



**DEUTSCHER BRIDGE-VERBAND E. V.**

# Turnierordnung 2008

erlassen und herausgegeben durch den  
**Deutschen Bridge-Verband e.V.**

bearbeitet von  
**Peter Eidt, Robert Maybach,  
Ulf Schäfer und Matthias Schüller**

## Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>1</b>
Abkürzungen .....	3
<b>Präambel .....</b>	<b>4</b>
<b>I. Allgemeine Bestimmungen .....</b>	<b>5</b>
§ 1: Geltungsbereich.....	5
§ 2: Einteilung der Turniere .....	5
§ 3: Arten von Turnieren .....	6
§ 4: Ausschreibung der Turniere .....	6
§ 5: Klasseneinteilung .....	7
§ 6: Meldeverfahren .....	7
§ 7: Kostenbeitrag .....	8
§ 8: Pflichten der Teilnehmer .....	8
§ 9: Turnierleiter, Turnierschiedsgericht.....	9
§ 10: Raucher und Nichtraucher .....	10
§ 11: Regulierende Instanz .....	11
<b>II. Durchführungsbestimmungen.....</b>	<b>13</b>
§ 12: Sprache .....	13
§ 13: Systeme und Konventionen.....	13
§ 14: Konventionskarten .....	13
§ 15: Alertieren und Auskünfte .....	14
§ 16: Bluffansagen .....	16
§ 17: Überlegungszeit, Stopp-Regel.....	16
§ 18: Bietboxen .....	17
§ 19: Screens .....	18
§ 20: Computerteilungen .....	20
§ 21: Rechtsweg, Rechtsmittel .....	21
§ 22: Disziplinarmaßnahmen .....	22
<b>III. Bestimmungen für Paar- und Individualturniere.....</b>	<b>23</b>
§ 23: Movement .....	23
§ 24: Stellvertreter .....	24
§ 25: Eintragungen .....	25
§ 26: Turnierauswertung .....	25
§ 27: Verfälschtes Board, fehlender oder unvollständiger Boardbegleitzettel.....	28
§ 28: Bewertung weniger oft oder nicht gespielter Boards.....	30
§ 29: Spezielle Scores .....	33
§ 30: Nichtantreten, verspätetes Antreten .....	34
§ 31: Zeitlimits .....	35
§ 32: Strafpunkte .....	36
<b>IV. Bestimmungen für Teamturniere .....</b>	<b>38</b>
§ 33: Movement .....	38
§ 34: Teammitglieder .....	39
§ 35: Sitzordnung .....	40

§ 36: Turnierauswertung .....	42
§ 37: Platzierung, Punktgleichheit .....	44
§ 38: Verfälschtes Board .....	45
§ 39: Bewertung nicht gespielter Boards .....	47
§ 40: Nichtantreten, verspätetes Antreten, Ausscheiden .....	48
§ 41: Zeitlimits, Verspätung .....	49
§ 42: Strafpunkte .....	50
<b>V. DBV - Vereinspokal .....</b>	<b>51</b>
§ 43: Beschreibung .....	51
§ 44: Besondere Teilnahmebedingungen .....	51
§ 45: Phase 1 - Vereinsebene .....	53
§ 46: Phase 2 - Regionalverbandsebene .....	53
§ 47: Phase 3 - Nationale Ebene .....	53
<b>VI. DBV - Teamligen .....</b>	<b>54</b>
§ 48: Gliederung der Ligen .....	54
§ 49: Besondere Teilnahmebedingungen .....	55
§ 50: Spiel- und Terminplan .....	56
§ 51: Auf- und Abstieg .....	58
<b>VII. Schlussbestimmungen .....</b>	<b>60</b>
§ 52: Ergänzende Ausführungsbestimmungen .....	60
§ 53: Gültigkeit .....	60
<b>Anhang A Richtlinie für Turniere im Bereich des DBV “Keine Toleranz für schlechtes Benehmen” .....</b>	<b>61</b>
§ 1: Keine Toleranz für schlechtes Benehmen .....	61
§ 2: Der DBV erwartet von allen Beteiligten .....	61
§ 3: Der DBV akzeptiert von keinem der Beteiligten an einem Turnier .....	61
§ 4: Der DBV fordert von den Turnierleitern, Verstöße unnachsichtig zu ahnden .....	62
<b>Anhang B Zulässige Systeme und Konventionen (ZSuK) .....</b>	<b>64</b>
§ 1: Allgemeines .....	64
§ 2: Systemkategorie A .....	64
§ 3: Systemkategorie B .....	64
§ 4: Systemkategorie C .....	65
§ 5: Systemkategorien und Systembeschränkungen .....	66
§ 6: Hinweise für Turnierleiter .....	66
<b>Anhang C Muster der zulässigen Konventionskarten .....</b>	<b>67</b>
<b>Anhang D Turnierschiedsgerichtsformular für Turniere im Bereich des DBV .....</b>	<b>72</b>
<b>Anhang E Bluffmeldeformular für Turniere im Bereich des DBV .....</b>	<b>74</b>

## Abkürzungen

CP	Clubpunkte
DBV	Deutscher Bridge-Verband e. V.
IMP	Internationaler Matchpunkt
KO	Knockout
MP	Matchpunkt
RV	Regionalverband
SP	Siegpunkt
TBR	Turnier-Bridge-Regeln
TLO	Turnierleiterordnung
TO	Turnierordnung
TSG	Turnierschiedsgericht
VO	Verfahrensordnung
WBF	World Bridge Federation
ZSuK	Zulässige Systeme und Konventionen ( <a href="#">Anhang B</a> )

## Präambel

- I. Die vom DBV und seinen Mitgliedsvereinen veranstalteten Bridgeturniere dienen dem Zweck, das Bridgespiel als Geistessport zu fördern und zu pflegen, die Spielstärke der Vereinsmitglieder im fairen Wettkampf zu heben und die besten Spieler für die Vertretung des DBV auf internationalen Turnieren zu ermitteln.
- II. Die Turniere sind nach den in dieser TO festgelegten Bestimmungen durchzuführen. Darüber hinaus können für einzelne Turniere zusätzliche Durchführungsbestimmungen festgelegt werden. Sofern diese Bestimmungen enthalten, die von dieser TO abweichen, ist zuvor die Zustimmung des Präsidiums des DBV, vertreten durch den Vizepräsidenten, Ressort Sport, einzuholen.
- III. Bei der Wortwahl der Begriffe „Spieler“, „Partner“, „Turnierleiter“, „Teilnehmer“, „Gegner“, „Gegenspieler“ usw. in dieser TO ist die männliche Form nicht geschlechtsspezifisch zu verstehen.

# I. Allgemeine Bestimmungen

## § 1: Geltungsbereich

Diese TO mit ihren Anlagen ergänzt die jeweils gültigen TBR der WBF für den Bereich des DBV. Die TO gilt ohne Einschränkung für alle Turniere, sofern sie

1. vom DBV;
2. von einem RV des DBV;
3. von einem dem DBV angeschlossenen Verein; oder
4. von einem durch den DBV lizenzierten Reiseveranstalter

auf dem Staatsgebiet der Bundesrepublik Deutschland veranstaltet werden (vgl. § 80 A1(c) TBR).

## § 2: Einteilung der Turniere

Im Bereich des DBV gibt es die folgenden Turnierformen:

1. Club-(Übungs-)Turniere sowie Vergleichskämpfe, an denen die Mitglieder des veranstaltenden Vereins bzw. der mitwirkenden Vereine teilnahmeberechtigt sind. Bei Clubturnieren sollten Gastspieler nach Möglichkeit zugelassen werden, insbesondere wenn sie Mitglied eines anderen Mitgliedsvereins des DBV sind.
2. RV-Turniere, bei denen der RV die Teilnahme auf Mitglieder seiner Mitgliedsvereine beschränken kann.
3. DBV-Turniere (so genannte Verbandsturniere), die grundsätzlich für in- und ausländische Spieler offen sind - vorbehaltlich der Teilnahmebeschränkungen nach [§ 6](#). Der Turnierveranstalter kann die Teilnahme jedoch auf Mitglieder von Mitgliedsvereinen des DBV beschränken.
4. Turniere um eine Deutsche Meisterschaft und Qualifikationen für internationale Meisterschaften, die ausschließlich vom DBV oder einem vom DBV ausdrücklich mit der Durchführung beauftragten RV oder Mitgliedsverein veranstaltet werden. Die Teilnahmevoraussetzungen und die Austragungsmodalitäten dieser Meisterschaftsturniere bestimmt der DBV. Grundsätzlich sind nur Mitglieder der Mitgliedsvereine des DBV teilnahmeberechtigt; im Falle ausländischer oder staatenloser Mitglieder ist weitere Voraussetzung, dass sie ihren Wohnsitz oder ständigen Aufenthalt in Deutschland haben und die Mitgliedschaft seit mindestens einem Jahr (bzw. seit mindestens drei Jahren für die Teilnahme in der Deutschen Nationalmannschaft bei offiziellen internationalen Wettkämpfen) ununterbrochen besteht. Das Präsidium des DBV kann, ohne dass darauf ein Rechtsanspruch besteht, Ausnahmegenehmigungen erteilen.

5. Turniere bei Reiseveranstaltungen der vom DBV anerkannten Veranstalter, zu denen Gastspieler zugelassen werden sollten, insbesondere wenn sie Mitglieder eines Mitgliedsvereins des DBV sind.

### **§ 3: Arten von Turnieren**

- (1) Alle Turniere nach [§ 2](#) können wahlweise als Individual-, Paar- oder Teamturnier ausgetragen werden. Die Teilnehmer spielen bis auf Vergleichskämpfe, DBV-Vereinspokal und Teamliga für sich selbst; für diese Turniere liegt die Verantwortung für die Aufstellung der Spieler, Paare oder Teams beim jeweiligen Mitgliedsverein.
- (2) Die Teilnahmeberechtigung kann z. B. auf Damen-, Herren-, Junioren-, Senioren- oder Mixed-Paare eingeschränkt werden. Für Turniere nach [§ 2](#) Nr.4
  1. gilt ein Spieler als Junior, wenn er im vorangegangenen Kalenderjahr das 27. Lebensjahr noch nicht vollendet hat.
  2. wird für Seniorenturniere die Altersgrenze mit der Ausschreibung veröffentlicht. Hierbei orientiert sich der DBV an den international üblichen Regelungen.

### **§ 4: Ausschreibung der Turniere**

- (1) Für alle Turniere gemäß [§ 2](#) Nr.2 bis 4 ist eine ordnungsgemäße Ausschreibung entweder durch ein Inserat in der offiziellen Verbandszeitschrift des DBV oder durch den Versand von Einladungsschreiben bzw. Publikation des RV bekannt zu geben. Sie muss mindestens die Art des Turniers nach [§ 3](#), Ort und Zeit der Austragung, den Namen des Turnierleiters, Kostenbeitrag, ggf. Verzehrskosten sowie die Annahmestelle für Meldungen enthalten.
- (2) Ebenfalls sind für diese Turniere der Meldeschluss sowie die Systemkategorie gemäß [Anhang B](#) anzugeben.
- (3) Alle Turniere gemäß [§ 2](#) Nr.2 und 3 sind rechtzeitig bei der Geschäftsstelle des DBV zur Eintragung in den Turnierkalender anzumelden. Das Präsidium des DBV, vertreten durch den Vizepräsidenten, Ressort Geschäftsführung / Verwaltung, ist berechtigt, die Genehmigung eines Turniers an einem bestimmten Tag zu verweigern, wenn ihm dies zur Vermeidung einer Kollision mit einem anderen bereits vorgemerkten Turnier oder einer nationalen Meisterschaft notwendig erscheint. RV-Turniere (hierzu zählen auch die Liga-Spieltage) dürfen an Terminen deutscher Meisterschaften nur mit Zustimmung des DBV ausgeschrieben werden.

## **§ 5: Klasseneinteilung**

- (1) Ziel  
Mit einer Klasseneinteilung vor Turnierbeginn oder während des Turniers soll erreicht werden, dass in jeder Klasse Teilnehmer von etwa gleicher Spielstärke gegeneinander antreten, sodass das Resultat in jeder Klasse des Turniers möglichst offen ist.
- (2) Wahlrecht der Teilnehmer  
Jedes Paar bzw. Team wählt bei der Anmeldung die gewünschte Klasse nach Einschätzung der eigenen Spielstärke. Diesem Wunsch soll der Turnierveranstalter in der Regel entsprechen, es sei denn, Abs.3 oder 4 finden Anwendung.
- (3) Änderungsrecht des Turnierveranstalters
  1. Ist der Turnierveranstalter davon überzeugt, dass ein gemeldetes Paar bzw. Team eine unrealistische Selbsteinschätzung vorgenommen hat, so kann er dieses Paar bzw. Team in eine andere Klasse einteilen. Das betroffene Paar bzw. Team soll hiervon möglichst rechtzeitig vor dem Turnier unterrichtet werden, sodass es die Möglichkeit hat, die Teilnahme am Turnier unter diesen geänderten Gegebenheiten abzusagen.
  2. Sind aus abwicklungstechnischen Gründen des Turniers Änderungen der Klasseneinteilung für ein oder mehrere Paare oder Teams erforderlich, so kann ein Turnierveranstalter diese auch kurzfristig vor Turnierbeginn vornehmen. Dies soll möglichst im Einvernehmen mit den Betroffenen geschehen; jeder Teilnehmer ist jedoch verpflichtet, eine Umplatzierung auch ohne sein Einverständnis zu akzeptieren. Eine solche Änderung der Gruppeneinteilung berechtigt nicht zur Rücknahme der Anmeldung zum Turnier.
- (4) Aufstieg / Abstieg  
Gehört das Turnier zu einer Turnierserie, bei der in vorgegebenem Rhythmus (z. B. wöchentlich, monatlich oder jährlich) Änderungen der Klasseneinteilung durch Auf- bzw. Abstieg vorgenommen werden, so darf der Turnierveranstalter von seinem Änderungsrecht nach Abs.3 Nr.1 gegen den Willen eines Paares bzw. Teams keinen Gebrauch machen, sofern das Paar bzw. Team in unveränderter Aufstellung antritt.

## **§ 6: Meldeverfahren**

- (1) Die Zulassung zu den Turnieren erfolgt durch den Turnierveranstalter. Es sollte jeder zugelassen werden, der nicht rechtskräftig für das jeweilige Turnier gesperrt ist, die Teilnahmebedingungen erfüllt und seine Meldung bei der in der Ausschreibung angegebenen Stelle bis zum Meldeschluss vollständig in der vorgeschriebenen Form eingereicht hat.
- (2) Es liegt insbesondere im Ermessen des Turnierveranstalters, Spieler nicht zuzulassen, die
  1. in den vergangenen zwölf Monaten einen Verweis erhalten haben;
  2. von einem Turnier oder einem Teil desselben ausgeschlossen wurden;
  3. bei einem Turnier disqualifiziert wurden;

4. von einem Disziplinargericht gesperrt wurden;
  5. sich bei einem Turnier nach [§ 2](#) Nr.2 bis 4 nicht rechtzeitig oder nicht wirksam abgemeldet haben; oder
  6. in den vergangenen zwölf Monaten wegen Verstoßes gegen die Richtlinien gemäß [Anhang A](#) diszipliniert wurden.
- (3) Eine Bestätigung der Anmeldung von Seiten des Turnierveranstalters ist im Falle form- und fristgemäßer Meldungen nicht erforderlich. Der Turnierveranstalter kann die Annahme nach Meldeschluss eingehender Meldungen ohne Begründung ablehnen; eine Absage ist in diesem Fall dem Meldenden jedoch mitzuteilen.

### **§ 7: Kostenbeitrag**

Der Turnierveranstalter kann einen Beitrag zur Deckung der Kosten erheben. Schüler, Auszubildende, Studenten sowie Wehr- und Zivildienstleistende, die das 27. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, sollten nur einen verringerten Kostenbeitrag zahlen. Gleiches gilt in anderen begründeten Ausnahmefällen. Der Kostenbeitrag ist auch dann zu entrichten, wenn zu einem Turnier gemeldete Teilnehmer ohne ordnungsgemäße Abmeldung nicht antreten. Eine weitere Ahndung durch das zuständige Disziplinargericht bleibt hiervon unberührt.

### **§ 8: Pflichten der Teilnehmer**

- (1) Die Teilnehmer an einem Turnier verpflichten sich, die Bestimmungen der TBR sowie der Satzung und sämtlicher Ordnungen des DBV anzuerkennen. Sie haben insbesondere die Anordnungen des Turnierleiters zu beachten und zur ordnungsgemäßen Abwicklung des Turniers nach Kräften beizutragen.
- (2) Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, gegen jeden Gegner zu spielen (bei Individualturnieren auch mit jedem Partner). Die Weigerung, gegen bzw. mit einem bestimmten Spieler anzutreten, sowie vorzeitiges Verlassen des Turniers ohne ausreichenden Grund gilt als grobe Unsportlichkeit und führt regelmäßig zur Disqualifikation.
- (3) Es gilt als Unsportlichkeit, wenn ein Teilnehmer eine Turnierregel oder Ordnungsvorschrift absichtlich verletzt, selbst wenn er bereit ist, die entsprechende Strafe auf sich zu nehmen, oder wenn er an einem offensichtlich falschen Ergebnis festzuhalten versucht.
- (4) Bluffs oder andere Aktionen, die offenkundig den Zweck verfolgen, dem Gegner zu einem guten Score zu verhelfen, oder die erkennbares Desinteresse am weiteren Verlauf des Turniers offenbaren, sind unsportlich und sollen vom Turnierleiter disziplinarisch geahndet werden.
- (5) Das Vergleichen von Ergebnissen oder die Diskussion über Spiele des laufenden Durchgangs mit anderen Teilnehmern oder in deren Gegenwart ist grob unsportlich und soll durch den Turnierleiter oder das TSG disziplinarisch geahndet werden.

- (6) Die Teilnehmer verpflichten sich mit der Anmeldung zu einem Turnier, Titel, Preise und CP wieder zurückzugeben, wenn in einem Protestverfahren die übergeordnete Rechtsinstanz eine Entscheidung trifft, die eine Änderung der Platzierung zur Folge hat.
- (7) Der Ablauf und das Ergebnis des Turniers kann durch Film-, Video- oder Fotoaufnahmen oder auf andere Weise dokumentiert werden. Der Turnierveranstalter darf die Dokumentation veröffentlichen. Die Veröffentlichung kann sowohl in den üblichen Druck- und Bildmedien als auch im Internet erfolgen. Dabei wird der Turnierveranstalter sicherstellen, dass nur die Daten der Turnierteilnehmer veröffentlicht werden, die unbedingt zur Dokumentation des Turniers erforderlich sind.

Durch Ihre Teilnahme an dieser Veranstaltung willigen die Teilnehmer (Spieler, Turnierleiter, Zuschauer usw.) darin ein, dass die sie betreffenden Daten in der beschriebenen Weise veröffentlicht werden. Die Teilnehmer können diese Einwilligung aus wichtigem Grund jederzeit widerrufen oder den Umfang der zu veröffentlichten Daten beschränken.

- (8) Jeder Spieler kann Zuschauer bitten, den Tisch zu verlassen, ohne dafür einen Grund angeben zu müssen. Der Turnierleiter ist verpflichtet, dies durchzusetzen. Dieses gilt nicht für vom Turnierleiter oder vom Turnierveranstalter eingesetzte Beobachter. Bei Teamturnieren nach [§ 2](#) Nr.3 und 4 gilt die vorstehende Regelung für den offenen Raum nicht.

### **§ 9: Turnierleiter, Turnierschiedsgericht**

- (1) Für jedes Turnier hat der Turnierveranstalter einen Turnierleiter zu bestellen, der gemäß der jeweils gültigen TLO berechtigt ist, das betreffende Turnier zu leiten. Der Turnierleiter ist der offizielle Vertreter des Turnierveranstalters. Eine entsprechende Kleidung sowie höfliches und korrektes Auftreten werden insbesondere vom ihm gefordert. Er hat dafür Sorge zu tragen, dass die TBR und diese TO einschließlich sämtlicher Anhänge zur Einsichtnahme durch die Turnierteilnehmer zur Verfügung stehen.
- (2) Der Turnierleiter hat darauf zu achten, dass der Turnierveranstalter von Turnieren gemäß [§ 2](#) Nr.2 bis 4 vor Beginn des Turniers ein TSG beruft, das aus mindestens fünf sachkundigen Personen bestehen sollte. Der Turnierveranstalter kann die Berufung durch den Turnierleiter durchführen lassen. Das TSG übt neben dem Turnierleiter die Disziplinarbefugnis aus und hat über die Proteste zu befinden, die gegen Entscheidungen des Turnierleiters eingelegt werden. Jeweils drei unbefangene Mitglieder des TSG bilden ein Gremium. Das TSG muss den Turnierleiter und soll die beteiligten Parteien anhören; § 93 TBR sowie die VO sind zu beachten. Nach Ende des Turniers dürfen die Mitglieder des TSG nicht ohne ausdrückliches Einverständnis des Turnierleiters abreisen.

