

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.



## SITUATION

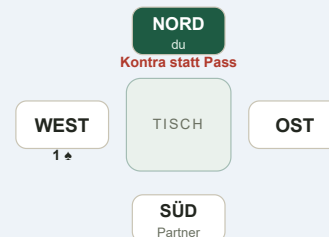
§ 25 TBR

## „Ich will meine Ansage ändern“

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

## BEISPIEL · AM TISCH

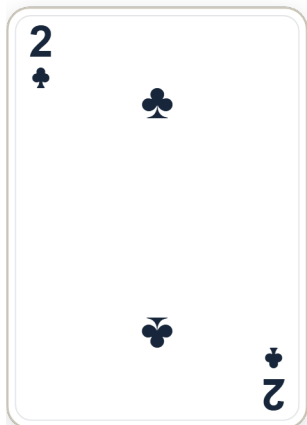
West eröffnet 1 ♠. Du (Nord) willst Pass sagen, ziehst aber die Kontra-Karte und legst sie hin. Süd war noch nicht dran.



## 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 sofort.



## SITUATION

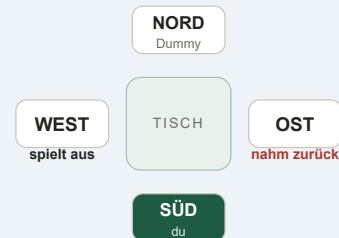
§ 26 TBR

## „Ausspiel-Verbot nach zurückgenommener Ansage“

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

### BEISPIEL · AM TISCH

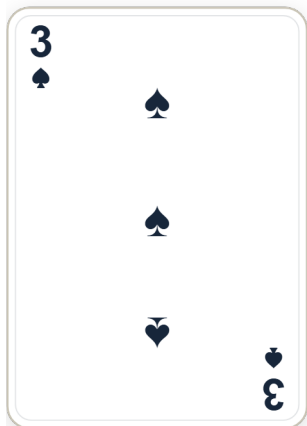
In der Reizung nahm **Ost** eine Ansage zurück – der Ersatz war *nicht* vergleichbar. Jetzt ist **West** (Osts Partner) zum ersten Mal am Ausspiel. Du (**Süd**) bist Alleinspieler.



### 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 nicht regelkonform 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

Süd sagt 1 ♠. Du (**Ost**) willst Coeur zeigen und sagst 1 ♥ – das ist zu niedrig.

WEST

NORD

TISCH

OST

du

1 ♥ zu niedrig

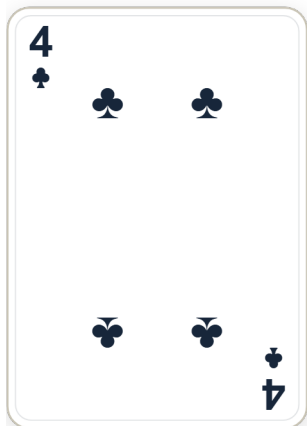
1 ♠

SÜD

## So wird's gemacht

- 1 Nicht selbst korrigieren – „Turnierleiter, bitte.“
- 2 Vielleicht nimmt West (nächster 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

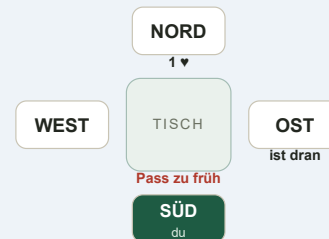
§ 30 TBR

## „Ich habe gepasst, obwohl ich nicht dran war“

Ein Pass außer der Reihe.

## BEISPIEL · AM TISCH

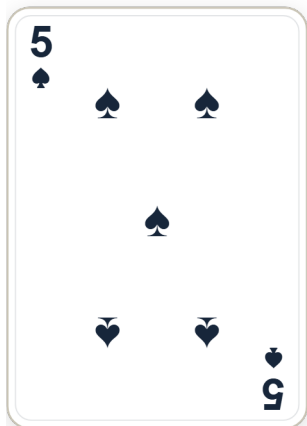
Nord eröffnet 1 ♥. Eigentlich ist **Ost** dran – doch du (**Süd**) sagst schon **Pass**.



## So wird's gemacht

- 1 Hand hoch, „**Turnierleiter, bitte.**“ Nicht weiterreizen lassen.
- 2 Vielleicht nimmt Ost (der dran war) dein Pass an → ohne Strafe weiter.
- 3 Sonst setzt der TL die Folge fest – je nachdem, wer dran war, muss dein Partner oder du später einmal passen.

**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 Süd 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.

§ 32 TBR

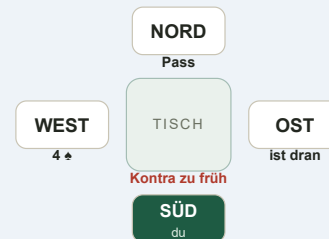
## SITUATION

## „Ich habe Kontra gesagt, obwohl ich nicht dran war“

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

## BEISPIEL · AM TISCH

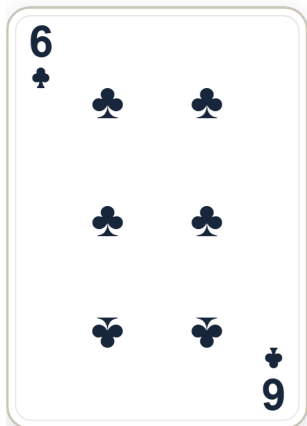
Die Gegner stehen bei 4 ♠ (von West), Nord hat gepasst.  
Eigentlich ist **Ost** dran (dein rechter Gegner) – doch du (**Süd**) sagst schon **Kontra**.