- (3) Bei Turnieren gemäß [§ 2](#) Nr.3 und 4 darf der Turnierleiter nicht, bei Turnieren gemäß [§ 2](#) Nr.2 sollte er nicht mitspielen. Besteht die Turnierleitung aus mehreren Personen, können alle, ausgenommen der Hauptturnierleiter, vorübergehend für einen verhinderten Spieler eintreten ([§ 24](#) und [§ 34](#) Abs.2), jedoch längstens bis zum Ende des laufenden Durchgangs.
- (4) Die Rechte und Pflichten des Turnierleiters sind in § 81 TBR festgelegt. Die folgenden Bestimmungen ergänzen diesen Paragraphen der TBR:
  1. Oberste Pflicht des Turnierleiters ist es, für einen geregelten Verlauf des Turniers zu sorgen. Er ist insbesondere für die Auswahl des Movements und die Anordnung der Tische verantwortlich. Er soll dabei beachten, dass bei Turnieren gemäß [§ 2](#) Nr.3 und 4 während eines laufenden Durchgangs keine Pausen (Kaffeepausen, Rauchpausen usw.) eingelegt werden, bei denen die Teilnehmer den Tisch verlassen dürfen. Hiervon ausgenommen sind Barometerturniere.
  2. Wird der Turnierleiter zu einer Entscheidung gerufen, soll er die TBR zur Hand haben. Er soll zunächst die Tatsachen feststellen und dann jene Regel(n) bekannt geben, auf die er seine Entscheidung stützt. Er hat die Regel(n) vorzulesen, wenn eine der Parteien dies verlangt oder der Entscheidung widerspricht.
  3. Der Turnierleiter ist verpflichtet, gegen unsportliches Verhalten von Teilnehmern disziplinarisch vorzugehen, auch dann, wenn er nicht explizit gerufen wurde. Jedes grob unsportliche Verhalten eines Teilnehmers hat er dem Disziplinaranwalt anzuzeigen.
  4. Der Turnierleiter ist berechtigt, Zuschauer von einem Tisch, einem Raum oder dem ganzen Turnier auszuschließen, wenn es ihm für den geordneten Turnierablauf erforderlich erscheint.
- (5) Ist bei einem Teammatch kein Turnierleiter anwesend (z. B. bei privat gespielten Teamliga- oder DBV-Pokalmatches) oder erklärt er sich außerstande, eine Entscheidung zu treffen (z. B. Hilfsturnierleiter, der nur für Wechsel der Boards, Listenführung und einfache Regelentscheidungen zuständig ist), so haben sich die beiden Kapitäne auf einen Turnierleiter zu einigen, den sie fernmündlich oder schriftlich befragen. Die RV können abweichende Regelungen treffen. Im Zweifelsfall ist der jeweilige Liga-Obmann zuständig.

### **§ 10: Raucher und Nichtraucher**

- (1) Sofern der Turnierveranstalter keine anders lautende Entscheidung trifft, finden die nachstehenden Regelungen Anwendung.
- (2) Bei Turnieren gemäß [§ 2](#) Nr.4 darf im Spielraum nicht geraucht werden. Dieses gilt für den Vereinspokal ab der Zwischenrunde und für die Bundesligen ab der Aufstiegsrunde zur zweiten Bundesliga jeweils ab einer Stunde vor Turnierbeginn bis zum Ende aller Matches des jeweiligen Wochenendes bzw. bis zur Siegerehrung für den jeweiligen Wettbewerb. Satz 2 findet bei mehrtägigen Turnieren entsprechende Anwendung.

- (3) Im Übrigen obliegt die Entscheidung über das Rauchen dem Turnierveranstalter. Auf die Regeln für das Rauchen soll in der Ausschreibung deutlich hingewiesen werden. Sofern keine Nichtraucher-Turniere durchgeführt werden, empfiehlt der DBV, das Rauchen nur eingeschränkt - wie folgt - zuzulassen:
1. In einem Nichtraucherraum bzw. Raucherraum sollten nur Teilnehmer Sitztische bekommen, die dies bei ihrer Meldung gewünscht haben. Kein Teilnehmer hat Anspruch darauf, dass die Meldung für einen Nichtraucherraum bzw. Raucherraum berücksichtigt wird.
  2. Die Einteilung in Gruppen ist vom Turnierleiter so vorzunehmen, dass kein Ungleichgewicht in der Spielstärke der einzelnen Gruppen entsteht. Der Turnierleiter kann es ablehnen, einen Raucher- bzw. Nichtraucherraum einzurichten, wenn diese Vorgabe seiner Auffassung nach dann nicht erreicht wird.
  3. Das Turnier sollte so gestaltet werden, dass Raucher / Nichtraucher in der Regel nur wenige Boards hintereinander in einem Nichtraucher- bzw. Raucherraum zu spielen haben.
  4. Entscheidungen des Turnierleiters hinsichtlich vorstehender Anforderungen sind weder von Teilnehmern noch vom Turnierveranstalter anfechtbar.
  5. Verstöße gegen ein Rauchverbot soll der Turnierleiter disziplinarisch ahnden.

### **§ 11: Regulierende Instanz**

- (1) Die WBF bietet den nationalen Organisationen in einigen Punkten der TBR die Möglichkeit, regulierend einzugreifen. Nachfolgend sind die Regelungen aufgeführt, bei denen der DBV vom Recht der Regulierenden Instanz Gebrauch gemacht hat:
1. Methoden für die Abgabe von Geboten:  
Dies wird in [§ 18](#) geregelt;
  2. Vorschriften für schriftliche Auskünfte:  
Bei der Benutzung von Screens gelten die Bestimmungen des [§ 19](#);
  3. Lesen der eigenen Konventionskarte:  
Abweichend von der TBR ist es Paaren, die gegen ein Hochkünstliches System spielen, erlaubt, die Gegenmaßnahmen am Tisch zu verwenden, sofern der Turnierveranstalter dies gemäß [§ 2](#) Anhang B festlegt hat;
  4. Bekanntmachung der Partnerschaftsvereinbarungen vor Spielbeginn:  
Die Bekanntmachung von Partnerschaftsvereinbarungen ist in [§ 14](#) geregelt;
  5. Veränderung des Systems im Anschluss an Fragen, Antworten oder Regelwidrigkeiten:  
Es ist verboten, das System während eines Boards im Anschluss an Fragen, Antworten oder Regelwidrigkeiten zu verändern;

6. Befragen der Gegenspieler nach Revoke:  
Die Gegenspieler dürfen sich nicht gegenseitig nach einem möglichen Revoke fragen. Wird dennoch von einem Gegenspieler regelwidrig auf ein unvollendetes Revoke des Partners aufmerksam gemacht, muss der Spieler, der das Revoke begangen hat, die Karte, die zum Revokestich gespielt wurde, durch eine ordnungsgemäße Karte ersetzen und die Rektifikationen des § 64 TBR finden Anwendung, als ob das Revoke vollendet gewesen wäre.
  7. Zwangspausen:  
Zwangspausen im ersten Stich und bei der Abgabe von Geboten im Sprung sind in [§ 17](#) geregelt.
- (2) Trägt eine Organisation eines anderen nationalen Bridge-Verbandes ein Turnier oder eine Veranstaltung auf deutschem Boden aus, so weist der DBV diesem Turnier bzw. dieser Veranstaltung die Befugnisse der regulierenden Instanz des entsprechenden Verbandes zu (siehe § 80 A3 TBR).

## II. Durchführungsbestimmungen

### **§ 12: Sprache**

Bei allen Turnieren ist deutsch die offizielle Sprache. Vom Aufnehmen der Karten des ersten Boards einer Runde bis zum Einstecken der Karten des letzten Boards einer Runde darf nur deutsch gesprochen werden, es sei denn, alle Beteiligten einigen sich darauf, auf eigenes Risiko eine andere Sprache zu verwenden. Es werden grundsätzlich keine berechtigten Scores auf Grund von Missverständnissen durch Verwendung einer Sprache außer deutsch zuerkannt mit Ausnahme von Turnieren, bei denen der Turnierveranstalter aufgrund der internationalen Beteiligung auch eine andere Sprache zugelassen hat.

### **§ 13: Systeme und Konventionen**

Maßgebend für die Zulässigkeit von Systemen und Konventionen ist die ZSuK ([Anhang B](#)).

### **§ 14: Konventionskarten**

(1) Folgende Konventionskarten (Muster der bei Verabschiedung dieser TO aktuellen Versionen siehe [Anhang C](#)) stehen zur Verfügung:

1. Minikonventionskarte
2. Deutsche Konventionskarte
3. International-Convention-Card

Die jeweils aktuellen Versionen der Konventionskarten können auf der Homepage des DBV eingesehen und von dort heruntergeladen werden.

(2) Bei allen Turnieren legt der Turnierveranstalter die zu verwendende Konventionskarte fest. Bei Turnieren, bei denen Hochkünstliche Systeme gespielt werden dürfen, sind zusätzlich die gesonderten Bestimmungen gemäß [Anhang B](#) zu beachten.

(3) Bei allen Paar- oder Teamturnieren hat jedes Paar unaufgefordert vor Beginn der Reizung dem Gegner eine vollständig ausgefüllte Konventionskarte in doppelter Ausfertigung vorzulegen. Bei Turnieren nach [§ 2](#) Nr.1 und 5 kann der Turnierveranstalter Ausnahmen von dieser Verpflichtung zulassen. Bei Turnieren nach [§ 2](#) Nr.3 und 4 kann der Turnierleiter ausländischen Turnierteilnehmern die Verwendung anderer Konventionskarten gestatten, wenn sie verständlich sind und im Informationsgehalt der DBV-Karte entsprechen.

- (4) Legt ein Paar keine Konventionskarte vor, so kann es sich bei Anwendung einer Konvention ins Unrecht setzen. Wird ein Paar durch die Anwendung nicht offengelegter Konventionen geschädigt, so soll der Turnierleiter die Anwendung der betreffenden Konvention für unzulässig erklären und einen künstlichen Score zuweisen.
- (5) Beim Ausfüllen der Konventionskarte sind ausschließlich allgemein verständliche Bezeichnungen und Internationale Punkte (A = 4, K = 3, D = 2, B = 1) zu verwenden. Nicht allgemein bekannte Konventionen müssen nachvollziehbar beschrieben und nicht nur dem Namen nach genannt werden.
- (6) Systembeschreibungen werden nur dann uneingeschränkt als Beweismittel zugelassen, wenn sie vor Durchgangsbeginn beim Turnierleiter hinterlegt werden.

### **§ 15: Alertieren und Auskünfte**

- (1) Die Gegner sollen durch das korrekte Alertieren vor Schaden infolge Unkenntnis einer Partnerschaftsvereinbarung bewahrt werden. Das Alertieren ersetzt nicht das Vorhandensein der vorgeschriebenen Konventionskarten. Andererseits befreit ein Alert oder sein Unterbleiben den Gegner nicht von der Beachtung seiner eigenen Sorgfaltspflicht im Sinne eines sportlichen Wettkampfs. Auch haben die Gegner das Übermitteln unerlaubter Informationen durch unnötige Fragen zu vermeiden; vgl. Abs.5. Jedes Paar kann vor Beginn der Reizung verlangen, dass seine Gegner bis zum Ende der Runde nicht alertieren.
- (2) Folgende Ansagen sind zu alertieren:
  1. künstliche Gebote (vgl. TBR, Begriffsbestimmungen);
  2. Ansagen mit ungewöhnlicher Bedeutung oder solche Ansagen, die auf einer besonderen, ausdrücklichen oder impliziten, Partnerschaftsvereinbarung beruhen (vgl. § 40 TBR);
  3. nicht forcierende Sprünge in neuer Farbe als Antwort auf eine Eröffnung oder Gegenreizung sowie nicht forcierende Farbwechsel einer ungepassten Hand auf eine Eröffnung des Partners von 1 in Farbe.
- (3) Außer bei der Verwendung von Screens dürfen die folgenden Ansagen nicht alertiert werden:
  1. alle Pass, Kontra und Rekontra;
  2. alle SA-Gebote, die eine ausgeglichene (4 3 3 3 oder 4 4 3 2 oder 5 3 3 2 Verteilung) oder annähernd ausgeglichene Hand (5 4 2 2 oder 6 3 2 2 oder 4 4 4 1 oder 5 4 3 1 Verteilung, wobei ein Single entweder A, K oder D sein muss) zeigen oder einen SA-Kontrakt vorschlagen;
  3. alle Ansagen auf 4er oder höherer Stufe ab der 2. Bietrunde, auch wenn sie normalerweise alertpflichtig wären.

(4) Unabhängig von den allgemeinen Vorschriften in Abs.2 und 3 gilt:

1. Nicht zu alertieren sind:
  - a. Unterfarberöffnungen, die mindestens drei Karten in der genannten Farbe zeigen und keine spezifische Haltung in einer anderen Farbe versprechen; diese Eröffnungen gelten als natürlich;
  - b. 2♣ als Stayman (einfach oder erweitert, vorausgesetzt: 2♣ verspricht systemgemäß eine 4er Oberfarbe) auf eine 1 SA-Eröffnung einschließlich der direkten künstlichen Antwort mit 2♦ (= keine 4[+]er Oberfarbe); sowie 3♣ auf eine 2 SA-Eröffnung, sofern es sich um einen einfachen Stayman handelt;
  - c. 2♣ als stärkste Eröffnung im Bietsystem, sofern keine Variante enthalten ist, die weniger als 11 Figurenpunkte enthalten kann;
  - d. starke 2 SA Eröffnungen (19[+] Figurenpunkte) mit zumindest annähernd ausgeglichener Verteilung (vgl. Abs.3 Nr.2);
  - e. Semiforcings in ♦, ♥ oder ♠ (entweder 20-22 Figurenpunkte oder ca. 7½-8½ Spielstiche);
  - f. Gegenspielkonventionen (Ausspiele und Markierungen).
2. Zu alertieren sind:
  - a. Unterfarberöffnungen, bei denen die eröffnete Unterfarbe eine Kürze (2 oder weniger Karten) sein kann; diese Eröffnungen gelten als künstlich;
  - b. Eröffnungen mit 3 in Farbe, wenn diese mehr als 10 Figurenpunkte beinhalten können;
  - c. alle Eröffnungen auf 2er Stufe, die nicht den Erfordernissen des Abs.4 Nr.1 genügen;
  - d. 1 SA-Eröffnungen, die keine zumindest annähernd ausgeglichene Verteilung (vgl. Abs.3 Nr.2) beinhalten müssen, oder
    - i. die systemgemäß eine 5er Oberfarbe oder ein kleines Single enthalten können;
    - ii. die gewisse ausgeglichene Verteilungen (z. B. 4er Oberfarben) ausschließen;
    - iii. die mit weniger als 12 oder mit mehr als 19 Figurenpunkten eröffnet werden; oder
    - iv. deren Figurenpunktspanne mehr als 4 Figurenpunkte beträgt.
  - e. natürliche 2♣-Antworten auf 1 SA-Eröffnungen;
  - f. forcierende 1 SA-Antworten auf Eröffnungen mit 1 in Farbe;
  - g. invertierte Hebungen (einfache Hebungen sind stärker als solche im Sprung);
  - h. alle Sprungantworten, die weniger als 11 Figurenpunkte beinhalten können (bei Hebungen: weniger als einladende Stärke);
  - i. alle einfachen Sprunggegenreizungen, die weniger als 11 Figurenpunkte beinhalten können;
  - j. 3♣-Antworten auf 2 SA-Eröffnungen, sofern es sich nicht um einen einfachen Stayman handelt.

- (5) Nachdem alertiert wurde, steht es dem Gegner frei, ob er sich die Bedeutung der alertierten Ansage erklären lassen möchte (vgl. § 20 F TBR). Jeder Spieler sollte Fragen, bei denen die Antwort keinen Einfluss auf seine Ansage hat, verschieben, bis die Reizung abgeschlossen ist und ggf. der Partner verdeckt ausgespielt hat. Gibt es keine Partnerschaftsvereinbarung (auch keine implizite), so ist nur zur Auskunft zu geben, dass keine Partnerschaftsvereinbarung besteht.
- (6) Bei der Verwendung von Screens sind die Modifikationen des [§ 19](#) zu beachten.
- (7) Veranstalter von Turnieren gemäß [§ 2](#) Nr.1 und 5 können von den Festlegungen der Abs.3 und 4 abweichen (z. B. eine 1 SA-Eröffnung, die nicht 15-17 Figurenpunkte zeigt, alertpflichtig machen), wenn hierauf im Vorfeld deutlich hingewiesen wird. Den Vereinsmitgliedern und Gästen sind etwaige Änderungen bekannt zu machen.

### **§ 16: Bluffansagen**

- (1) Ein Bluff ist eine beabsichtigt falsche Blattbeschreibung mit dem Ziel, den Gegner zu täuschen. Gemäß § 40 C TBR sind Bluffs grundsätzlich erlaubt, sofern sie nicht auf einer Partnerschaftsvereinbarung beruhen. Dabei sind jedoch die Einschränkungen der folgenden Ziffern zu beachten.
- (2) Häufiges Bluffen (mehr als zweimal pro Durchgang) oder wiederholtes Bluffen in derselben Weise führen zu einer impliziten Partnerschaftsvereinbarung. Bei derartigen Bluffs mit Ansagen, die gemäß [Anhang B](#) systemgemäß nicht erlaubt sind, hat der Turnierleiter weitere Bluffs dieses Paares in diesem Durchgang zu verbieten. Anderenfalls ordnet der Turnierleiter an, in der betreffenden Situation zu alertieren. Ungewöhnliche Aktionen vom Partner des Bluffenden können den Schluss zulassen, dass hier eine verborgene Partnerschaftsvereinbarung vorliegt. Dies kann je nach Sachlage als unzulässiges System ([Anhang B](#)) oder falsche Auskunft (§§ 40 B und 75 B TBR) eingestuft werden.
- (3) Im Bereich des DBV soll bei allen Turnieren das in [Anhang E](#) abgedruckte Bluffmeldeformular verwendet werden, um Missbräuche des Rechts zu bluffen ausschließen zu können. Sollte in einem Turnier dieses Formular nicht zur Verfügung stehen, so soll der Turnierleiter das verwendete Schriftstück in Anlehnung an den in [Anhang E](#) vorliegenden Abdruck des Formulars gestalten. Die Formulare sind zeitnah durch den Turnierleiter an die Geschäftsstelle des DBV zur Registrierung weiterzuleiten.

### **§ 17: Überlegungszeit, Stopp-Regel**

- (1) Der Teiler soll seine erste Ansage erst dann machen, wenn alle Spieler ihre Karten aufgenommen haben.
- (2) Der Alleinspieler soll nach dem Aufdecken des Tisches ca. 10 Sekunden warten, bevor er eine Karte spielt; anderenfalls verliert der Alleinspieler seine Rechte aufgrund einer unerlaubten Information infolge einer verzögerten Zugabe seines Gegners. Überlegt der

nächste Gegenspieler nach einer zu kurzen Pause des Alleinspielers vor dem Zugeben zum ersten Stich deutlich länger als 10 Sekunden, so stellt dies dennoch eine unerlaubte Information für seinen Partner dar und kann für seine Seite einen korrigierten Score gemäß § 16 TBR zur Folge haben.

- (3) Ein Spieler, der ein Eröffnungsgebot auf Zweier- oder höherer Stufe oder ein Sprunggebot im späteren Verlauf der Reizung macht, ist verpflichtet, vor seiner Ansage „Stopp“ zu sagen. Der nächste Spieler darf erst dann ansagen, wenn derjenige, der „Stopp“ gesagt hat, durch ein „Go“ nach ca. 10 Sekunden die Reizung wieder freigegeben hat. Fragen über die Bedeutung von Geboten sollten in dieser Pause gestellt werden. Wenn ein Spieler eine Ansage macht, bevor die Reizung freigegeben ist, oder wenn er erkennbares Desinteresse zeigt (z. B. Sekunden laut vorzählt), kann der Turnierleiter einen berechtigten Score nach § 16 TBR zuweisen. Unterlässt es ein Spieler „Stopp“ zu sagen oder gibt er die Reizung zu früh wieder frei, so verliert seine Seite das Recht, irgendwelche Ansprüche aus einer übermäßig verzögerten oder überhasteten Ansage eines Gegners herzuleiten. Überlegt der nächste Spieler nach einem Sprunggebot, das ohne ein „Stopp“ abgegeben wurde bzw. nach dem die Reizung zu früh wieder freigegeben wurde, deutlich länger als die vorgesehenen 10 Sekunden, so stellt dies dennoch eine unerlaubte Information für seinen Partner dar und kann für seine Seite einen korrigierten Score gemäß § 16 TBR zur Folge haben.
- (4) Sagt ein Spieler „Stopp“, ohne anschließend ein Sprunggebot abzugeben, so ist die folgende Ansage gültig. Das „Stopp“ kann jedoch eine nicht regelkonforme Information für den Partner darstellen, weshalb der Turnierleiter nach § 16 TBR einen berechtigten Score zuweisen kann, wenn der Partner diese nicht regelkonforme Information zu seinem Vorteil verwendet haben könnte. Die wiederholte oder gar prinzipielle Nichtanwendung der Stoppregel ist vom Turnierleiter disziplinarisch zu ahnden.

## **§ 18: Bietboxen**

- (1) Die Verwendung der Bietboxen unterliegt folgenden Bestimmungen:

1. Vorschriften zur Benutzung

Jeder Spieler legt die gewählte Ansage in Richtung Tischmitte vor sich hin. Die Bietkarten werden in einer Reihe von links nach rechts horizontal zum Spieler so gelegt, dass sie einander überlagern, aber jede Ansage in der Bietsequenz sichtbar bleibt. Nicht gemachte Ansagen dürfen nicht sichtbar sein, und eine in Unordnung geratene Kartenreihe muss vom betreffenden Spieler unverzüglich geordnet werden. Eine unkorrekt sichtbar gemachte Bietkarte kann einen berechtigten Score zur Folge haben, wenn der Turnierleiter zu der Auffassung kommt, dass ein Gegner dadurch irreführt wurde oder der Partner eine nicht regelkonforme Information erhalten haben könnte. Nach Ende der Reizung ist den Spielern genügend Zeit zur Betrachtung der Bietkarten zu geben; danach werden alle Bietkarten in die Bietboxen zurückgesteckt. Der Turnierleiter kann anordnen, dass die Bietkarten mit dem Endkontrakt bis zum Ende des Spiels auf dem Tisch liegen bleiben sollen. Es dürfen keine Bietkarten auf dem Tisch liegen, die nicht zur aktuellen Reizung gehören; das gilt auch für Stopp- und Alert-Karten.

2. Gültige Ansagen  
Eine Ansage gilt als abgegeben, wenn eine Bietkarte offenkundig aus der Bietbox entnommen wurde. Jeder Spieler ist gehalten, seine Entscheidung zu treffen, bevor er irgendeine Karte in der Bietbox berührt. Zwischen Ansagen zu wählen und dabei verschiedene Bietkarten zu berühren stellt eine nicht regelkonforme Information für den Partner dar und kann einen berechtigten Score gemäß § 16 TBR zur Folge haben.
- (2) Die Verwendung der Stopp- und der Alert-Karte unterliegt folgenden Regeln:
1. Stoppregel  
Vor Geboten, die der Stoppregel nach [§ 17](#) unterliegen, hat der betreffende Spieler, anstatt „Stopp“ zu sagen, die Stopp-Karte deutlich sichtbar auf den Tisch zu legen. Die Freigabe der Reizung erfolgt anstelle von „Go“ durch Entfernen der Stopp-Karte. Im Übrigen gilt [§ 17](#) entsprechend.
  2. Alertieren  
Bei Ansagen, die der Partner gemäß [§ 15](#) alertieren muss, legt er die Alert-Karte auf den Tisch. Dabei hat der Alertierende sicherzustellen, dass die Gegner das Alertieren bemerken. Dazu kann er die Alert-Karte vor den Gegner zu seiner Rechten auf den Tisch legen. Dieser bestätigt das Alertieren, indem er die Alert-Karte zurückgibt. Bei anderen Typen von Bietboxen ist die Aufmerksamkeit der Gegner entsprechend hervorzurufen; auch hier soll eine Bestätigung des Gegners zur Rechten erfolgen.

## **§ 19: Screens**

- (1) Die Verwendung von Screens unterliegt den folgenden Bestimmungen:
1. Nord und Ost sitzen auf der einen, Süd und West auf der anderen Seite des Screens.
  2. Nord / Süd sind dafür verantwortlich, das Board aufzulegen; der Screen wird geschlossen. Anschließend nimmt jeder Spieler seine Karten aus dem Board.
  3. Ansagen werden mit Karten aus der Bietbox gemacht. Jeder Spieler legt seine Ansage auf den Schlitten, der zu diesem Zeitpunkt nur auf seiner Seite des Screens sichtbar ist. Die erste Ansage eines Spielers sollte die linke Begrenzung seines Schlitten-segments berühren; weitere Ansagen werden von links nach rechts so gelegt, dass sie einander überlappen, aber jede Karte der Sequenz sichtbar bleibt. Beim Herausnehmen der Bietkarten aus der Bietbox sowie beim Platzieren der Bietkarten auf dem Schlitten hat jeder Spieler darauf zu achten, so lautlos wie möglich zu verfahren. Eine Ansage gilt als abgegeben, sobald sie auf den Schlitten gelegt wurde.
  4. Nachdem sein Screenpartner eine gültige Ansage gemacht hat, schiebt Nord bzw. Süd den Schlitten unter dem Screen so weit durch, dass er nur für die Spieler auf der anderen Screenseite sichtbar ist. Diese Prozedur wird wiederholt, bis nach dem abschließenden Pass alle vier Spieler ihre Bietkarten vom Schlitten entfernen.
  5. Das erste Ausspiel sollte verdeckt erfolgen. Der Screenpartner des Ausspielenden gibt bekannt, wenn das erste Ausspiel erfolgt ist; ein Gegenspieler öffnet den Screen und das Spiel beginnt.

(2) Bei der Verwendung von Screens sind einige Prozeduren und Regeln wie folgt abgeändert:

1. § 20 TBR: Bezüglich einer Wiederholung der Reizung gilt, dass ein Spieler, bis die Bietkarten vom Schlitten genommen wurden, diese inspizieren kann. Während des ersten Stichs, wenn ein Spieler noch eine Wiederholung der Reizung verlangen kann, aber die Bietkarten bereits vom Schlitten entfernt wurden, erhält er eine schriftliche Wiederholung der Reizung durch seinen Screenpartner. Bezüglich der Erklärung von Partnerschaftsvereinbarungen gilt:
  - a. Während der Reizung: Ein Spieler kann jederzeit schriftlich von seinem Screenpartner die Erklärung von gegnerischen Ansagen verlangen. Die Antwort erfolgt ebenfalls schriftlich.
  - b. Während der Spielphase: Fragen erfolgen ebenfalls schriftlich bei geschlossenem Screen. Der Screen wird wieder geöffnet, sobald die schriftliche Antwort erfolgt ist.

Der Turnierleiter hat jede Korrektur eines Ergebnisses zu unterlassen, die aufgrund von Missverständnissen infolge nicht schriftlich erfolgter Fragen oder Antworten reklamiert wird, es sei denn, beide Seiten schildern den fraglichen Sachverhalt übereinstimmend. Andernfalls gilt § 21 A TBR.

2. Für das Alertieren gilt abweichend von den Bestimmungen in [§ 15](#) Abs.3:
  - a. Alle Pass, Kontra und Rekontra müssen alertiert werden, wenn sie eine besondere oder ungewöhnliche Bedeutung haben.
  - b. Alle alertpflichtigen Ansagen müssen auch oberhalb von 3 SA alertiert werden.
3. Ist eine Ansage alertpflichtig, alertiert der Spieler, der sie abgegeben hat, seinen Screenpartner. Nachdem der Schlitten auf die andere Seite geschoben worden ist, alertiert jeder Spieler der empfangenden Seite die alertpflichtige Ansage seines Partners.
4. Bevor eine Regelwidrigkeit durch den Screen geschoben ist, sollen der schuldige Spieler oder sein Screenpartner darauf aufmerksam machen. Regelwidrige Ansagen können nicht angenommen werden und werden ohne weitere Rektifikation richtiggestellt (aber siehe Nr. 5b), alle anderen Regelwidrigkeiten sollen berichtigt werden und der Turnierleiter sorgt dafür, dass nur die legale Reizung den Screen passiert. Kein Spieler der anderen Seite wird von dem Vorfall in Kenntnis gesetzt, es sei denn, die Anwendung einer Regel verlangt dies.
5. Jede Regelwidrigkeit, die durch den Screen geschoben worden ist, ist Gegenstand der normalen Regeln, mit den folgenden Ausnahmen:
  - a. Eine unzulässige Ansage (siehe § 35 TBR) muss korrigiert werden;
  - b. Begeht ein Spieler eine Regelwidrigkeit und schiebt sein Screenpartner diese versehentlich durch den Screen, so hat der letztere die Regelwidrigkeit in Fällen, wo sonst der linke Gegner sie annehmen kann, für seine Seite angenommen; § 23 TBR kann zur Anwendung kommen.
6. § 41 A TBR: Jeder Spieler soll versuchen, das Sichtbarmachen eines ersten Ausspiels außer Reihenfolge seines Screenpartners zu verhindern. Jedes erste Ausspiel außer

Reihenfolge soll ohne weitere Rektifikation zurückgenommen werden, wenn der Screen noch nicht geöffnet wurde. Anderenfalls gilt:

- a. Wurde der Screen ohne Mitwirken der alleinspielenden Seite geöffnet (und hat der andere Gegenspieler nicht offen ausgespielt), kommt § 54 TBR zur Anwendung;
  - b. Wurde der Screen von einem Mitglied der alleinspielenden Seite geöffnet, gilt das Ausspiel als angenommen; § 23 TBR kann zur Anwendung kommen;
  - c. Sind beide Ausspiele der gegenspielenden Seite aufgedeckt, wird das falsche Ausspiel zu einer Hauptstrafkarte;
  - d. Ist eine Karte der gegenspielenden Seite sichtbar geworden, siehe § 48 TBR.
7. § 73 D TBR: Gibt ein Spieler während der Reizphase eine Ansage ungewöhnlich schnell ab, soll sein Screenpartner das Tempo auf die normale Bietgeschwindigkeit zurückbringen, indem er entweder seine eigene Ansage verzögert (d. h. eine Bietkarte vor, aber nicht auf, dem Schlitten platziert) oder mit dem Hinüberschieben des Schlittens entsprechend wartet.  
Ein Verbleiben des Schlittens auf einer Screenseite von bis zu 20 Sekunden (unabhängig davon, ob dies dem üblichen Biettempo entspricht oder nicht) stellt keine unerlaubte Information dar. Die Spieler sind angehalten, das Tempo, in dem der Schlitten auf die andere Screenseite geschoben wird, zu variieren, sodass Pausen von bis zu 20 Sekunden (ggf. auch mehr in unerwarteten Situationen) keine Information entnommen werden kann.
8. § 76 TBR: Zuschauer dürfen nicht beide Seiten des Screens einsehen können.

## **§ 20: Computerteilungen**

- (1) In Anwendung von § 6 E TBR dürfen nicht nur handgemischte Verteilungen, sondern auch durch Computerprogramme generierte Verteilungen verwendet werden. Bei der Verwendung computergenerierter Verteilungen sind nachstehende Richtlinien zu beachten.
- (2) Sicherheitsvorkehrungen
  1. Da kein Teilnehmer die Verteilungen bereits vor dem Turnier kennen darf, müssen Vorkehrungen getroffen werden, dass alle Anschuldigungen, Verteilungen wären vor dem Turnier bekannt gewesen, klar und eindeutig zurückgewiesen werden können.
  2. Es darf nicht vorkommen, dass derselbe Satz von Verteilungen zu späterer Zeit nochmals verwendet wird, außer dass bei Turnieren nach [§ 2](#) Nr.1 und Nr.5 bewusst Meisterschaftshände eingesetzt werden können. Werden bereits gespielte Hände eingesetzt, dürfen für dieses Turnier aber keine CP vergeben werden.

- (3) Auswahl der Verteilungen
1. Jede Verteilung sollte theoretisch möglich sein.
  2. Keine generierte Verteilung darf ausgefiltert werden. Sie sind in der Reihenfolge zu verwenden, in der sie erzeugt wurden.
  3. Die Verteilungen sollten, über eine große Anzahl betrachtet, statistischen Tests genügen, insbesondere im Hinblick auf Verteilung der Farben und Verteilung von Assen, Königen, Damen und Buben auf die vier Himmelsrichtungen.

### **§ 21: Rechtsweg, Rechtsmittel**

- (1) Eröffnung des Rechtswegs, Protestgebühr  
Die erstinstanzliche Zuständigkeit über den Protest gemäß §§ 92 und 93 TBR gegen Entscheidungen des Turnierleiters, das von den Beteiligten einzuhaltende Verfahren und die gegen die erstinstanzliche Entscheidung zulässigen Rechtsmittel richten sich nach § 6 VO.
- (2) Der Turnierleiter hat den Fall auf dem vorgesehenen TSG-Formular ([Anhang D](#)) schriftlich festzuhalten und die Protestgebühr (siehe § 4 Abs.2 VO) einzuziehen. Wird der Protest vor Verhandlungsbeginn zurückgenommen, so wird die Protestgebühr zu zwei Dritteln zurückerstattet; ein Drittel steht dem Turnierveranstalter zu. Jeder Protest sollte zeitnah vor dem zuständigen Gremium verhandelt und entschieden werden.
- (3) Das Ergebnis eines Rechtsmittels beim zuständigen Gericht beeinflusst das Resultat eines KO-Matches nur, wenn die Entscheidung vor dem planmäßigen Beginn der nächsten Runde stattfinden kann. Dieses gilt entsprechend bei Turnieren mit Qualifikationsphasen (Urteil erst nach einer Qualifikationsphase) sowie Turnieren nach Schweizer oder Dänischem System (Urteil erst nach dem Match der folgenden Runde).
- (4) Im Bereich des DBV sollte bei allen TSG-Verfahren das in [Anhang D](#) abgedruckte Formular verwendet werden, um Verfahrensfehler zu vermeiden. Sollte in einem Turnier dieses Formular nicht zur Verfügung stehen, so soll der Turnierleiter das verwendete Schriftstück in Anlehnung an den in [Anhang D](#) vorliegenden Abdruck des Formulars gestalten und die Gerichte ebenfalls hierum ersuchen. Die Formulare sind zeitnah durch den Turnierleiter an die Geschäftsstelle des DBV weiterzuleiten.

## **§ 22: Disziplinarmaßnahmen**

- (1) Bei einem Verstoß gegen die in §§ 72 ff. TBR festgelegten Verhaltensregeln oder die Richtlinien nach [Anhang A](#) sowie bei sonstigem unsportlichen Verhalten ist der Turnierleiter nach § 91 TBR berechtigt und, je nach Schwere des Verstoßes, zur Aufrechterhaltung der Ordnung verpflichtet, eine der folgenden Disziplinarmaßnahmen zu ergreifen:
  1. Verwarnung des / der Schuldigen;
  2. Punktabzug für die schuldige Partei;
  3. Erteilung eines Verweises an den / die Schuldigen;
  4. Ausschluss des / der Schuldigen für den laufenden Durchgang oder einen Teil des Durchgangs; oder
  5. Disqualifikation des Teilnehmers nach Maßgabe des § 91 B TBR.
- (2) Jedes TSG wie auch die Disziplinargerichte des DBV, der RV und der Mitgliedsvereine des DBV ist ermächtigt, die in Abs.1 genannten Maßnahmen autonom zu verhängen. Hinsichtlich einer Berufung wird auf § 8 VO verwiesen.
- (3) Bei einer Disqualifikation gemäß Abs.1 Nr.5 ist der betroffene Spieler bis zur Bekanntgabe der Entscheidung durch das zuständige Disziplinargericht des DBV vorläufig gesperrt; der betroffene Spieler ist hierüber in Kenntnis zu setzen.
- (4) Disziplinarmaßnahmen nach Abs.1 Nr.3 bis 5 sind der DBV-Geschäftsstelle zur Weiterleitung an den Disziplinaranwalt zu melden. Das weitere Verfahren richtet sich nach § 5 VO.

### III. Bestimmungen für Paar- und Individualturniere

Die folgenden Bestimmungen gelten auch für Individualturniere und Paarturniere mit IMP-Auswertung, soweit dem nicht Besonderheiten der jeweiligen Turnierform entgegenstehen.

#### **§ 23: Movement**

- (1) **Anzahl Boards pro Runde**  
Bei der Auswahl des Movements soll der Turnierleiter berücksichtigen, dass jedes Paar gegen möglichst viele konkurrierende Paare mindestens zwei Boards spielt. Dazu sollen im Allgemeinen Runden mit zwei Boards gespielt werden; nur bei geringer Teilnehmerzahl (in der betreffenden Klasse) können auch Runden mit drei, vier oder ausnahmsweise mehr Boards gespielt werden, bei Turnieren mit mehreren Durchgängen auch eine unterschiedliche Anzahl von Boards pro Runde in verschiedenen Durchgängen.
- (2) **Wahl des Movements**  
Bei der Auswahl des Movements ist der Turnierleiter verpflichtet, dafür zu sorgen, dass jedes Paar möglichst viele der im Spiel befindlichen Boards spielt, wobei jedoch die Einfachheit des Ablaufs zu berücksichtigen ist. Ein Movement, bei dem ein Paar weniger als 60% der im Spiel befindlichen Boards spielt, ist unzulässig. Bei geringer Teilnehmerzahl (in der betreffenden Klasse) soll wahlweise ein Howell-, verkürztes Howell-, Mitchell- oder Scrambled-Mitchell Turnier gespielt werden. Bei höherer Teilnehmerzahl muss ein Movement mit mehreren parallel spielenden Abteilungen gewählt werden. Im Allgemeinen wird in diesen Abteilungen ein Mitchell-Turnier mit duplizierten Boards oder ein kombiniertes Mitchell-Howell-Turnier gespielt.
- (3) **Setzen von Paaren**  
Bei der Zusammenstellung der Linien hat der Turnierleiter die spielstärksten Paare (ca. 20% aller Paare) gleichmäßig auf die Linien zu verteilen (zu setzen). Wenn in einem Durchgang die Linie nicht ganz durchgespielt wird, so ist darauf zu achten, dass die gesetzten Paare gegeneinander spielen.
- (4) **Boards pro Durchgang**  
Turniere nach [§ 2](#) Nr.3 und 4 müssen, Turniere nach [§ 2](#) Nr.2 sollen in mehreren Durchgängen gespielt werden. Dabei sollen pro Durchgang 14 bis 33 Boards gespielt werden. In verschiedenen Durchgängen kann die Anzahl der Boards durchaus variieren, bei Turnieren mit Matchpunkt-Abrechnung nach § 78 A TBR und Turnieren mit IMPs-across-the-field-Abrechnung sollte jedes Board während des gesamten Turniers (bzw. jeder Phase eines Turniers mit Ausscheidungs- und Finalrunden) jedoch gleich oft gespielt werden, sodass das maximal erzielbare Resultat (Top) für alle Boards gleich ist. Falls dennoch einzelne Boards oder Boards eines ganzen Durchgangs seltener gespielt werden als andere, so sind diese entsprechend [§ 28](#) zu bewerten.

- (5) Gegen das Movement oder die vom Turnierleiter erstellte Einteilung besteht kein Einspruchs- oder Protestrecht. Bei Verstößen des Turnierleiters gegen Bestimmungen dieser TO hat der Turnierveranstalter das zuständige Präsidiumsmitglied, Ressort Sport, zu unterrichten. Soweit dort vorgesehen, können auch Maßnahmen gemäß der TLO ergriffen werden.

## **§ 24: Stellvertreter**

- (1) Wurde ein Spieler gemäß § 91 TBR vom Turnierleiter suspendiert oder fällt ein Spieler während des Turniers wegen akuter Erkrankung oder wegen anderer unvorhersehbarer Umstände aus, so soll der Turnierleiter nach seinem Ermessen einen Spieler als Stellvertreter bestellen (oder ausnahmsweise und so kurz wie möglich selbst einspringen, vgl. aber [§ 9](#) Abs.3), falls seiner Meinung nach der angegebene Grund stichhaltig ist. Der Turnierleiter hat nach dem Einsatz eines derartigen Ersatzspielers alsbald das TSG (bzw. die zuständige erste Protestinstanz gemäß VO) zu informieren. Das TSG soll dann das Ergebnis des Turniers bestehen lassen, es sei denn, es ist der Meinung, der Ersatzspieler sei ein wesentlich besserer Spieler als der Ersetzte. Der Turnierleiter kann aber auch das Paar ersatzlos streichen oder durch ein neues Paar ersetzen. Gegen eine Entscheidung des Turnierleiters ist in diesem Fall kein Protest möglich.
- (2) Die Rechte von Stellvertretern und vertretenen Spielern sind wie folgt geregelt:
1. In einem Turnier mit nur einem Durchgang scheidet ein Teilnehmer aus, wenn er weniger als 50% der Boards gespielt hat. Der Stellvertreter übernimmt sämtliche Rechte (CP, Preise, Titel), sofern er mehr als 50% der Boards gespielt hat. Haben Stellvertreter und Vorgänger beide genau 50% der Boards gespielt, so erwirbt der Spieler die Rechte, der zuletzt gespielt hat.
  2. In einem Turnier mit zwei oder mehr Durchgängen scheidet ein Teilnehmer aus, wenn er für mindestens einen vollen Durchgang einen Stellvertreter hat. Der Stellvertreter kann seinerseits die Rechte aber nur erwerben, wenn er höchstens einen vollen Durchgang versäumt hat.
  3. Kein Spieler darf Stellvertreter sein, der vorher als regulärer Spieler an dem betreffenden Durchgang teilgenommen oder als Zuschauer noch zu spielende Boards gesehen hat.
  4. Bei Stellvertretern, die gegen obige Bestimmungen verstoßen oder ohne die Zustimmung des Turnierleiters spielen, scheidet der ursprüngliche Spieler, der Stellvertreter und dessen Partner aus.
- (3) Scheidet ein Paar ersatzlos aus, so behalten die von ihm erzielten Scores Gültigkeit, sofern das Paar mindestens ein Drittel der insgesamt bei dem Turnier zu spielenden Boards oder einen vollen Durchgang gespielt hat. Andernfalls sind alle Scores dieses Paares zu annullieren. Die Gegner, die gegen das Paar so kein Ergebnis erzielen konnten, erhalten für diese Boards Plusdurchschnitt nach [§ 28](#) Abs.5.