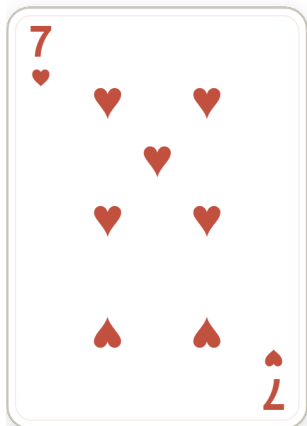


## So wird's gemacht

- 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

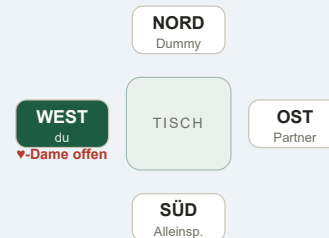
\$ 50 TBR

## „Eine Karte liegt offen da“ (Strafkarte)

Einem Gegenspieler ist eine Karte offen auf den Tisch geraten.

## BEISPIEL · AM TISCH

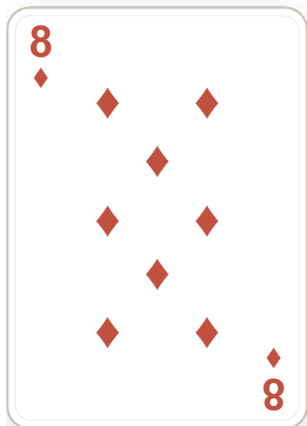
Du (**West**) verteidigst. Beim Spielen rutscht dir die ♥-Dame offen auf den Tisch – zur Unzeit.



## 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

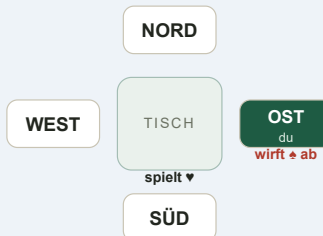
§§ 61–64 TBR

## „Ich habe nicht bedient“ (Revoke)

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

## BEISPIEL · AM TISCH

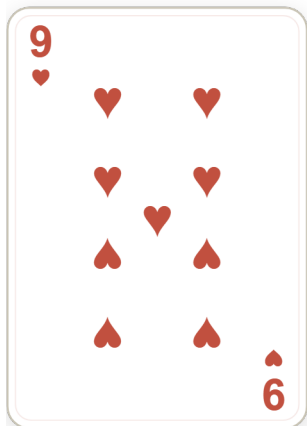
Süd spielt ♥ aus. Du (**Ost**) hast noch Coeur – wirfst aber **Pik** ab. Nicht bedient.



## So wird's gemacht

- 1 Sofort bemerkt (bevor deine Seite zum **nächsten** Stich spielt)? **TL rufen** – meist glatt korrigierbar.
- 2 Schon weiter? Dann steht das Revoke: automatisch meist **1 Stich** (2, wenn du den Revoke-Stich gewinnst).
- 3 Immer ehrlich melden – auch gegen dich selbst. Nie mehr als du danach gewonnen hast; manchmal **straflos**.

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



## SITUATION

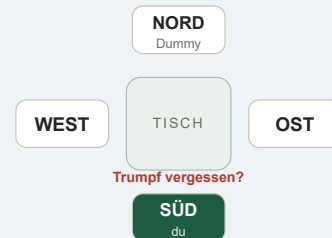
§§ 68–71 TBR

## „Der Rest gehört mir“ (Claim)

*Jemand beansprucht die restlichen Stiche und will nicht mehr ausspielen.*

## BEISPIEL · AM TISCH

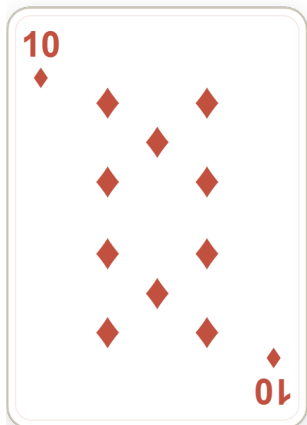
Du (**Süd**, Alleinspieler) legst die Karten hin: „Der Rest gehört mir.“ Doch die Gegner haben noch einen **Trumpf** draußen.



## 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.

**NORD**  
Dummy

**WEST**  
spielt aus

TISCH

**OST**  
du  
♣7 aufgedeckt

**SÜD**  
Alleinsp.

## So wird's gemacht

- 1 „Turnierleiter, bitte.“ Nicht selbst zurücknehmen.
- 2 Süd hat die Wahl: dein Ausspiel **annehmen** – oder die Farbe **verlangen/verbieten**. Dann wird deine ♣7 zur Strafkarte.
- 3 *Noch nichts aufgedeckt, oder vom Gegner in die Irre geführt? Dann straflos zurück.*

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