## **§ 25: Eintragungen**

- (1) Bei allen Paar- oder Individualturnieren ist auf dem Boardbegleitzettel jeweils das Diagramm der Austeilung aufzuzeichnen. Bei Turnieren nach [§ 2](#) Nr.1 und 5 kann der Turnierveranstalter Ausnahmen von dieser Verpflichtung zulassen.
- (2) Für vollständige Eintragungen des Ergebnisses ist der Nord-Spieler verantwortlich, für die Kontrolle der Ost-Spieler. Bei nicht aufzuklärenden Diskrepanzen zwischen Kontrakt / Resultat und Ergebnis in Punkten zählt letzteres. Falls Eintragungsfehler auf dem Boardbegleitzettel bemerkt werden, soll sofort der Turnierleiter verständigt werden. Es ist verboten, die Scores anderer Paare eigenmächtig zu verbessern oder abzuändern; Verstöße sollen disziplinarisch geahndet werden.
- (3) Die Möglichkeiten für nachträgliche Änderungen sind generell in § 79 TBR geregelt. Abweichend davon gilt:
  1. Bei Turnieren gemäß [§ 2](#) Nr.1 läuft der Berichtigungszeitraum 1 Woche nach Turnierende ab.
  2. Bei Turnieren mit mehreren Durchgängen gilt für Durchgänge, die am selben oder an aufeinander folgenden Tagen stattfinden (mit Ausnahme des letzten dieser Durchgänge), dass der Berichtigungszeitraum nicht früher als 15 Minuten vor Beginn des folgenden Durchgangs abläuft.
  3. Werden in den letzten 5 Minuten dieser Frist eine oder mehrere Ergebnisänderungen bekanntgegeben, so verlängert sich die ursprüngliche Frist um weitere 5 Minuten.
  4. Nach Ende des Turniers kann bei Turnieren gemäß [§ 2](#) Nr.2 bis 4 die Frist vorzeitig beendet werden, wenn kein Teilnehmer nach Aufruf durch den Turnierleiter widerspricht. Eine derartige Verkürzung der Frist führt zu einem zeitgleichen Ablauf der Protestfrist.
- (4) Die Erfassung des Ergebnisses kann auch mittels digitaler Eingabegeräte erfolgen (z. B. über „Bridgemates“). Für das Eintragen ist in diesem Fall analog der Nord-Spieler und für die Kontrolle der Ost-Spieler verantwortlich. Den Boards kann trotzdem ein Boardbegleitzettel beigefügt werden, welcher Teiler, Gefahrenlage sowie die Verteilung enthält.

## **§ 26: Turnierauswertung**

- (1) Score-Verfahren  
Paar- und Individualturniere können grundsätzlich nach vier verschiedenen Verfahren ausgerechnet werden:
  1. Matchpunktverfahren (§ 78 A TBR);
  2. Butler-Methode (§ 78 B TBR);
  3. IMPs-across-the-field (§ 78 B TBR); oder
  4. Gesamtpunktverfahren (§ 78 C TBR).

Das übliche Score-Verfahren ist das Matchpunktverfahren, wobei eine Score-Einheit einem Matchpunkt (MP) entspricht. Das Gesamtpunktverfahren soll nur bei einem nicht-gescrambelten Mitchell-Turnier, in dem alle Teilnehmer alle Boards spielen, Anwendung finden. Alle vom Matchpunktverfahren abweichenden Verfahren sind in der Turnier-Ausschreibung ausdrücklich anzukündigen.

(2) Nachkommastellen

Für alle Rundungen von Matchpunkten oder IMPs, die sich beispielsweise aus der Berechnung von berichtigten Scores, verfälschten Boards, Strafpunkten, Punktübernahmen aus Qualifikationsrunden o. ä. ergeben, gilt vorbehaltlich besonderer Vorschriften folgende Rundungsanweisung:

1. Bei Abrechnung ohne Computer sollen die Punkte einzelner Boards sowie Strafpunkte auf 1/10 MP / IMP berechnet und die Summen jeden Paares / Spielers für den gesamten Durchgang dann auf volle Punkte gerundet werden, wobei 0,5 Punkte zu 1 Punkt aufgerundet werden.
2. Bei Abrechnung mit Computer ist jedes Board auf 0,1 MP / IMP zu berechnen, wobei 0,05 auf 0,1 zu runden ist.
3. Rundungen erfolgen ungeachtet des Vorzeichens stets mit der absoluten Zahl; zum Beispiel: -12,05 auf - 12,1, -12,04 auf -12,0, +13,5 auf +14,0.

(3) Einsicht in die Boardbegleitzettel

Zum Zweck der Einsichtnahme und Kontrolle durch die Teilnehmer sind die Boardbegleitzettel sofort nach Fertigstellung der Abrechnung des betreffenden Durchgangs auszulegen. Für die Berichtigung von Scorefehlern gelten die Fristen nach [§ 25](#), ggf. i. V. m. den Bestimmungen des § 92 TBR.

(4) Aufbewahrung der Boardbegleitzettel

Nach Ende des Turniers sind die Boardbegleitzettel mindestens bis zum Ablauf der Protestfrist durch den Turnierveranstalter aufzubewahren und auf Wunsch den Teilnehmern zur Einsichtnahme zur Verfügung zu stellen.

(5) Frequenztafeln

Bei Turnieren gemäß [§ 2](#) Nr.3 und 4 ist darüber hinaus den Teilnehmern zumindest in der obersten Klasse durch Frequenztafeln die Gelegenheit zur Kontrolle der Scores zu geben. Falls das Ergebnis eines Durchgangs Einfluss auf die Einteilung des nächsten Durchgangs hat (Qualifikation), müssen die Boardbegleitzettel und ggf. Frequenztafeln spätestens 30 Minuten vor Beginn des nächsten Durchgangs ausgelegt werden. Anstelle von Frequenztafeln können auch aussagekräftige Boardausdrucke oder vom Turnierveranstalter / Turnierleiter erstellte sog. Privatscores mit Paarnummern, Scores und Matchpunkten ausgegeben werden. Abs.3 Satz 2 ist zu beachten. Die Frist nach Satz 2 kann durch den Turnierleiter verkürzt werden, wenn hiergegen nach Aufruf kein Widerspruch erhoben wird.

(6) Qualifikationsdurchgänge

Bei Turnieren mit zwei oder mehr Durchgängen können einer oder mehrere als Qualifikationsdurchgänge bestimmt werden, um die Teilnehmer für die nachfolgenden Durchgänge zu ermitteln. In diesem Fall hat der Turnierleiter möglichst genau vor Turnierbeginn bekanntzugeben:

1. die Anzahl der Paare, die sich für die jeweiligen Klassen qualifizieren;
2. die Methode, nach welcher diese Paare ermittelt werden; und
3. die Kriterien, nach denen (wenn überhaupt) Punkte aus den Qualifikationsdurchgängen für die nächste Turnierphase übernommen werden. Dabei dürfen Boards von Qualifikationsdurchgängen nicht höher bewertet werden als Boards von nachfolgenden Durchgängen.

(7) Platzierung, Punktgleichheit

Die Platzierung bei einem Turnier und auch nach einer Qualifikationsphase erfolgt nach dem insgesamt erzielten MP-Score, wobei je nach Berechnungsmethode 1 MP / IMP (nach Abs.2 Nr.1) bzw. 0,1 MP / IMP (nach Abs.2 Nr.2) entscheidet. Bei gleichen Scores sind die Paare grundsätzlich auf den gleichen Rang zu setzen. Der Turnierveranstalter kann jedoch vor Turnierbeginn festlegen, dass für die Preiszuteilung eine Reihenfolge dieser Paare erstellt wird. Am Ende einer Qualifikationsphase muss dies für die Paare geschehen, bei denen es für die Ermittlung der weiteren Teilnahme oder zum Übergang in eine andere Klasse erforderlich ist.

(8) Reihenfolge bei Punktgleichheit

Wenn nach Abs.7 vorgesehen ist, bei Punktgleichheit eine Reihenfolge zu ermitteln, ist wie folgt zu verfahren:

1. Die punktgleichen Paare werden danach platziert, wie viele MP / IMP sie gegen das bestplatzierte Paar (und die mit diesem Paar unter Umständen punktgleichen Paare) im Durchschnitt pro Board erzielt haben, gegen das (die) alle punktgleichen Paare gespielt haben (hierunter fallen auch Boards, bei denen in Prozent zugewiesene Ergebnisse – z. B. 60% / 40% – in MP / IMP umgerechnet wurden). Falls auch dieses nicht ausreicht, wird das Verfahren solange mit dem jeweils nächstplatzierten derartigen Paar durchgeführt, bis eine Reihenfolge feststeht.
2. Ist eine Platzierung danach nicht möglich, weil die Paare keine gemeinsamen Gegner hatten, entscheidet der direkte Vergleich. Haben die Paare nicht gegeneinander gespielt, so sind sie auf den gleichen Platz zu setzen. Sofern eine unterschiedliche Platzierung unumgänglich ist, entscheidet das Los.

(9) IMP-Abrechnung nach der sog. Butler-Methode:

1. Zur Errechnung der IMP ist ein Durchschnittsscore (= Datumsscore) wie folgt zu ermitteln: Der Datumsscore ist das arithmetische Mittel aller Anschriften (siehe aber folgende Nr.2), wobei die ermittelte absolute Zahl auf volle 10 Punkte zu runden ist (Beispiele: –385 wird auf –390, +205 wird auf +210 aufgerundet, während +204,99 auf +200 und –384 auf –380 abgerundet werden).
2. Bei mehr als 4 Anschriften pro Board kann der Turnierveranstalter vor Beginn des Turniers / Durchgangs festlegen, dass für die Ermittlung des Datumsscores jeweils (gerundet) 1/7 der besten und 1/7 der schlechtesten Scores unberücksichtigt bleiben. Den Anteil der Streichresultate hat der Turnierleiter vor Beginn des Turniers / Durchgangs bekanntzugeben. Die zu streichende Anzahl von Scores muss pro Board abhängig von der Anzahl der Anschriften bestimmt werden.

3. Die erzielten Punkte werden durch Vergleich mit dem Datumsscore gemäß der geltenden IMP-Tabelle in IMPs umgerechnet; diese stellen für das jeweilige Board den Score dar.
4. Die Ausschreibung für das Turnier kann vorsehen, dass die gegen einen Gegner erzielte IMP-Summe gemäß [§ 36](#) Abs.2 in Siegpunkte umgerechnet wird.

(10) IMPs-across-the-field

1. Das erspielte Ergebnis eines jeden Paares wird einzeln mit allen anderen Ergebnissen verglichen und die jeweilige Differenz gemäß der geltenden IMP-Tabelle in IMPs umgerechnet. Die Summe der somit erzielten IMPs bildet den Score des jeweiligen Boards für das Paar.
2. Wenn die IMP-Summe gemäß Abs.9 Nr.4 in Siegpunkte umgewandelt werden soll, ist zuvor die gemäß Nr.1 ermittelte IMP-Summe pro Board durch die um eins verminderte Anzahl der Anschriften zu dividieren und gemäß Abs.2 zu runden.
3. Bei unterschiedlich vielen Anschriften pro Board sind die IMP-Summen mit dem Faktor aus der höchsten Anzahl der Anschriften geteilt durch die Anzahl der Anschriften zu multiplizieren und anschließend gemäß Abs.2 zu runden.

(11) Scoreprogramme

1. Zur Sicherstellung der Korrektheit von Scoreprogrammen bzgl. der Ergebnisermittlung kann der DBV für jedes der Abrechnungsverfahren gemäß Abs.1 ein gesondertes Validierungsverfahren für Scoreprogramme vorschreiben. Das Ziel eines derartigen Validierungsverfahrens soll sein, dass das Ergebnis eines vorliegenden Turniers – unabhängig vom verwendeten Scoreprogramm – immer eindeutig ist.
2. Das genaue Validierungsverfahren ist in einer eigenen Validierungsordnung zu regeln. Solange der DBV diese noch nicht erlassen hat, gilt, dass neue Scoreprogramme dem DBV generell vorzulegen sind. Bereits vorhandene Programme kann sich der DBV auf Verlangen vorlegen lassen. Der DBV prüft das Programm auf wesentliche Fehler. Hinsichtlich der Programme mit wesentlichen Fehlern behält sich der DBV vor, seine Mitglieder anzuweisen, diese Programme nicht zu nutzen.

## **§ 27: Verfälschtes Board, fehlender oder unvollständiger Boardbegleitzettel**

(1) Verfälschen eines Boards

Jeder Spieler ist verpflichtet, darauf zu achten, dass seine Karten in das korrekte Fach des Boards zurückgesteckt werden. Jedes Paar, das für ein verfälschtes Board gemäß § 87 A TBR verantwortlich ist, soll mit Strafpunkten bis zur Höhe von 50% eines Tops belegt werden.

(2) Falsches Duplizieren

Zu Beginn eines jeden Durchgangs können die Teilnehmer aufgefordert werden, Boards zu duplizieren. Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, dass alle Karten in die korrekten Fächer des richtigen Boards gesteckt werden. Wird falsch dupliziert oder ein Board entgegen der Anweisung nicht neu gemischt, werden die beiden Paare an diesem Tisch mit Strafpunkten

in Höhe von bis zu 50% eines Tops für das erste und 30% eines Tops für jedes weitere falsch duplizierte oder nicht gemischte Board belegt. Diese Strafpunkte werden auch dann verhängt, wenn ein Paar beim fehlerhaften Duplizieren nicht anwesend war.

(3) Nichterkennen eines Duplizierfehlers

Die Spieler, die ein an einem anderen Tisch dupliziertes Board spielen, haben dieses anschließend auf mögliche Fehler beim Duplizieren zu überprüfen. Das gleiche gilt für alle Spieler in der folgenden Runde; diese ist deshalb um 2 Minuten zu verlängern. Wird ein Duplizierfehler nicht bemerkt, so wird jedes schuldige Paar an diesem Tisch mit Strafpunkten in Höhe von bis zu 25% eines Tops für das erste und bis zu 15% eines Tops für jedes weitere fehlerhafte Board belegt. Die gleiche Regelung gilt für die erste Runde eines Durchgangs, wenn mit vorduplizierten Boards gespielt wird.

(4) Vorgang nach Erkennen eines verfälschten Boards

Der Turnierleiter soll gemäß § 87 B TBR feststellen, wann das Board verfälscht wurde, und, sofern die Schuldigen genau bestimmbar sind, die entsprechenden Strafen zuweisen. Wird eine Verfälschung entdeckt, solange weniger als vier Scores mit der falschen Austeilung erzielt wurden, so muss das Board richtig gestellt werden, bei vier oder mehr Scores lässt der Turnierleiter die falsche Austeilung weiterlaufen. Die Scores auf dieses Board werden dann derart in Gruppen eingeteilt, dass in jeder Gruppe alle Scores enthalten sind, die mit der jeweils gleichen Austeilung erzielt wurden.

(5) Scores eines verfälschten Boards

Gruppen mit vier oder mehr Scores werden entsprechend [§ 28](#) bewertet. Gruppen mit weniger als vier Scores werden wie folgt bewertet:

1. Ein Score: Beide Paare erhalten Plusdurchschnitt nach [§ 28](#) Abs.5.
2. Zwei Scores: Sind beide Scores identisch, erhalten alle Paare 60%, ansonsten das mit dem besseren Score 65% und das mit dem schlechteren Score 55%.
3. Drei Scores: Das Paar mit dem besten Score erhält 70%, das mit dem mittleren Score 60% und das mit dem schlechtesten Score 50%. Bei zwei oder drei identischen Scores wird entsprechend aufgeteilt.
4. Wenn ein Paar in vorstehenden Nr.2 oder 3 den besten oder geteilt besten Score erzielt hat, erhält das Paar stattdessen den Prozentsatz aus allen normalen Scores (i. S. [§ 28](#) Abs.1) dieses Durchgangs, sofern dieser höher ist als der Prozentsatz nach vorstehenden Nr.2 oder 3.

(6) Scores eines Boards mit fehlendem oder unvollständigem Boardbegleitzettel

Geht der Boardbegleitzettel bei einem Turnier ganz oder teilweise verloren, so ist wie folgt zu verfahren:

1. Der Turnierleiter soll möglichst detaillierte Nachforschungen zur Ermittlung der fehlenden Ergebnisse durchführen. Dabei soll er auf alle verfügbaren Beweismittel zurückgreifen.
2. Im Fall fehlender oder unvollständiger Boardbegleitzettel soll der Turnierleiter bis zur Klärung der offenen Scores keine vorläufigen Frequenzen aushängen, um eine Beeinflussung der Beweisfindung auszuschließen.

3. Für alle Anschriften, die durch den Turnierleiter nicht eindeutig geklärt werden können (z. B. keine Einigung der Parteien auf ein Ergebnis oder ein Ergebnis, das nur von der Seite bestätigt wird, für die das Ergebnis vorteilhaft wäre), soll er
  - a. allen schuldigen Paaren einen Minusdurchschnitt;
  - b. allen nachweislich unschuldigen Paaren, die das Board vor dem Verschwinden des Boardbegleitzettels gespielt haben, Plusdurchschnitt; und
  - c. allen übrigen einen Durchgangsschnitt zuweisen.
4. Werden während der Protestfrist nach Aushängen der Frequenzen neue Erkenntnisse bekannt, ist das ermittelte Ergebnis daraufhin zu ändern. Die jeweiligen Frequenzen sind erneut auszuhängen.

### **§ 28: Bewertung weniger oft oder nicht gespielter Boards**

#### (1) Begriffsbestimmungen

1. Normale Scores  
Unter normalen Scores sind folgende Scores zu verstehen:
  - a. Scores aus Boards ohne besondere Vorkommnisse;
  - b. Scores aus verfälschten Boards mit vier oder mehr Anschriften in der betrachteten Gruppe (vgl. [§ 27](#) Abs.4);
  - c. Scores, die als zugewiesenes Ergebnis nach § 12 C TBR durch den Turnierleiter oder das TSG entstanden sind.
2. Erspielte Scores  
Unter erspielten Scores sind zu verstehen:
  - a. alle Scores aus vorstehender Nr.1; sowie
  - b. die Scores aus verfälschten Boards mit 2 oder 3 Anschriften in der betrachteten Gruppe (vgl. [§ 27](#) Abs.4).
3. Top  
Es ist zu unterscheiden zwischen
  - a. dem Top in einem einzelnen Board, der sich aus der Anzahl der normalen Scores, die direkt miteinander verglichen werden, errechnet; und
  - b. dem Maximal-Top eines Turniers (bzw. der gesamten Phase eines Turniers mit Ausscheidungs- und Finaldurchgängen), der sich aus der Höchstzahl von Anschriften, die direkt miteinander verglichen werden, aus allen Boards dieses Turniers (bzw. der gesamten Phase eines Turniers mit Ausscheidungs- und Finaldurchgängen) ergibt.

(2) Ausrechnung ohne Computer

1. Bei verfälschten Boards mit Gruppen von vier oder mehr Scores wird jeder Score zunächst normal nach § 78 A TBR (mit vermindertem Top) bewertet und dann um 1 MP für jeden Score in der bzw. den anderen Gruppen erhöht.
2. Fehlen normale Scores auf Grund von nicht gespielten Boards, künstlich berichtigten Scores usw., so sind die verbleibenden Scores zunächst normal nach § 78 A TBR (mit vermindertem Top) zu scoren und dann um 1 MP für jeden fehlenden Score zu erhöhen.
3. Werden in einem Turnier mit duplizierten Boards einige Boards nicht in allen Linien gespielt, so ist die Score-Methode für diese Boards zu Beginn des Turniers bekannt zu geben. Werden z. B. bei einem Turnier mit 2 Linien und 7 Runden pro Durchgang Boards nur in einer Linie gespielt, so gibt es bei diesen nur 7 (anstelle 14) Scores. Für die Mehrzahl der Boards ist der Top 26; die Anschriften der nur in einer Linie gespielten Boards sollten in diesem Fall mit 25-21-17-13-9-5-1 MP bewertet werden.
4. Werden ungeachtet der Bestimmungen in § 23 Abs.4 oder durch unvorhersehbare Ereignisse die Boards eines Durchgangs seltener gespielt als in anderen Durchgängen, so sind die MP-Summen dieses Durchgangs entsprechend aufzuwerten. Werden z. B. in einem Durchgang pro Board nur 12 Scores anstelle von 14 in den übrigen Durchgängen notiert, so werden alle Boards dieses Durchgangs zunächst normal mit Top 22 (anstelle 26) bewertet. Anschließend werden die insgesamt in diesem Durchgang erzielten MP mit dem Faktor 26/22 multipliziert und gemäß § 26 Abs.2 gerundet.

(3) Ausrechnung mit Computer

Bei verfälschten Boards mit Gruppen von vier oder mehr Scores, sowie bei allen Boards mit weniger Anschriften als der Höchstzahl von Anschriften (i. S. Abs.1 Nr.3b), wird der Score (S) wie folgt errechnet und anschließend gemäß § 26 Abs.2 gerundet.

1. Matchpunkte

$$S = (N \times M + N - n) : n$$

Dabei sind M, N und n Abkürzungen für folgende Werte:

M = normaler MP-Score in der Gruppe mit vermindertem Top;

N = Höchstzahl von Anschriften, die direkt miteinander verglichen werden, aus allen Boards eines Turniers (bzw. der gesamten Phase eines Turniers mit Ausscheidungs- und Finaldurchgängen);

n = Anzahl von Scores in der betrachteten Gruppe.

2. Butler-Turniere

Bei Butler-Turnieren findet keine Aufwertung statt.

3. IMPs-across-the-field

Die erzielte IMP-Summe wird mit dem Verhältnis von höchster Anzahl von Anschriften minus 1 und Anzahl der Anschriften in dem betreffenden Board minus 1 multipliziert:

$$S = M \times (N - 1) : (n - 1)$$

(4) Hat ein Paar weniger Boards als andere Paare gespielt oder erhält ein Paar einen künstlichen berechtigten Score gemäß § 12 C2 TBR, so erhält es für derartige Boards je nach Sachlage „Plusdurchschnitt“, „Durchschnitt“, „Minusdurchschnitt“ oder „Durchgangsschnitt“. Grundlage für die Auf- oder Abwertung dieser Scores ist der Schnitt aus allen erspielten Scores gemäß Abs.1.

(5) Plusdurchschnitt

1. Ein Paar erhält Plusdurchschnitt, wenn es absolut schuldlos an der für einen künstlichen berechtigten Score ursächlichen Regelwidrigkeit oder am Nichtspielen des Boards war. Hierzu gehören u. a. folgende Sachverhalte:
  - a. Aussetzrunde wegen eines Aussetztisches, der nicht Bestandteil des Movements ist;
  - b. ein oder alle Boards der Runde können nicht gespielt werden, weil nur das Gegnerpaar nicht oder nicht rechtzeitig am Tisch ist;
  - c. ein Board der Runde wird nicht gespielt, weil 2 Minuten vor Ende der Runde noch nicht mit der Reizung begonnen wurde und nur das Gegnerpaar für das langsame Spielen in der Runde verantwortlich ist;
  - d. ein oder alle Boards der Runde werden nicht gespielt, weil das Gegnerpaar unerlaubte Informationen i. S. § 16 C TBR über das bzw. die Board(s) hat oder das Paar selbst unerlaubte Informationen hat, an deren Erhalt es absolut schuldlos ist.
2. Der Plusdurchschnitt eines Paares für jedes solche Board ist der höhere der beiden folgenden Werte:
  - a. 60% des Maximal-Tops;
  - b. Der von diesem Paar während dieses Durchgangs erzielte prozentuale Durchschnitt von allen erspielten Scores (i. S. Abs.1).

(6) Durchschnitt

1. Ein Paar erhält Durchschnitt, wenn es teilweise schuldig an der für einen künstlichen berechtigten Score ursächlichen Regelwidrigkeit oder am Nichtspielen des Boards war. Hierzu gehört u. a. folgender Sachverhalt:  
Ein oder alle Boards der Runde werden nicht gespielt, weil das Paar unerlaubte Information i. S. § 16 C TBR über das bzw. die Board(s) hat, an deren Erhalt es teilweise schuldig ist.
2. Der Durchschnitt für ein Board beträgt 50% des Maximal-Tops.

(7) Minusdurchschnitt

1. Ein Paar erhält Minusdurchschnitt, wenn es ursächlich schuldig an der für einen künstlichen berechtigten Score ursächlichen Regelwidrigkeit oder am Nichtspielen des Boards war. Dieses gilt u. a. für folgende Sachverhalte:
  - a. ein oder alle Boards der Runde können nicht gespielt werden, weil das Paar nicht oder nicht rechtzeitig am Tisch ist;

- b. ein Board der Runde wird nicht gespielt, weil 2 Minuten vor Ende der Runde noch nicht mit der Reizung begonnen wurde und das Paar für das langsame Spielen in der Runde zumindest mitverantwortlich ist;
  - c. ein oder alle Boards der Runde werden nicht gespielt, weil das Paar unerlaubte Information i. S. § 16 C TBR über das bzw. die Board(s) hat, an deren Erhalt es schuldig ist;
  - d. das Ergebnis eines Boards wird nicht eingetragen und ist auch nicht zu ermitteln, sei es, weil sich die Paare nicht erinnern oder nicht einigen können.
2. Der Minusdurchschnitt eines Paares für jedes solche Board ist der niedrigere der beiden folgenden Werte:
- a. 40% des Maximal-Tops;
  - b. Der von diesem Paar während dieses Durchgangs erzielte prozentuale Durchschnitt von allen erspielten Scores (i. S. Abs.1).
- (8) **Durchgangsschnitt**  
 Ein Paar erhält Durchgangsschnitt für nicht gespielte Boards eines Aussetztisches, der Bestandteil des Movements ist. Der Durchgangsschnitt eines Paares für jedes solche Board ist der von diesem Paar während dieses Durchgangs erzielte prozentuale Durchschnitt von allen erspielten Scores (i. S. Abs.1).
- (9) **Bewertung bei Individual- und Paarturnieren mit IMP-Auswertung**
- 1. **Butlerwertung**  
 In Prozent zugewiesene Ergebnisse werden wie folgt in IMP umgerechnet: 50% entsprechen 0 IMP, bei davon abweichenden Prozentzahlen entsprechen 10% nach oben jeweils +3 IMP und 10% nach unten –3 IMP, wobei analog § 26 Abs.2 zu runden ist.
  - 2. **IMPs-across-the-field**  
 Hier muss das gemäß vorstehender Nr.1 ermittelte gerundete Ergebnis mit (maximaler Anzahl – 1) multipliziert werden.
  - 3. **Plus- und Minusdurchschnitt**  
 Bei +3 IMP und höher oder –3 IMP und niedriger (bei IMPs-across-the-field vor der Multiplikation mit (maximaler Anschrift – 1)) ist analog der Paarturnier-Auswertung i. S. der vorstehenden Abs.5 und 7 zu verfahren.

## **§ 29: Spezielle Scores**

- (1) **Splitscores nach § 12 C TBR**  
 Wenn ein Score durch die Turnierleitung oder ein TSG in zwei unterschiedliche Ergebnisse für N/S und O/W aufgeteilt wird, muss das fragliche Board beim Scoren in zwei Abteilungen gerechnet werden: Die MP / IMP für N/S werden unter Einbeziehung des N/S-Teils des Splitscores kalkuliert, die MP / IMP für O/W unter Berücksichtigung des O/W-Teils des Splitscores. Die beiden Abteilungen müssen auf den Frequenztafeln (§ 26 Abs.5) getrennt ausgewiesen werden.

- (2) Mitschuld der nicht-schuldigen Seite nach § 12 C1(b) TBR  
 Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass die Bedingungen von § 12 C1(b) TBR vorliegen, so sind die Scores für beide Seiten wie folgt anzusetzen:
1. Trägt die nicht-schuldige Seite die alleinige Schuld an ihrem schlechten Ergebnis (kein kausaler Schaden mehr), so behält die nicht-schuldige Seite ihren Tischscore. Dieser Score ist auch bei der Berechnung der MP / IMP für alle anderen Vergleichsscores zu berücksichtigen. Die schuldige Seite erhält ihre normale Scoreberichtigung und dieser berichtigte Score ist auch bei der Berechnung der MP / IMP aller Vergleichsscores zu berücksichtigen. Der hieraus resultierende Splitscore wird gemäß Absatz 1 behandelt.
  2. Trägt die nicht-schuldige Seite nur eine Teilschuld an ihrem schlechten Ergebnis, so gilt:
    - a. Der Score für das schuldige Paar ergibt sich aus der Berichtigung gemäß § 12 C TBR durch den Turnierleiter. Dieser Score ist auch bei der Berechnung der MP / IMP für alle Vergleichsscores zu berücksichtigen.
    - b. Der Score für das nicht-schuldige Paar ergibt sich daraus, dass von den MP / IMP des berichtigten Scores gemäß Punkt a. der Teil abgezogen wird, der der Mitschuld des Paares entspricht. Dieser resultierende Score ist ein normaler Score i. S. v. [§ 28](#) Abs.1 Nr.1c.
    - c. Für die Berechnung der MP / IMP aller Vergleichsscores des nicht-schuldigen Paares ist allerdings der berichtigte Score gemäß Punkt a. heranzuziehen
- (3) Gewichtete Scores nach § 12 C1(c) TBR  
 Es werden nicht die Score-Bestandteile direkt gewichtet, sondern deren Pendant nach Umrechnung in MP / IMP. Dabei gilt:
1. Bei Computerauswertung ist der gewichtete Score auch bei der Berechnung der MP / IMP für alle anderen Vergleichsscores zu berücksichtigen.
  2. Bei Auswertung von Hand wird als Vergleichsscore für andere Anschriften der Score-Bestandteil mit dem höchsten Gewicht herangezogen, solange dieses Gewicht mindestens 50% beträgt; gibt es kein solches höchstes Gewicht, kommt [§ 28](#) Abs.2 Nr.2 zur Anwendung.

### **§ 30: Nichtantreten, verspätetes Antreten**

- (1) Alle Paare sind verpflichtet, 5 Minuten vor dem offiziellen Beginn des jeweiligen Durchgangs ihre zugewiesenen Plätze einzunehmen. Ist ein gemeldetes Paar 5 Minuten nach dem offiziellen Beginn des Turniers noch nicht anwesend und hat das Paar den Turnierveranstalter nicht über die Verspätung informiert, so hat der Turnierleiter das Recht, dieses Paar zu streichen und ein anderes Paar stattdessen teilnehmen zu lassen.
- (2) Ist ein Paar zum offiziellen Beginn eines Durchgangs nicht anwesend, kann es jedoch als wahrscheinlich angenommen werden, dass das Paar sich nur verspätet hat (z. B. wenn es

den Turnierveranstalter informiert hat oder ein anderer Teilnehmer dies andeutet), so kann der Turnierleiter eine der folgenden Maßnahmen treffen:

1. Einsatz eines Aushilfspaars.  
Dieses darf jedoch maximal halb so viele Boards spielen, wie regulär für diesen Durchgang vorgesehen sind. Ist das gemeldete Paar dann noch nicht anwesend, kann das Aushilfspaar als reguläres Paar weiterspielen, wenn es sich um den ersten oder einzigen Durchgang handelt. Andernfalls kann das Aushilfspaar als Stellvertreterpaar gemäß § 24 weiterspielen.
  2. Bewertung von Boards gemäß [§ 28](#).
    - a. Bei Turnieren mit nur einem Durchgang dürfen maximal die Hälfte der regulär im Turnier zu spielenden Boards auf diese Weise gewertet werden.
    - b. Bei Turnieren mit mehreren Durchgängen dürfen maximal ein Drittel der regulär im Turnier zu spielenden Boards, jedoch nie mehr als ein Durchgang auf diese Weise gewertet werden.
- (3) Der Turnierleiter hat darüber hinaus ein Paar, das zum offiziellen Beginn eines Durchgangs nicht spielbereit ist, wie folgt mit Strafpunkten zu belegen.
1. Bei bis zu 5 Minuten:  
Verwarnung, bei Wiederholung in einem späteren Durchgang 10% des Maximal-Tops;
  2. Ab der 6. Minute:  
Je angefangene 5 Minuten 10% des Maximal-Tops; bei Wiederholung in einem späteren Durchgang 20% des Maximal-Tops.
  3. Bei Turnieren gemäß [§ 2](#) Nr.1 und 5 kann der Turnierveranstalter eigene Sanktionsregelungen für Verspätungen erlassen, die nicht strenger als die genannten sein dürfen.

### **§ 31: Zeitlimits**

- (1) Die Dauer einer Runde wird vom Turnierleiter bestimmt. Er soll dabei folgende Richtzeiten, einschließlich Platzwechsel, jedoch ohne Mischen, Duplizieren, Kontrollieren usw. einhalten:
1. für 2 Boards: 17 Minuten;
  2. für 3 Boards: 24 Minuten;
  3. für 4 Boards: 31 Minuten.

Bei der Verwendung von Screens, für das Mischen von Boards oder bei der Teilnahme unerfahrener Paare sollte pro Board 1 Minute mehr angesetzt werden.

- (2) Wird das Zeitlimit für eine Runde um mehr als 1 Minute überschritten, so kann der Turnierleiter beide Paare wie folgt mit Strafpunkten belegen:
1. Bei 1+ bis 5 Minuten:  
Verwarnung, bei Wiederholung im gleichen Durchgang 10% des Maximal-Tops;
  2. Bei mehr als 5 Minuten:  
10% des Maximal-Tops, bei Wiederholung im gleichen Durchgang 20% des Maximal-Tops.
- Hat der Turnierleiter jedoch Grund zu der Annahme, dass die Verzögerung nur von einem Paar verursacht wurde, so soll er das andere Paar nicht mit Strafpunkten belegen.
- (3) Hat ein Tisch zwei Minuten vor Ende der Runde noch nicht mit der Reizung begonnen, kann der Turnierleiter anordnen, dass das Board nicht mehr gespielt wird. [§ 28](#) findet entsprechende Anwendung.

### **§ 32: Strafpunkte**

- (1) Unabhängig von den u. a. in [§ 27](#) (Verfälschtes Board, fehlender oder unvollständiger Boardbegleitzettel), [§ 30](#) (Nichtantreten, verspätetes Antreten) und [§ 31](#) (Zeitlimits) aufgeführten Strafbestimmungen ist der Turnierleiter berechtigt und zwecks Aufrechterhaltung der Ordnung bei einem Turnier verpflichtet, in folgenden Fällen Strafpunkte zu verhängen:
1. Unnötiges Verlassen des Tisches vor Ende der Runde: von Verwarnung bis zu 50% des Maximal-Tops;
  2. Ergebnis falsch oder gar nicht eingetragen: von Verwarnung bis zu 30% des Maximal-Tops für beide Paare;
  3. Schuldhaftes Spielen eines falschen Boards oder Zuordnung eines Boardbegleitzettels zu einem falschen Board: von Verwarnung bis zu 30% des Maximal-Tops;
  4. Weitergabe eines Boards, welches nicht 13 Karten pro Tasche oder Karten mit der Bildseite nach oben enthält: von Verwarnung bis zu 20% des Maximal-Tops für ein schuldiges Paar;
  5. Ansehen des eigenen Blattes mit falscher Kartenzahl: von Verwarnung bis zu 20% des Maximal-Tops bzw. bis zu 30%, wenn mit falscher Kartenzahl gespielt wird;
  6. Herausnehmen falscher Blätter, Spielen auf falscher Achse: von Verwarnung bis zu 20% des Maximal-Tops. Das Board soll dann achsenvertauscht gespielt und entsprechend gewertet werden;
  7. Vorzeitiger Boardwechsel: von Verwarnung bis zu 20% des Maximal-Tops;
  8. Unvollständiges Ausfüllen der Konventionskarte: von Verwarnung bis zu 20% des Maximal-Tops;
  9. Verstöße gegen §§ 72 ff. TBR oder [Anhang A](#): von Verwarnung bis zu 150% des Maximal-Tops, Suspendierung oder Disqualifikation;

10. Sonstige Verstöße gegen die TBR, die TO oder Anweisungen des Turnierleiters, sowie ungebührliches Verhalten gegenüber Turnierleitern und / oder TSG-Mitgliedern: von Verwarnung bis zu 50% des Maximal-Tops;
- (2) Im Übrigen ist der Turnierleiter umfassend befugt, die nach § 91 TBR zulässigen Maßnahmen bei Verstoß gegen Bestimmungen dieser TO nach eigenem Ermessen unter Beachtung des Grundsatzes der Verhältnismäßigkeit und der speziellen Sanktionsregelungen dieser TO gegen jeden Teilnehmer zu ergreifen.

## IV. Bestimmungen für Teamturniere

### § 33: Movement

- (1) **Anzahl der Boards pro Match**  
Ein Match zwischen zwei Teams soll über mindestens 6 Boards gespielt werden; lediglich bei Turnieren nach § 2 Nr.1 und 5 oder bei Turnieren mit Patton- oder Board-a-Match-Abrechnung können auch weniger Boards gespielt werden. Bei KO-Matches sollen mindestens 32 Boards gespielt werden. Bei Matches mit weniger als 20 Boards soll ohne Halbzeiteinteilung gespielt werden; bei Matches mit 20 oder mehr Boards soll in zwei Halbzeiten gespielt werden und bei Matches mit 40 Boards und mehr soll das Match in mehrere Segmente unterteilt werden.
- (2) **Wahl des Movements**  
Bei geringer Teamanzahl (in der betreffenden Klasse) und auch bei etwas größerem, ausgeglichenen Feld soll nach dem Prinzip „Jeder gegen Jeden“ (Round-Robin) gespielt werden. Andernfalls kann mit Ausscheidung (z. B. zunächst in mehreren Abteilungen ein Round-Robin) und Endrunde bzw. Finale oder nach einem anderen Modus (z. B. KO-System, Schweizer System oder Dänisches System) gespielt werden.
- (3) **Setzen von Teams**  
Bei der Zusammenstellung mehrerer paralleler Abteilungen hat der Turnierleiter die spielstärksten Teams gleichmäßig auf die Abteilungen zu verteilen. Bei der Einteilung der ersten Runde eines Turniers nach Schweizer oder Dänischem System kann der Turnierleiter komplett losen oder aber die Teams nach Spielstärke in zwei Hälften einteilen und dann jedem Team der unteren Hälfte ein Team der oberen Hälfte zulosen. Bei einer ungeraden Teamanzahl sollen dann drei Teams mittlerer Stärke ausgelost werden, die zunächst eine Doppelrunde spielen. Bei der Erstellung des Spielplans für ein Turnier nach KO-System können mehrere oder auch alle Teams nach vorher bekanntzugebenden Kriterien (Vorjahreserfolge, Masterpunktbesitz usw.) eingeteilt werden.
- (4) **Anzahl der Runden (Matches)**  
Bei Turnieren nach Round-Robin oder KO-System ist die Anzahl der Runden festgelegt; bei Turnieren nach Schweizer oder Dänischem System müssen mindestens 4 Runden und bei Turnieren nach § 2 Nr.3 und 4 mindestens 6 Runden gespielt werden. Bei Turnieren nach Schweizer System soll die Anzahl der Runden nicht mehr als 50% der teilnehmenden Teams betragen. Falls hier eine größere Anzahl von Runden vorgesehen ist, sollen die letzten Runden nach Dänischem System gespielt werden.
- (5) **Rundeneinteilung bei Schweizer und Dänischem System**  
Bei einem Turnier nach Dänischem System erfolgt die Einteilung der jeweils folgenden Runde in der Weise, dass stets der zur Zeit Erstplatzierte gegen den Zweitplatzierten, der Drittplatzierte gegen den Viertplatzierten usw. spielt. Bei einem Turnier nach Schweizer System spielt jedes Team höchstens einmal gegen jedes andere. Die Einteilung der jeweils folgenden Runde erfolgt dann in der Weise, dass der zur Zeit Erstplatzierte gegen das bestplatzierte Team spielt, gegen das er noch nicht gespielt hat, usw. Dabei soll grundsätzlich „von oben“ zugeteilt werden, d. h. die besser platzierten Teams sollen den ihnen nach

diesem Modus zustehenden Gegner zugewiesen bekommen. Falls in diesem Fall die hinteren Paarungen nicht mehr aufgehen (insbesondere dann, wenn sich die Rundenzahl der Hälfte der Teamanzahl nähert), müssen einige Paarungen „von unten“ zugeteilt werden, damit es nicht zu Re-Matches kommt. Bei einer ungeraden Teamanzahl sollen die drei Teams, die am schlechtesten platziert sind (und bei Schweizer System noch nicht gegeneinander gespielt haben) eine Doppelrunde spielen. Bei einer ungeraden Anzahl von Matches können diese Teams in der letzten Runde auch zwei halbe Matches spielen. Alternativ kann der Turnierleiter auch das am schlechtesten platzierte Team pausieren lassen, jedoch kein Team öfter als einmal. Fehler bei der Einteilung einer Runde müssen korrigiert werden, wenn diese vor Beginn der Runde bemerkt werden. Ein später bemerkter Einteilungsfehler führt zu keiner Ergebnisänderung oder Neuansetzung irgendeines Matches. Falls ein Team vor der letzten Runde bereits als Sieger feststeht, sollte dieses in der letzten Runde entweder pausieren oder gegen das letztplatzierte Team spielen. Hat ein Team eine Aussetzrunde, bekommt es zum Zwecke der Rundeneinteilung zunächst 18 SP zugewiesen. Für die Endabrechnung bekommt jedes derartige Team dann stattdessen seinen eigenen insgesamt erzielten SP-Schnitt (vgl. [§ 36](#) Abs.3) und das IMP-Mittel der ganzen SP dieses Schnitte (ohne die Aussetzrunde und ohne Berücksichtigung von Strafpunkten), sofern dieser Schnitt größer als 18 SP ist.

### **§ 34: Teammitglieder**

(1) Anzahl

Grundsätzlich besteht ein Team aus vier, fünf oder sechs Spielern (Teammitgliedern / Teammates). Darüber hinaus kann ein Non-Playing-Captain dem Team angehören; ist dies nicht der Fall, muss einer der Spieler als Teamkapitän fungieren. Bei Turnieren, die sich über mehrere Wochenenden (bzw. sonstige getrennt liegende Spieltage) erstrecken, können einem Team zusätzlich bis zu zwei weitere Spieler, insgesamt also acht Spieler angehören. Während eines Spielwochenendes (bzw. Spieltages) dürfen jedoch höchstens sechs Spieler eines Teams zum Einsatz kommen.

(2) Ersatzspieler

Ist ein Team nicht in der Lage, vier Spieler zu einem Match zu stellen (sei es zu Beginn einer Runde oder während der Runde wegen akuter Erkrankung oder anderer unvorhersehbarer Umstände), so kann der Turnierleiter nach Absprache mit dem betroffenen Teamkapitän Ersatzspieler bestimmen (oder ausnahmsweise und so kurz wie möglich selbst einspringen, vgl. [§ 9](#) Abs.3). Die Ersatzspieler dürfen keinem anderen Team angehören. Der Turnierleiter hat nach dem Einsatz eines derartigen Ersatzspielers alsbald das TSG (bzw. die zuständige erste Protestinstanz gemäß VO) zu informieren. Das TSG soll dann das Ergebnis des Matches bestehen lassen, es sei denn, es ist der Meinung, der Ersatzspieler sei ein wesentlich besserer Spieler als der Ersetzte. Darüber hinaus soll das TSG festlegen, ob der Ersatzspieler zu einem ordentlichen Teammitglied wird bzw. werden kann.

(3) Anspruch auf Clubpunkte und Titel

1. Der Anspruch auf CP ist in § 10 Abs.3 MPO geregelt.
2. Anspruch auf den Titel haben nur die Mitglieder des Siegerteams, die mindestens ein Drittel der von dem Team bei diesem Turnier gespielten Austeilungen gespielt haben. Bei Turnieren, die in mehreren Phasen ausgetragen werden, ist zusätzlich Voraussetzung, dass auch in der letzten Phase (z. B. Endrunde oder (Halbfinale und) Finale) mindestens eine Halbzeit bzw. ein Segment komplett gespielt wurde.
3. Hat ein gegnerisches Team den Rest eines Kampfes aufgegeben, so kann das siegreiche Team für jede(s) noch ausstehende Halbzeit / Segment eine beliebige Aufstellung der anwesenden Teammitglieder einreichen. Diese nicht gespielten Boards werden dann in dieser Aufstellung für die vorstehenden Punkte 1 und 2 berücksichtigt.
4. Für nicht ausgetragene Kämpfe (und auch für rückwirkend annullierte Kämpfe) gibt es keine CP-Zuteilung, sofern gesonderte CP für diesen Kampf vorgesehen sind. Für die Berücksichtigung vorstehender Punkte 1 und 2 gilt Punkt 3 entsprechend.

**§ 35: Sitzordnung**

(1) Open und Closed Room

1. Vor Beginn des Turniers hat der Turnierleiter – sofern eine derartige Einteilung nicht aufgrund des Movements (z. B. Sandkasten) ausscheidet – bekanntzugeben, welches der Open und welches der Closed Room ist. Nach Beginn einer Runde ist das Verweilen im Closed Room nur dem Turnierleiter sowie denjenigen Personen gestattet, die dort zu spielen haben, für den Service zuständig sind oder vom Turnierleiter die ausdrückliche Erlaubnis haben. Gegen die Erteilung oder Verweigerung dieser Genehmigung durch den Turnierleiter ist kein Einspruch zulässig. Darüber hinaus ist das Betreten des Closed Room anderen Turnierteilnehmern und Zuschauern nur gestattet, wenn dies wegen der Lage einzelner Räumlichkeiten unvermeidlich ist.
2. Kein Spieler darf ohne die ausdrückliche Genehmigung des Turnierleiters den Closed Room verlassen, auch dann nicht, wenn die Runde an seinem Tisch beendet ist. Jede Zuwiderhandlung soll vom Turnierleiter geahndet werden.
3. Spieler, die im Closed Room ihre Runde beendet haben, dürfen nicht an anderen Tischen zuschauen.
4. Der Turnierleiter soll grundsätzlich die Spieler erst dann aus dem Closed Room entlassen, wenn auch der entsprechende Tisch im Open Room die Runde beendet hat. Er kann den Spielern ausnahmsweise auch früher die Erlaubnis zum Verlassen des Closed Rooms geben. Diese Spieler sollten möglichst das Spiellokal verlassen; sie dürfen sich auf keinen Fall im Open Room aufhalten. Ab diesem Zeitpunkt dürfen Spieler, die im Open Room spielen, diesen nicht mehr verlassen.

(2) Auswechslungen

Grundsätzlich sind Auswechslungen nur bei Matches mit Halbzeit- oder Segmenteinteilung zur Halbzeit bzw. bei Beginn eines neuen Segments möglich. Dies gilt auch für Matches /

halbe Matches im Sandkasten. Spielerwechsel zu anderen Zeitpunkten bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung des Turnierleiters, die nur in akuten Notfällen erteilt werden darf. Die Entscheidung des Turnierleiters ist unanfechtbar.

(3) Home und Visiting Team

1. Allgemein gilt: Das in der Auslosung bzw. Rundeneinteilung erstgenannte Team ist das Home Team, das zweitgenannte das Visiting Team. Bei Turnieren nach Schweizer oder Dänischem System ist stets das besser platzierte Team das Home Team. Das Home Team sitzt immer im Open Room auf N/S und im Closed Room auf O/W; das Visiting Team im Closed Room auf N/S, im Open Room auf O/W. Die Kapitäne beider Teams sind für die richtige Platzierung ihres Teams verantwortlich.
2. Bei Kämpfen ohne Halbzeit und ohne Segmenteinteilung ist das Home Team berechtigt, seine Spieler erst dann zu setzen, wenn das Visiting Team seine Spieler gesetzt hat.
3. Bei Kämpfen mit Halbzeiteinteilung entscheidet das Home Team, ob es in der 1. oder 2. Halbzeit nachsetzen möchte.
4. Bei Kämpfen, die in Segmente ohne Halbzeiteinteilung unterteilt sind, und sofern der Turnierveranstalter vor Turnierbeginn nichts anderes festgelegt hat, entscheidet das Home Team, ob es im 1. Segment vor- oder nachsetzen möchte; anschließend hat jedes Team abwechselnd das Recht nachzusetzen.
5. Bei Kämpfen, die in Segmente mit Halbzeiteinteilung unterteilt sind, wählt das Home Team, ob es in der 1. Halbzeit des 1. Segments vor- oder nachsetzen will; danach hat jedes Team abwechselnd das Recht nachzusetzen.
6. Bei allen Fällen vorstehender Nr.3 bis 5 wird ohne explizite Wahl des Home Teams angenommen, dass es in der 1. Halbzeit / im 1. Segment vorsetzen will. Falls das Home Team zuerst nachsetzen möchte, muss es dies dem Visiting Team und dem Turnierleiter vor Beginn des Kampfes unmissverständlich mitteilen.
7. Bei Doppelrunden (z. B. Sandkasten mit je 3 Teams) kann der Turnierleiter die Sitzordnung der eingesetzten Paare z. B. durch Auslosung festlegen.
8. Kommen Hochkünstliche Systeme zum Einsatz, gilt ergänzend die ZSuK ([Anhang B](#)).

(4) Zuschauer

Spielfreie Spieler eines Teams dürfen beim Match des eigenen Teams nicht zuschauen.

(5) Non-Playing-Captain

1. Um im Open Room bei seinem Team zuschauen zu können, muss ein Non-Playing-Captain zu Beginn des Matches (bzw. der Halbzeit oder des Segments) an dem betreffenden Tisch sein. Wenn er den Tisch verlässt und an anderen Tischen dieselben Austeilungen gespielt werden, darf er in diesem Match (bzw. der Halbzeit oder dem Segment) nicht mehr an den Tisch zurückkehren, es sei denn, der Turnierleiter hat das Verlassen des Tisches angeordnet.
2. Ein Non-Playing-Captain darf veranlassen oder versuchen zu verhindern, dass seine Spieler den Turnierleiter rufen oder einen Protest ankündigen. Er darf keine taktischen Hinweise geben oder auf den Stand des Matches hinweisen. Sobald ein

Spieler seine Karten aus dem Board genommen hat, ist der Non-Playing-Captain grundsätzlich solange den gleichen Bestimmungen wie ein normaler Zuschauer (vgl. § 76 TBR) unterworfen, bis alle vier Spieler ihre Karten wieder in das Board zurückgesteckt haben. Er darf jedoch versuchen, schlechtes Benehmen oder unnötige Diskussionen seiner Teammitglieder zu verhindern oder einzuschränken, und in Gegenwart des Turnierleiters über Regelfragen oder Fakten sprechen.

### **§ 36: Turnierauswertung**

(1) Score-Verfahren

Das übliche Score-Verfahren, das Internationale Matchpunkt-Verfahren, ist grundsätzlich in § 78 B TBR festgelegt. Weiter gibt es andere Score-Verfahren, wie z. B. das Matchpunkt-Verfahren gemäß § 78 A TBR (Board-a-Match) oder das Patton-Verfahren.

(2) Siegpunkte

In Teamturnieren, die nach § 78 B TBR abgerechnet werden, ist, außer bei KO-Matches, die Differenz der IMP entsprechend der nachstehenden offiziellen Tabelle der WBF in SP umzuwandeln. Werden Matches gespielt, die über andere Distanzen gehen als in dieser Tabelle vorgesehen ist, so ist die Spalte mit der nächsthöheren Anzahl von Boards zu verwenden, bei 9 Boards also die Spalte für 10 Boards usw. Bei mehr als 48 Boards ist stets die Spalte für 48 Boards zu verwenden. Bei Matches in halben Runden ist für jedes Team ein separates IMP-Ergebnis durch Addition der beiden halben Matches zu ermitteln und dieses dann in SP umzuwandeln

(3) Nachkommastellen

1. In KO-Matches ist jedes einzelne Boards bei Vorliegen von gewichteten Scores gemäß § 12 C1(c) TBR oder anderen Entscheidungen des Turnierleiters oder des TSG auf 1/10 IMP zu runden, wobei 0,05 IMP zu 0,1 IMP aufgerundet werden.
2. Bei späterer Umrechnung in SP ist jedes einzelne Board bei Vorliegen von gewichteten Scores gemäß § 12 C1(c) TBR oder anderen Entscheidungen des Turnierleiters oder des TSG auf ganze IMP zu runden, wobei 0,5 IMP zu 1 IMP aufgerundet werden.
3. Aus der Berechnung von SP für nichtgespielte Matches, Strafpunkte, Punktübernahmen aus Qualifikationsrunden resultierende Nachkommastellen werden auf 1/10 SP gerundet, wobei 0,05 SP zu 0,1 SP aufgerundet werden.

## WBF-Siegpunkte-Skala

SP	8	10	12	14	16	20	24	28	32	36	40	48
<b>15 : 15</b>	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 2	0 - 2	0 - 2	0 - 3	0 - 3	0 - 3	0 - 3	0 - 3	0 - 4
<b>16 : 14</b>	2 - 5	2 - 6	2 - 6	3 - 7	3 - 7	3 - 8	4 - 9	4 - 10	4 - 10	4 - 11	4 - 11	5 - 12
<b>17 : 13</b>	6 - 8	7 - 9	7 - 9	8 - 10	8 - 11	9 - 12	10 - 14	11 - 15	11 - 16	12 - 17	12 - 18	13 - 20
<b>18 : 12</b>	9 - 11	10 - 12	10 - 12	11 - 14	12 - 15	13 - 16	15 - 19	16 - 20	17 - 22	18 - 23	19 - 25	21 - 28
<b>19 : 11</b>	12 - 14	13 - 15	13 - 16	15 - 18	16 - 19	17 - 21	20 - 24	21 - 25	23 - 28	24 - 29	26 - 32	29 - 36
<b>20 : 10</b>	15 - 17	16 - 18	17 - 20	19 - 22	20 - 23	22 - 26	25 - 29	26 - 31	29 - 34	30 - 36	33 - 39	37 - 44
<b>21 : 9</b>	18 - 20	19 - 21	21 - 24	23 - 26	24 - 27	27 - 31	30 - 34	32 - 37	35 - 40	37 - 43	40 - 46	45 - 52
<b>22 : 8</b>	21 - 23	22 - 25	25 - 28	27 - 30	28 - 31	32 - 36	35 - 39	38 - 43	41 - 46	44 - 50	47 - 53	53 - 60
<b>23 : 7</b>	24 - 26	26 - 29	29 - 32	31 - 34	32 - 36	37 - 41	40 - 45	44 - 49	47 - 52	51 - 57	54 - 60	61 - 68
<b>24 : 6</b>	27 - 29	30 - 33	33 - 36	35 - 38	37 - 41	42 - 47	46 - 51	50 - 55	53 - 58	58 - 64	61 - 68	69 - 76
<b>25 : 5</b>	30 - 33	34 - 37	37 - 40	39 - 43	42 - 46	48 - 53	52 - 57	56 - 61	59 - 65	65 - 71	69 - 76	77 - 84
<b>25 : 4</b>	34 - 37	38 - 41	41 - 45	44 - 48	47 - 52	54 - 59	58 - 64	62 - 68	66 - 73	72 - 79	77 - 84	85 - 93
<b>25 : 3</b>	38 - 41	42 - 45	46 - 50	49 - 54	53 - 58	60 - 65	65 - 71	69 - 76	74 - 82	80 - 88	85 - 93	94 - 102
<b>25 : 2</b>	42 - 45	46 - 50	51 - 55	55 - 60	59 - 64	66 - 72	72 - 79	77 - 85	83 - 91	89 - 97	94 - 102	103 - 112
<b>25 : 1</b>	46 - 50	51 - 55	56 - 61	61 - 66	65 - 71	73 - 79	80 - 87	86 - 94	92 - 100	98 - 106	103 - 112	113 - 123
<b>25 : 0</b>	51 +	56 +	62 +	67 +	72 +	80 +	88 +	95 +	101 +	107 +	113 +	124 +

Pause: 18 SP

#### (4) Resultatsmeldung

- Das Resultat eines Matches (auf Anordnung des Turnierleiters auch das Halbzeit- oder Segmentresultat sowie ggf. der offizielle Score-Zettel) ist nach dessen Beendigung der Turnierleitung unverzüglich zu melden. Sofern vor Turnierbeginn / Beginn des jeweiligen Durchgangs nicht anders bekanntgegeben, gilt Folgendes: Die Meldung hat vom Vertreter des siegreichen Teams (bei einem Unentschieden nach IMP vom Home Team) schriftlich auf dem dafür vorgesehenen Formular zu erfolgen; beide Teamkapitäne oder ihre Stellvertreter haben zu unterschreiben. Durch diese Unterschrift werden die Rechte eines Teams bezüglich Reklamationen nicht eingeschränkt, sofern die dafür vorgesehenen Fristen beachtet werden. Hierzu zählt ein Turnierabschnitt, den ein Team ohne Vergleichen von Scores spielt, als Durchgang.

2. Fehlt bei einem Turnier nach Schweizer oder Dänischem System eine Resultatsmeldung 10 Minuten nach Ende der Runde, so kann der Turnierleiter in Ausnahmefällen das Match vorläufig mit 18:18 SP werten, um so die Einteilung für die nächste Runde vornehmen zu können.
- (5) **Qualifikationsphase**  
Soll ein Turnier mit Ausscheidung und anschließendem Finale oder einer Endrunde (ggf. in mehreren Klassen) ausgetragen werden, so ist in der Turnierausschreibung darauf hinzuweisen und der Turnierleiter hat vor Turnierbeginn bekanntzugeben:
1. nach welchem Match die Ausscheidungsphase endet;
  2. die Anzahl der Teams, die sich für die Endrunde (in jeder Klasse) qualifizieren;
  3. die Methode, nach welcher diese Teams ermittelt werden; und
  4. die Kriterien, ob bzw. wie viele Punkte aus der Qualifikationsphase übernommen werden.
- (6) **Ergebnisdienst**  
Rundenergebnisse und Zwischenstände sind den Teilnehmern in geeigneter Form zugänglich zu machen.

### **§ 37: Platzierung, Punktgleichheit**

- (1) Sofern der Turnierveranstalter nicht vor Turnierbeginn andere Richtlinien zur Platzierung bei Punktgleichheit angegeben hat, gelten die nachstehenden Regeln.
- (2) **Turniere nach Round-Robin**
  1. Die Platzierung erfolgt hierbei grundsätzlich nach den erzielten SP (ggf. nach Abzug von Strafpunkten).
  2. bei gleichen SP entscheidet der direkte Vergleich. Dabei bleiben für diese Begegnung(en) festgesetzte Strafpunkte unberücksichtigt. Es gilt folgende Reihenfolge:
    - a. Die Anzahl der Siege aus den Begegnungen der betroffenen Teams. Ein Sieg wird mit mindestens 16 SP erzielt. Unentschieden werden nicht berücksichtigt.
    - b. Die Anzahl der SP aus den Begegnungen der betroffenen Teams.
    - c. Die IMP-Differenz aus den Begegnungen der betroffenen Teams.
  3. Kann nach Nr.1 und 2 kein Sieger ermittelt werden, so entscheidet die höhere IMP-Differenz aus allen Matches dieser Turnierphase.
  4. Sofern auch nach Nr.3 keine Entscheidung fällt, sind die Teams grundsätzlich auf den gleichen Platz zu setzen. Ist eine Entscheidung z. B. aufgrund der Turnierausschreibung oder im Rahmen einer Qualifikationsphase notwendig, entscheidet das Ergebnis gegen das bestplatzierte Team, gegen das die SP-gleichen Teams gespielt haben. [§ 26](#) Abs.8 findet entsprechende Anwendung.

(3) Turniere nach dem KO-System

1. Bei einem KO-Match zwischen zwei Teams gewinnt das Team, das in dem Match mehr IMPs erzielt hat. Haben beide Teams nach der regulären Anzahl von Boards gleich viele IMPs, so sollen 8 Boards Verlängerung in der gleichen Position wie in den zuletzt gespielten Boards gespielt werden, sofern dieses vor Beginn des Turniers / Durchgangs nicht anders festgelegt wurde. Haben beide Teams dann immer noch die gleiche Anzahl an IMPs, so sollen weitere 8 Boards Verlängerung gespielt werden; in Abhängigkeit von der vorhandenen Zeit kann der Turnierleiter jedoch eine geringere Anzahl von Boards festsetzen. Besteht auch nach dieser zweiten Verlängerung IMP-Gleichheit, werden so lange jeweils zwei Boards (sudden-death) gespielt, bis ein Team mehr IMPs als das Gegenteam hat.
2. Wird bei einem Turnier, das prinzipiell nach KO-System ausgetragen wird, eine Turnierphase im Rundensystem gespielt (z. B. Doppelrunde zu Beginn, falls die Teamanzahl keine Zweierpotenz ist), so wird das IMP-Ergebnis jedes Matches gemäß [§ 36](#) Abs.2 in SP umgewandelt und die Platzierung nach Ende dieser Turnierphase nach Abs.2 ermittelt.

(4) Turniere nach Schweizer oder Dänischem System

1. Nach jeder Runde erfolgt die Platzierung für die Auslosung der nächsten Runde grundsätzlich nach den erzielten SP bis zur letzten oder vorletzten vorangegangenen Runde ohne Berücksichtigung der bis zu diesem Zeitpunkt verhängten Strafpunkte. Haben zwei oder mehr Teams exakt die gleiche Anzahl von SP, so entscheidet die IMP-Differenz aus allen Matches dieser Turnierphase ebenfalls ohne Berücksichtigung der bis zu diesem Zeitpunkt verhängten Strafpunkte. Besteht auch hierbei Gleichstand, ist die Platzierung auszulosen.
2. Nach der letzten Runde erfolgt die Platzierung gemäß Abs.2. Dabei wird Abs.2 Nr.2 aber nur angewendet, wenn die SP-gleichen Teams alle gleich oft gegeneinander gespielt haben.

### **§ 38: Verfälschtes Board**

(1) Curtain-Cards

Um das Spielen auf falscher Achse bzw. von falschen Boards zu verhindern, sollen, zumindest bei Turnieren gemäß [§ 2](#) Nr.3 und 4, zu Beginn eines jeden Matches bzw. einer jeden Halbzeit die Nord- und Ostspieler einen Zettel mit ihrem Namen (Curtain-Card) in die entsprechende Tasche des ersten gespielten Boards stecken, sofern seitens des Turnierleiters keine anderen geeigneten Maßnahmen vorgegeben wurden. Bei Erhalt des ersten Boards aus dem anderen Raum haben die Nord- und Ostspieler dann zu kontrollieren, ob der Name eines Spielers des Gegenteams darauf vermerkt ist. Wenn dies nicht der Fall ist, muss umgehend der Turnierleiter verständigt werden.

(2) Korrektur möglich

1. Wird ein Board im ersten Raum auf der falschen Achse gespielt, so ist es auch im zweiten Raum verkehrt aufzulegen und normal zu werten.

2. Wird ein Board (z. B. auf Grund eines Duplizierfehlers bei vorduplizierten Boards) an beiden Tischen eines Matches in korrekter, aber von anderen Matches abweichender Fassung gespielt, so bleibt das Resultat bestehen.
3. Wird im ersten Raum ein Board gespielt, das aufgrund der Board Nummer eigentlich nicht in diesem Match gespielt werden sollte, so bleibt das Resultat bestehen; das Board ist dann auch im zweiten Raum normal zu spielen und zu werten.

(3) Korrektur unmöglich

Wird, während oder nachdem ein Board im zweiten Raum gespielt wird / wurde, festgestellt, dass das Board verfälscht ist, so soll der Turnierleiter gemäß Abs.4 Strafpunkte zuweisen und anordnen, dass das Board (mit identischem Teiler und identischer Gefahrenlage) in beiden Räumen neu gespielt wird, sofern nicht einer der folgenden Gründe dagegen spricht:

1. Sind nur Spieler eines Teams für das Verfälschen des Boards verantwortlich und hat das unschuldige Team im ersten Raum ein besonders gutes Ergebnis erzielt, so soll der Turnierleiter einen berechtigten Score zuweisen. Hierbei entfällt die Zuweisung von Strafpunkten für das schuldige Team.
2. Nachdem das Endergebnis eines Matches ohne dieses Board einem Spieler bekannt sein könnte, darf das Board nicht neu gespielt werden. Sofern vorstehende Nr.1 Anwendung findet, ist wie dort vorgesehen zu verfahren, andernfalls ist das Match ohne dieses Board zu scoren.
3. Ist nach Ansicht des Turnierleiters nicht genügend Zeit für ein erneutes Spielen des Boards, so soll er gemäß [§ 39](#) einen künstlichen Score zuweisen oder entsprechend vorstehender Nr.1 verfahren. Eine zusätzliche Zuweisung von Strafpunkten entfällt in diesem Fall.

(4) Strafpunkte für Verfälschen eines Boards

Wird, während oder nachdem ein Board zum zweiten Mal gespielt wird / wurde, festgestellt, dass das Board verfälscht ist, wird in den folgenden Fällen das Team des schuldigen Spielers mit Strafpunkten in Höhe von 0,5 SP (bzw. 3 IMP in einem KO-Match) belegt, sofern dieses nicht gemäß Abs.3 entfällt.

1. Wurden die Karten im ersten Raum um 90 oder 180 Grad verdreht ins Board zurückgesteckt, so wird das Team des Nordspielers im ersten Raum mit Strafpunkten belegt;
2. Wurde das Board im zweiten Raum um 90 Grad verdreht aufgelegt, und hat einer der Spieler sein Blatt bereits gesehen, so wird das Team des Nordspielers im zweiten Raum mit Strafpunkten belegt;
3. Wurde das Board im zweiten Raum richtig aufgelegt, doch hat der Ost- oder Westspieler das Nord- oder Südblatt herausgenommen und angesehen, so wird das Team des Ostspielers im zweiten Raum mit Strafpunkten belegt;
4. Hat ein Spieler sein Blatt angesehen und hat er dabei nicht genau 13 Karten, so wird das Team dieses Spielers mit Strafpunkten belegt;
5. Sind Karten einer Achse vertauscht, während die der anderen Achse korrekt sind, so wird das Team der Spieler, die im ersten Raum die Karten vertauscht haben, mit Strafpunkten belegt;

6. Sind Karten verschiedener Achsen vertauscht, so werden beide Teams mit Strafpunkten belegt;
7. Werden Karten mit der Bildseite nach oben weitergegeben, so wird das Team der Spieler, die diese im ersten Raum hatten, mit Strafpunkten belegt.

### **§ 39: Bewertung nicht gespielter Boards**

#### (1) Kürzen von Matches

Jedes Match soll möglichst mit der angesetzten Anzahl von Boards in beiden Räumen gespielt werden, auch wenn dies eine Überschreitung der regulären Spielzeit zur Folge hat. Der Turnierleiter soll in diesem Fall gemäß [§ 41](#) Strafpunkte zuweisen und nur dann anordnen, dass weniger Boards gespielt werden, wenn eine weitere Verzögerung den gesamten Turnierablauf beeinflussen würde (z. B. wenn die Einteilung für die nächste Runde dadurch verzögert wird). Der Turnierleiter kann darüber hinaus Matches wegen verspäteten Antretens kürzen, es müssen jedoch mindestens die Hälfte der angesetzten Boards gespielt werden, damit ein Match gültig ist. Wenn der Turnierleiter ein Match kürzt, legt er vor Spielbeginn die zu spielende Anzahl der Boards sowie die hierfür zur Verfügung stehende Zeit fest.

#### (2) Zuweisung künstlicher Scores

Werden in einem Match mindestens die Hälfte aller Boards regulär in beiden Räumen gespielt, und entscheidet der Turnierleiter, dass die Aufgabe eines Teams gemäß [§ 40](#) nicht vorliegt, so wird das IMP-Resultat nach der für die volle Anzahl von Boards gültigen Skala in SP umgewandelt, wobei nicht gespielte Boards wie folgt berücksichtigt werden:

1. Ist ein Team ursächlich schuld daran, dass weniger Boards als vorgesehen in dem Match gespielt werden (z. B. wegen verspäteten Antretens oder langsamen Spielens eines Teams), und ist das andere Team absolut schuldlos, so werden zur Berechnung des IMP-Resultats des Matches dem absolut schuldlosen Team für jedes fehlende Board 3 IMP gutgeschrieben.
2. Sind beide Teams daran schuld, dass weniger Boards als vorgesehen in dem Match gespielt werden, so wird das IMP-Resultat nur nach den tatsächlich gespielten Boards ermittelt, jedoch nach der für die volle Anzahl von Boards gültigen Skala.
3. Sind beide Teams unschuldig daran, dass weniger Boards als vorgesehen in dem Match gespielt werden, so erhalten beide Teams zusätzlich 3 IMP für jedes nicht gespielte Board.

#### (3) Ungültiges Match / nicht gespieltes Match

Werden z. B. an einem Tisch falsche Boards gespielt, oder sitzen beide Paare eines Teams auf der gleichen Achse, oder spielt ein Team (bzw. ein Paar eines Teams) gegen falsche Gegner, so soll der Turnierleiter jedes schuldige Team gemäß [§ 41](#) mit Strafpunkten belegen und zusätzlich einen Neubeginn in regulärer Form anordnen, wenn abzusehen ist, dass mindestens die Hälfte der Boards der betreffenden Matches regulär gespielt werden können. Ist ein Neubeginn unter diesen Umständen nicht mehr möglich, so erhält ein schuldloses Team 18 SP (z. B. wenn nur das Gegenteam falsch saß oder der Turnierleiter

bei einem Turnier ohne Curtain-Cards falsche Boards gebracht hat), ein schuldiges Team 12 SP. Wenn es erforderlich ist, einen IMP-Score für ein derartiges Match zuzuweisen (z. B. bei Punktgleichheit), so ist dies der durchschnittliche IMP-Score, der für diese SP erforderlich ist (z. B. bei einem 16-Board-Match 13,5:0 IMP für 18 SP bzw. 0:13,5 IMP für 12 SP).

#### **§ 40: Nichtantreten, verspätetes Antreten, Ausscheiden**

- (1) Nichtantreten eines Teams, verspätetes Antreten  
Wenn in einem Match z. B. durch verspätetes Antreten weniger als die Hälfte der angesetzten Boards regulär in beiden Räumen innerhalb der angesetzten Spielzeit gespielt werden können, so wird dieses grundsätzlich als aufgegeben betrachtet und als Niederlage bei KO-System bzw. mit 0 SP bei anderen Turnierarten gewertet. Bei privat gespielten Matches können sich auch die beiden beteiligten Teams mit Zustimmung des Turnierleiters / Obmanns auf eine Neuansetzung einigen.
- (2) Ausscheiden eines Teams  
Ein freiwilliges Ausscheiden von Teams ist nur bei Turnieren nach Schweizer oder Dänischem System sowie bei Turnieren mit Qualifikations- und Endrunde möglich, und dabei auch nur dann, wenn dies in der Ausschreibung festgelegt ist oder vom Turnierleiter angekündigt wurde. Ein Team scheidet jedoch grundsätzlich aus, wenn es zwei Matches nach Abs.1 aufgegeben hat. In einem Turnier nach Schweizer oder Dänischem System bleiben die erzielten Resultate bestehen; die Zuteilung von SP für die weiteren Gegner erfolgt gemäß Abs.3. In den anderen Fällen werden sämtliche Resultate dieses Teams annulliert.
- (3) SP-Zuteilung für das schuldlose Gegenteam  
Hat ein Team nur ein Match nach Abs.1 aufgegeben, so erhält das Gegenteam das Maximum von
  1. dem eigenen SP-Durchschnitt ohne Berücksichtigung von verhängten Strafpunkten;
  2. der Differenz zwischen 30 SP und dem vom Gegenteam erzielten SP-Durchschnitt ohne Berücksichtigung von verhängten Strafpunkten, jedoch niemals mehr als 25 SP;
  3. 18 SP.

Die IMP werden entsprechend [§ 39](#) Abs.3 Satz 3 zugewiesen. Bei der Berechnung des jeweiligen SP-Durchschnitts erfolgt die Behandlung von Nachkommastellen nach [§ 36](#) Abs.3. Bei einem Turnier (bzw. einer Turnierphase) nach Round-Robin wird der Durchschnitt nach Beendigung des Round-Robin ermittelt; bei Turnieren nach Schweizer oder Dänischem System zum Zeitpunkt des nicht gespielten Matches.

Voraussetzung für das Heranziehen des eigenen SP-Durchschnitts gemäß Nr.1 und des vom Gegenteam erzielten SP-Durchschnitts gemäß Nr.2 ist, dass mindestens drei Ergebnisse zur Errechnung des Durchschnitts zur Verfügung stehen.

## **§ 41: Zeitlimits, Verspätung**

### (1) Verspätung

Ist ein Team zu Beginn der festgelegten Spielzeit eines Matches bzw. einer Halbzeit oder eines Segments nicht vollzählig und ist auch eine Komplettierung gemäß [§ 34](#) Abs.2 nicht möglich oder nicht gewünscht, so ist dieses wie folgt mit Strafpunkten zu belegen. Bei SP-Berechnung haben die Strafpunkte keinen Einfluss auf die SP des unschuldigen Teams.

1. Bei privat gespielten Matches (z. B. Teamliga oder DBV-Vereinspokal) wird ein verspätetes Team bei 5+ bis 15 Minuten Verspätung verwarnt. Ab der 16. Minute Verspätung (bei einem bereits verwarnten Team schon ab der 6. Minute Verspätung) werden je angefangene 5 Minuten Strafpunkte in Höhe von 1 SP bzw. 5 IMP in KO-Matches verhängt. Weiter findet auch [§ 39](#) Anwendung.
2. Bei Turnieren mit Turnierleiter oder bei Zusammenkunft von mehr als drei Teams an einem Spielort wird ein verspätetes Team bei einer Verspätung von bis zu 5 Minuten verwarnt. Ab der 6. Minute (bei einem bereits verwarnten Team schon ab der 1. Minute) Verspätung werden je angefangene 5 Minuten Strafpunkte in Höhe von 1 SP bzw. 5 IMP in KO-Matches verhängt. Weiter findet auch [§ 39](#) Anwendung

Bei Turnieren gemäß [§ 2](#) Nr.1 und 5 kann der Turnierveranstalter eigene Sanktionsregelungen für Verspätungen erlassen, die nicht strenger als die genannten sein dürfen.

### (2) Zeitlimits

Die Dauer eines Matches bzw. einer Halbzeit oder eines Segments wird vom Turnierleiter bestimmt. Er soll dabei als Richtzeit 8 Minuten pro Board einschließlich Mischen und Teilen, jedoch ohne Vergleichen der Scores und Ergebnisabgabe einhalten. Bei der Verwendung von Screens oder bei Teilnahme unerfahrener Teams ist die Richtzeit um 5 bis 10% höher anzusetzen.

Bei Turnieren nach [§ 2](#) Nr.3 und 4 sollte der Turnierleiter folgende Spielzeiten ankündigen:

1. bei 8 Boards: 65 Minuten ( 70 Minuten mit Screens);
2. bei 10 Boards: 80 Minuten ( 85 Minuten mit Screens);
3. bei 12 Boards: 100 Minuten (105 Minuten mit Screens);
4. bei 14 Boards: 115 Minuten (125 Minuten mit Screens);
5. bei 16 Boards: 130 Minuten (140 Minuten mit Screens);
6. bei 20 Boards: 160 Minuten (170 Minuten mit Screens).

Die angegebenen Spielzeiten gelten ab dem vom Turnierleiter verkündeten Beginn der Runde. Wurde ein Team gemäß Abs.1 Nr.2 wegen Verspätung bestraft, so zählt der Zeitpunkt, von dem ab der Tisch komplett ist, als Rundenbeginn für diesen Tisch. Ist an einem Tisch das Spielen zusätzlicher Boards erforderlich, (Ersatz-Boards, erneutes Spiel eines verfälschten Boards usw.), so ist die Spielzeit für jedes derartige Board um 8 Minuten zu verlängern. Die Kürzung eines Matches durch den Turnierleiter ist entsprechend [§ 39](#) Abs.1 zulässig.

### (3) Strafpunkte für langsames Spielen

Der Turnierleiter soll nach etwa der Hälfte der Spielzeit auf die verbleibende Zeit hinweisen. Wird die angegebene Spielzeit nicht eingehalten, so soll der Turnierleiter wie

folgt Strafpunkte für den Tisch vergeben (somit kann es zu Strafen an beiden Tischen eines Matches kommen):

- bis 5 Minuten Verspätung: 1 SP bzw. 5 IMP in KO-Matches;
- 5+ bis 10 Minuten Verspätung: 2 SP bzw. 10 IMP in KO-Matches;
- 10+ bis 15 Minuten Verspätung: 4 SP bzw. 20 IMP in KO-Matches;
- 15+ bis 20 Minuten Verspätung: 6 SP bzw. 30 IMP in KO-Matches;
- 20+ bis 25 Minuten Verspätung: 10 SP bzw. 50 IMP in KO-Matches.

Die angegebenen Strafen werden im Regelfall am Tisch gleichmäßig auf beide Teams verteilt. Stellt jedoch der Turnierleiter oder ein von ihm benannter Beobachter fest, dass ein Team an der Verzögerung weniger oder überhaupt keine Schuld hat, so sollte er die Aufteilung der Strafe entsprechend der Verantwortung für die Verspätung anpassen.

Bei mehr als 25 Minuten Überschreitung entscheidet das TSG.

## **§ 42: Strafpunkte**

- (1) Unabhängig von den u. a. in [§ 38](#) (Verfälschtes Board) und [§ 41](#) (Zeitlimits, Verspätung) enthaltenen speziellen Strafbestimmungen ist der Turnierleiter berechtigt und zwecks Aufrechterhaltung der Ordnung bei einem Turnier verpflichtet, in folgenden Fällen Strafen zu verhängen:
1. Vorzeitiges Verlassen des Closed Room ohne Genehmigung des Turnierleiters gemäß [§ 35](#) Abs.1 Nr.2: von Verwarnung bis zu 2 SP bzw. 10 IMP in KO-Matches;
  2. Verspätete Meldung des Resultats eines Matches: von Verwarnung bis zu 1 SP;
  3. Spielen falscher Boards, am falschen Tisch oder auf der falschen Achse sowie nicht, falsch oder unvollständig ausgefüllte Curtain-Card: von Verwarnung bis zu 2 SP; in der letzten Runde eines Turniers bis zu 12 SP;
  4. Weitergabe eines Boards, das nicht 13 Karten pro Tasche enthält: von Verwarnung bis zu 1 SP bzw. 5 IMP in KO-Matches für das Team des schuldigen Spielers;
  5. Unvollständiges Ausfüllen der Konventionskarte: von Verwarnung bis zu 1 SP bzw. 5 IMP in KO-Matches;
  6. Zuschauen eines Spielers beim eigenen Team oder Verstoß des Non-Playing-Captain gegen [§ 35](#) Abs.5 beim Zuschauen: von 1 SP bis zu 5 SP bzw. 5 IMP bis zu 25 IMP in KO-Matches;
  7. Sonstige Verstöße gegen die TBR, die TO oder Anweisungen des Turnierleiters, sowie ungebührliches Verhalten gegenüber Turnierleiter(n) und / oder Mitgliedern des TSG: von Verwarnung bis zu 5 SP bzw. 25 IMP in KO-Matches;
  8. Verstöße gegen §§ 72 ff. TBR: von Verwarnung bis zu 25 SP bzw. 100 IMP in KO-Matches, Suspendierung, Disqualifikation.
- (2) Im Übrigen findet [§ 32](#) Abs.2 i. V. m. § 91 TBR Anwendung.

## V. DBV - Vereinskupal

### **§ 43: Beschreibung**

- (1) Der DBV-Vereinskupal ist ausgeschrieben für Teams aus Mitgliedern eines Mitgliedsvereins, die zunächst in ihrem Verein, dann in ihrem RV und schließlich auf nationaler Ebene lange Teammatches (über mindestens 32 Boards) zu gewinnen versuchen (KO-System). Als RV i. S. dieses Kapitels gilt, sofern der RV in Sportbezirksverbände (Sportbezirke) untergliedert ist, der jeweilige Sportbezirk.

Die Gliederung in Sportbezirke ist für den DBV maßgebend, soweit diese die am 1. Januar 1999 vorhandene Bezirksstruktur widerspiegelt. Die Berücksichtigung anderweitig gebildeter Sportbezirke bedarf der förmlichen Zustimmung von Präsidium und Beirat des DBV.

- (2) Das Spieljahr ist das Kalenderjahr; Matches der 1. Phase (vgl. [§ 45](#)) können jedoch schon am Ende des Vorjahres ausgetragen werden. Grundsätzlich finden alle Bestimmungen der §§ 1 bis 42 Anwendung, sofern nicht die speziellen Zusatzbestimmungen der §§ 43 bis 47 entgegenstehen. Die Verwendung von Bietboxen ist in allen Matches vorgeschrieben; über die Verwendung von Screens entscheidet vor Beginn des Spieljahres das Präsidium des DBV. Der DBV-Vereinskupal zählt als Deutsche Meisterschaft, somit sind die Teilnahmevoraussetzungen des [§ 2](#) Nr.4 anzuwenden. Der siegreiche Mitgliedsverein ist Deutscher Pokalsieger; die Mitglieder des Siegerteams, die gemäß [§ 34](#) Abs.3 Nr.2 Anspruch auf den Titel haben, erhalten den Titel eines Deutschen Meisters.

### **§ 44: Besondere Teilnahmebedingungen**

- (1) Startberechtigt sind nur solche Teams, die aus Mitgliedern desselben Mitgliedsvereins bestehen (Vereinsmitglieder). Sämtliche Spieler müssen die Teilnahmevoraussetzungen des nachstehenden Abs.2 erfüllen.
- (2) Vereinsmitglieder sind teilnahmeberechtigt, wenn sie zu Beginn des Spieljahres eine der nachfolgenden Voraussetzungen erfüllen:
  1. Ihr gewöhnlicher, ständiger Aufenthaltsort entsprechend den Bestimmungen des jeweiligen Landesmeldegesetzes (Hauptwohnsitz i. S. dieser TO) befindet sich in der Gemeinde, in der der Verein, für den sie teilnehmen möchten, seinen Sitz hat, oder - falls an ihrem Hauptwohnsitz kein Verein besteht - diesen in dessen näherer Umgebung hat.

2. Ihr Hauptwohnsitz liegt im Verbandsgebiet des RV, an dessen Ausscheidung ([§ 46](#)) sie teilnehmen möchten, und sie sind entweder
  - a. ausschließlich; oder
  - b. seit mindestens 3 Jahren ununterbrochen

Mitglied in dem Verein, für den sie teilnehmen möchten. Der Nachweis der Mitgliedschaft ist vom Spieler über die bei der Geschäftsstelle geführte DBV Mitgliederdatenbank zu erbringen.

3. Sie sind seit mindestens sechs Jahren ununterbrochen Erstmitglied in dem Verein, für den sie teilnehmen möchten. Der Nachweis der Mitgliedschaft ist vom Spieler über die bei der Geschäftsstelle des DBV geführte Mitgliederdatenbank zu erbringen.
  4. In Ausnahmefällen kann ein begründeter Antrag auf Spielberechtigung für das Folgejahr über den fraglichen Verein bis zum 15. Oktober bei der DBV-Geschäftsstelle eingereicht werden. Das Präsidium des DBV wird den Verein bis spätestens 15. November schriftlich über die Entscheidung unterrichten. Gegen die Entscheidung des Präsidiums besteht kein Einspruchsrecht.
- (3) Die Mitgliedsvereine haben dem zuständigen Vorstandsmitglied, Ressort Sport, des RV bis spätestens 30. November des Vorjahres zu melden, ob sie überhaupt am DBV-Vereinspokal teilnehmen, soweit der jeweilige RV keinen anderen Zeitpunkt bestimmt. Bis zum 31. Dezember des Vorjahres, sofern im RV nicht anders festgelegt, haben sie das Team schriftlich mit vier bis acht Spielern inkl. DBV-Mitgliedsnummern zu melden, das den Mitgliedsverein auf RV-Ebene vertritt. Auf dieser Meldung muss der Teamkapitän mit Adresse, Telefonnummer und - sofern vorhanden - Email Adresse ausgewiesen sein.
  - (4) Bei Ergänzungen eines Teams können in Erweiterung der Bestimmungen aus [§ 34](#) ab RV-Ebene auch Spieler eingesetzt werden, die in diesem Spieljahr bereits in einem ausgeschiedenen Team desselben Mitgliedsvereins mitgewirkt haben. Alle derartigen Ergänzungen sind umgehend dem zuständigen Präsidiumsmitglied, Ressort Sport, (Sportwart) / Liga-Obmann des RV schriftlich zu melden.
  - (5) Bei Einsatz eines Spielers, der die Teilnahmebedingungen nicht erfüllt, ist dies grundsätzlich als Nichtantreten des schuldigen Teams anzusehen und gemäß [§ 40](#) zu werten.
  - (6) Tritt ein Team oberhalb der Mitgliedsvereinsebene ohne ausreichenden Grund oder unentschuldigt zu einem Match nicht an, so verliert der betreffende Mitgliedsverein die Startberechtigung für den DBV-Vereinspokal des Folgejahres. Eine weitere Ahndung durch das zuständige Schieds- und Disziplinargericht bleibt hiervon unberührt.
  - (7) Die RV melden dem DBV-Vizepräsidenten, Ressort Sport, bis spätestens zum 15. Februar die am DBV-Pokal teilnehmenden Teams und deren Kapitäne, sowie zum 31. Juli alle Ergebnisse und die für die nationale Ebene qualifizierten Vereine mit allen erforderlichen Angaben, einschließlich aller gemeldeten Spieler inkl. DBV-Mitgliedsnummer, sofern seitens des DBV-Vizepräsidenten, Ressort Sport, auf schriftlichen Antrag keine Fristverlängerung gewährt wird.

### **§ 45: Phase 1 - Vereinsebene**

- (1) Zur Ermittlung des Teams, das den Mitgliedsverein auf RV-Ebene vertritt, kann der Vorstand des Mitgliedsvereins entweder
  1. einen reinen KO-Modus mit mindestens 32 Boards je Kampf wählen, wobei die Teamanzahl nach der 1. Runde auf eine Zweierpotenz (4,8,16,...) zu reduzieren ist, soweit nicht Teams in eine spätere Runde gesetzt werden; oder
  2. eine beliebige andere Durchführungsart wählen.
- (2) In Zweifelsfragen oder bei Unstimmigkeiten hinsichtlich der Austragung entscheidet das Sportgericht des betreffenden RV.

### **§ 46: Phase 2 - Regionalverbandsebene**

- (1) Unterteilung von RV  
Damit auf nationaler Ebene genau 16 Teams teilnehmen, werden erforderlichenfalls vom Präsidium des DBV vor jedem Spieljahr die RV (Sportbezirke i. S. [§ 43](#) Abs.1) benannt, die in Teilbezirke zu unterteilen sind. Die Unterteilung erfolgt durch den Vorstand bzw. den hierzu beauftragten Ligaobmann des jeweiligen RV in der Weise, dass die zu bildenden Teilbezirke jeweils etwa gleich stark besetzt sind und die beiden spielstärksten Mitgliedsvereine in verschiedene Teilbezirke eingeteilt werden. Hierbei sollten auch geographische Gesichtspunkte berücksichtigt werden.
- (2) Durchführungsbestimmungen  
Die Durchführungsbestimmungen werden durch den jeweiligen RV festgelegt und bekanntgegeben.

### **§ 47: Phase 3 - Nationale Ebene**

Sofern bis zum 31. Dezember des Vorjahres nichts Gegenteiliges bekanntgegeben wird, gilt nachfolgender Modus. Die 16 RV-Sieger spielen durch reines KO-System mit 48-Board Matches an zwei Wochenenden den Deutschen Pokalsieger aus. Vor jeder Runde ist erneut zu lösen. Falls es die Situation erfordert, kann die Auslosung für eine Runde auch (teilweise) vorgezogen werden. Bei der Auslosung der ersten beiden Runden sind regionale Gesichtspunkte zu berücksichtigen.

## VI. DBV - Teamligen

### § 48: Gliederung der Ligen

(1) Beschreibung

Der DBV veranstaltet jährlich in der Ersten und Zweiten Bundesliga Teammatches über 32 Boards Round-Robin. In den RV werden in Regionalligen und Landesligen ebenfalls jährlich Teammatches veranstaltet. [§ 43](#) Abs.1 Satz 2 findet entsprechende Anwendung. Das Spieljahr ist das Kalenderjahr. Landesligamatches können auch bereits am Ende des Vorjahres ausgetragen werden. Die Bestimmungen der §§ 1 bis 42 finden Anwendung, sofern nicht die §§ 48 bis 51 Abweichendes bestimmen.

Die Teamligen im Bereich des DBV sind wie folgt gegliedert:

1. Erste Bundesliga;
2. Zweite Bundesliga;
3. Regionalliga;
4. Landesligen.

(2) Bundesliga

Im Bereich des DBV gibt es eine Erste Bundesliga mit 10 Teams als oberste Spielklasse sowie darunter eine Zweite Bundesliga Nord und eine Zweite Bundesliga Süd mit jeweils 10 Teams. Das Präsidium des DBV bestellt jährlich für jede der genannten Ligen einen Obmann und legt den jährlichen Kostenbeitrag pro Team fest. Die Verwendung von Biet-Boxen ist in allen Matches vorgeschrieben; über die Verwendung von Screens in der Bundesliga entscheidet vor Beginn des Spieljahres der DBV-Vizepräsident, Ressort Sport. Die Erste Bundesliga zählt als Deutsche Meisterschaft.

(3) Regionalliga

Die Klasse unterhalb der Bundesliga wird entsprechend der Grenzen der RV bzw. der Grenzen fortbestehender Bezirke (oder in deren Grenzen gebildeter Sportbezirke) in Regionalligen mit höchstens 12 Teams eingeteilt. Hierbei sollen ebenfalls 32 Board Matches gespielt werden; eine andere Anzahl kann jedoch in Abhängigkeit von der Zahl der teilnehmenden Teams mit Veröffentlichung der Spielpläne seitens des Ligaobmanns festgesetzt werden. Mehrere RV können gemeinsam eine Regionalliga veranstalten. Der Ressortleiter Sport (Sportwart) des RV (Sportbezirks) bzw. die Ressortleiter der beteiligten RV bestellt (bestellen) jährlich für die jeweiligen Regionalligen einen Ligaobmann. Dieser legt den Modus im Einzelnen und die weiteren Details (Kostenbeitrag pro Team, Termine, Verwendung von Screens usw.) fest.

Die Gliederung in Sportbezirke ist für den DBV dann maßgebend, soweit diese die am 1. Januar 1999 vorhandene Bezirksstruktur widerspiegelt. Die Berücksichtigung anderweitig gebildeter Sportbezirke bedarf, besonders im Hinblick auf die Aufstiegsrunde zur Zweiten Bundesliga (vgl. [§ 49](#)) der förmlichen Zustimmung von Präsidium und Beirat des DBV.

- (4) Landesliga  
Unterhalb der Regionalliga können in jedem RV eine Landesliga oder mehrere hierarchisch angeordnete Landesligen (z. B. 1. Landesliga / 2. Landesliga / ...) gebildet werden, die ggf. nach regionalen Gesichtspunkten in parallele (z. B. Ost / West) Staffeln unterteilt sind. Dabei soll jede Staffel 6 bis 10 Teams umfassen; wobei in der untersten Landesliga eine geringere oder höhere Teamanzahl unbedenklich ist. Sofern geographisch zumutbar, sollten mehrere Teams eines Vereins verschiedenen Staffeln zugeordnet werden. Der Ressortleiter Sport (Sportwart) des RV bestellt für die Landesligen jährlich einen Ligaobmann und legt die Einzelheiten des Spielbetriebs i. S. vorstehenden Abs.3 fest.

### **§ 49: Besondere Teilnahmebedingungen**

- (1) Aufstellung  
Die am Teamligabetrieb teilnehmenden Teams spielen im Namen eines Mitgliedsvereins. Dessen Vorstand ist für die Aufstellung und das Antreten seiner Teams verantwortlich.
- (2) Spieleranzahl  
Einem am Teamligabetrieb teilnehmenden Team dürfen vier bis acht Spieler, ggf. zuzüglich eines Non-Playing-Captains angehören. [§ 34](#) Abs.1 letzter Satz ist zu beachten. Innerhalb eines Spieljahres darf niemand für mehr als einen Mitgliedsverein als Spieler am Teamligabetrieb im Bereich des DBV teilnehmen.
- (3) Spielberechtigung  
In allen Ligen, soweit vom DBV-Präsidium nicht anders festgelegt, müssen die Spieler während des gesamten Spieljahres Mitglied des DBV-Mitgliedsvereins sein, für den das Team spielt. [§ 2](#) Nr.4 Satz 3 findet keine Anwendung.
- (4) Meldung und Einteilung der Teams  
Jeder Mitgliedsverein darf beliebig viele Teams melden, in der Ersten und Zweiten Bundesliga jedoch höchstens mit je zwei Teams vertreten sein. Alle Teams eines Mitgliedsvereins sind durchnummeriert bis spätestens 1. Dezember des Vorjahres schriftlich mit jeweils vier bis acht Spielern inkl. DBV-Mitgliedsnummern dem jeweils zuständigen Ligaobmann zu melden, sofern der RV keine andere Regelung trifft. Dabei darf kein Spieler für mehrere Teams gemeldet werden. In der Meldung muss der Teamkapitän mit Adresse, Telefonnummer und - sofern vorhanden - Email-Adresse sowie für jeden Spieler die DBV-Mitgliedsnummer angegeben werden. Die endgültige Ligaeinteilung erfolgt nach den Richtlinien des [§ 5](#) auf Vorschlag der zuständigen Ligaobmänner durch den Ressortleiter Sport (Sportwart) des RV bzw. im Falle der Bundesliga durch den Vizepräsidenten, Ressort Sport, des DBV.
- (5) Nachmeldungen und Aushilfen
1. In einem Team können während eines Spieljahres bis zu acht Spieler eingesetzt werden. Bei Saisonbeginn nicht gemeldete Spieler müssen vor dem 1. Einsatz nachgemeldet werden.
  2. Ein bereits eingesetzter Spieler darf während dieses Spieljahres für keinen anderen Mitgliedsverein mehr spielen.

3. Ein (in dem Team, für das er gemeldet wurde) bereits eingesetzter Spieler darf während dieses Spieljahres in keinem Team einer niedrigeren Klasse mehr eingesetzt werden.
  4. Ein (in dem Team, für das er gemeldet wurde) bereits eingesetzter Spieler darf während dieses Spieljahres nicht in einem anderen Team der gleichen Staffel eingesetzt werden.
  5. Ein (in dem Team, für das er gemeldet wurde) bereits eingesetzter Spieler darf während dieses Spieljahres maximal 3 Matches in einem Team einer höheren Klasse oder einem Team der gleichen Klasse in einer anderen Staffel aushelfen.
  6. Die näheren Einzelheiten werden auf Vorschlag der zuständigen Ligaobmänner durch den Ressortleiter Sport (Sportwart) des RV bzw. DBV festgelegt.
- (6) Verstoß gegen Teilnahmebedingungen  
Bei Einsatz eines Spielers, der die Teilnahmebedingungen nicht erfüllt, ist dies als Nichtantreten des schuldigen Teams anzusehen und gemäß [§ 40](#) zu werten.
- (7) Unentschuldigtes Nichtantreten  
Tritt ein Team ohne ausreichenden Grund oder unentschuldig zu einem Match nicht an, so verliert der betreffende Mitgliedsverein im Folgejahr die Startberechtigung für dieses Team in der betreffenden Liga. Eine weitere Ahndung durch das zuständige Schieds- und Disziplinargericht bleibt hiervon unberührt.

### **§ 50: Spiel- und Terminplan**

- (1) Umfang und Einteilung  
Vor Beginn des Spieljahres erstellt der Ligaobmann einen Spiel- und Terminplan und übersendet diesen einschließlich der Adressen und Telefonnummern der Teamkapitäne sowie der Namen der gemeldeten Teammitglieder an die betreffenden Mitgliedsvereine oder an die Kapitäne der teilnehmenden Teams sowie an den Vizepräsidenten, Ressort Sport, des DBV. Für die Information des Vizepräsidenten, Ressort Sport, ist die Veröffentlichung der Spielpläne usw. auf der Homepage des RV ausreichend. Die Einteilung des Round-Robin muss so erfolgen, dass Teams aus dem gleichen Mitgliedsverein so früh wie möglich aufeinandertreffen.
- (2) Terminwahl  
Bei der Terminplanung sollen Schulferien, Feiertage und Turniere gemäß [§ 2](#) Nr.2 bis 4 berücksichtigt werden. Ferner sollen die Bundesligatermine spätestens sechs Monate vor Beginn des Spieljahres durch das Präsidium des DBV festgelegt und im Turnierkalender des offiziellen Nachrichtenblatts des DBV veröffentlicht werden. Die Regionalligen sollen möglichst an den Bundesligaterminen spielen.
- (3) Durchführungsart  
Der Obmann soll für jede Liga eine der drei folgenden Varianten oder eine Kombination derselben wählen; für die Bundesliga muss er, für die Regionalliga soll er die nachstehende Variante Nr.1 wählen.

1. Es wird an fest vorgegebenen Wochenenden gespielt; zwei Matches am Samstag, ein Match am Sonntag. Die Spielorte werden mit der Übersendung des Spielplans vorgegeben. Für jede Liga sollen die Matches eines Wochenendes an einem oder zwei Orten stattfinden, wobei die Anreisewege zu berücksichtigen sind. Es können auch mehrere Ligen / Staffeln an einem Ort zusammengefasst werden. Der am nächsten gelegene Mitgliedsverein kann vom Ligaobmann beauftragt werden, das Spielmaterial und den Turnierleiter zu stellen. Der Turnierleiter hat dafür zu sorgen, dass die Resultate aller Matches in IMP und SP sowie die Namen der eingesetzten Spieler der beteiligten Teams (ggf. zuzüglich der gespielten Anzahl von Boards bei Spielern, die nicht alle Boards eines Matches gespielt haben) umgehend dem Ligaobmann zugesandt werden.
  2. Es wird an mehreren fest vorgegebenen Samstagen oder Sonntagen gespielt und zwar jeweils 1, 1½ oder 2 Matches. Die Spielorte und -zeiten werden fest vorgegeben. Desweiteren gelten die Bestimmungen vorstehender Nr.1.
  3. Es werden Termine vorgegeben, an denen die Matches einer Runde spätestens ausgetragen werden sollen; die Spielorte sind von den beteiligten Teams selbst zu vereinbaren. Dazu soll der Obmann im Spielplan als Spieltag für jede Runde einen Freitag, Samstag oder Sonntag angeben; auch der Spielbeginn soll festgelegt werden; er soll freitags jedoch nicht vor 19 Uhr liegen. Ein abweichender Termin (bzw. Uhrzeit) kann nur mit Zustimmung beider Teamkapitäne vereinbart werden. Nachverlegungen sind nur mit Zustimmung des Ligaobmanns möglich; Matches des letzten Spieltages dürfen jedoch höchstens vorverlegt werden. Der Teamkapitän des Home Teams ist für die Organisation des Matches und die Weiterleitung des Ergebnisses innerhalb von drei Werktagen an den Ligaobmann zuständig. Dazu hat er sich spätestens drei Wochen vor dem angesetzten Spieltag mit dem Kapitän des Visiting Teams in Verbindung zu setzen, um den Spielort mitzuteilen und die Verzehrbedürfnisse festzustellen. Die Resultatsmeldung umfasst die Namen aller eingesetzten Spieler der beteiligten Teams (ggf. zuzüglich der gespielten Anzahl von Boards bei Spielern, die nicht alle Boards gespielt haben), das Ergebnis in IMP und SP, sowie die Unterschriften der beteiligten Teamkapitäne.
  4. Die Einzelheiten werden vom zuständigen Ressortleiter Sport (Sportwart) auf Vorschlag des / der zuständigen Ligaobmanns / Ligaobleute festgelegt. Hinsichtlich der Regional- und Landesligen sind abweichende Festlegungen vorstehender Nr.1 bis 3 zulässig, sofern diese allen teilnehmenden Vereinen rechtzeitig, spätestens zusammen mit den Spielplänen, bekanntgegeben werden.
- (4) Ergebnismeldungen
- Spätestens bis zum 31. Oktober haben die verantwortlichen Ligaobmänner dem DBV-Vizepräsidenten, Ressort Sport, die Ergebnisse und Abschlusstabellen aller Landesligen ihres Zuständigkeitsbereichs zu übermitteln. Davon abweichend müssen die Ergebnisse der Regionalligen spätestens 1 Monat vor dem für die Aufstiegsrunde zur Zweiten Bundesliga festgelegten Termin gemeldet werden. In begründeten Ausnahmefällen kann die Meldung - nach zuvor erfolgter Genehmigung durch den DBV-Vizepräsidenten, Ressort Sport - bis spätestens eine Woche vor dem Termin für die Aufstiegsrunde erfolgen.

## **§ 51: Auf- und Abstieg**

Sofern der Vorstand des RV (bzw. Präsidium und Beirat des DBV hinsichtlich der Bundesliga) zu Beginn des Spieljahres nichts anderes bestimmt hat, gelten die folgenden Richtlinien:

(1) Abstieg

Aus einer Staffel mit weniger als 8 Teams steigt das letztplatzierte Team ab, aus einer Staffel mit 8 bis 10 Teams steigen die letzten zwei Teams ab und aus einer Staffel mit 11 oder mehr Teams steigen die letzten drei Teams ab. Aus der untersten Liga steigt kein Team ab. Scheidet ein Team aus einer Liga aus oder geht es freiwillig in die nächst niedrigere Liga zurück, so verringert sich dadurch die Zahl der Absteiger.

(2) Direkter Aufstieg

Gibt es direkt unter einer Staffel genauso viele zugeordnete Staffeln wie Absteiger, so steigt aus jeder dieser Staffeln das erstplatzierte Team auf; gibt es bei zwei bzw. drei Absteigern nur eine direkt untergeordnete Staffel, so steigen die ersten zwei bzw. drei Teams auf. Möchte ein zum Aufstieg berechtigtes Team nicht aufsteigen oder darf es nicht aufsteigen, weil der Mitgliedsverein in der Bundesliga (Erste oder Zweite Bundesliga) bereits mit (je) zwei Teams vertreten ist, so geht dieses Recht an das nächstplatzierte Team über.

(3) Aufstiegsrunde

1. Gibt es direkt unter einer Staffel mehr zugeordnete Staffeln als Absteiger, so spielen die erstplatzierten Teams dieser Staffeln (bzw. die nächstplatzierten, falls einer der Gründe von Abs.2 vorliegt) eine Aufstiegsrunde um die Plätze, die durch die Absteiger in der höheren Liga frei werden.
2. Für den Aufstieg in die Zweite Bundesliga wird die Zuordnung der RV jeweils vom DBV-Vizepräsidenten, Ressort Sport, festgelegt.
3. Die Aufstiegsrunde wird nach Round-Robin gespielt, ist vor dem 30. Oktober zu beenden und zählt bezüglich der Teilnahmebedingungen als Teil des gerade beendeten Liga-Spieljahres.
4. In Ergänzung der Bestimmungen des [§ 49](#) Abs.5 darf ein Team in der Aufstiegsrunde auch Spieler einsetzen, die in dieser Saison in einem anderen Team für denselben Mitgliedsverein in derselben oder einer niedrigeren Staffel gespielt haben und in der Liga, in die der Aufstieg angestrebt wird, oder einer höheren Liga nicht ausgeholfen haben. Zuständig für die Organisation und den Ergebnisdienst der Aufstiegsrunde ist der Obmann der Liga, in welche die Teams aufsteigen wollen. Auch hinsichtlich der Systemregulierung und Verwendung von Screens sollen die Bestimmungen der Liga Anwendung finden, in welche die Teams aufsteigen wollen.

(4) Besonderheiten

Aufgrund der Auf- und Abstiegsregelungen vorstehender Abs.1 bis 3 kann die Anzahl der für eine Staffel qualifizierten Teams variieren (z. B. wenn ein Team in diese Staffel absteigt, aber keines aus dieser aufsteigt und umgekehrt). In diesem Fall kann der Obmann anordnen, dass ein Team mehr bzw. weniger als vorgesehen aus dieser Staffel absteigt. Der Obmann kann die Anzahl der Teams in einer Staffel aus obigen oder anderen Gründen, wie Ausscheiden eines Teams oder Neueintritt eines starken Teams, verändern. Scheidet ein Team zwischen Erstellen des Spielplanes für die kommende Saison und dem ersten

Spieltag aus, so zählt dies nicht als freiwilliges Zurücktreten gemäß Abs.2, sondern es findet grundsätzlich [§ 49](#) Abs.7 Anwendung. Der Obmann darf die Liga mit einem geeigneten und gewillten Team vervollständigen.

## **VII. Schlussbestimmungen**

### **§ 52: Ergänzende Ausführungsbestimmungen**

Das Präsidium des DBV kann mit Zustimmung des Beirats des DBV gesonderte, ergänzende Ausführungsbestimmungen zu folgenden Themen erlassen:

- (1) DBV Teamliga Ordnung  
Mit dem Inkrafttreten dieser DBV Teamliga Ordnung ersetzt sie komplett die Regelungen der §§ 48-51 im [Kapitel VI](#) „DBV - Teamligen“.
- (2) Ergänzung der Alertregeln
- (3) Ausfüllhilfe für Konventionskarten

### **§ 53: Gültigkeit**

- (1) Die vorliegende Fassung dieser TO ist in der gemeinsamen Sitzung von Präsidium und Beirat des DBV am 19. Juli 2008 in Köln beschlossen worden. Sie tritt mit dem 1. September 2008 in Kraft und ersetzt die TO vom 1. Dezember 2000 sowie alle nachfolgenden Veröffentlichungen zur Änderung und Ergänzung dieser einschließlich der in den Anhängen zur vorliegenden TO geregelten Sachverhalte.
- (2) Änderungen sind in der offiziellen Verbandszeitschrift des DBV zu veröffentlichen, bevor sie – frühestens zum ersten Tag des auf die Veröffentlichung folgenden Monats – in Kraft treten können.

<p><b>Anhang A</b></p> <p><b>Richtlinie für Turniere im Bereich des DBV</b></p> <p><b>“Keine Toleranz für schlechtes Benehmen”</b></p>
--

Der DBV gibt Spielern, Turnierleitern und Turnierveranstaltern folgende Richtlinie für das Verhalten bei einem Bridgeturnier im Sinne dieser TO an die Hand:

**§ 1: Keine Toleranz für schlechtes Benehmen**

Spieler wie auch Turnierleiter sollen sich immer höflich gegenüber allen Anwesenden verhalten und jede Handlung unterlassen, die andere verärgern, belästigen oder deren Freude am Spiel beeinträchtigen könnte. Alle Teilnehmer werden nachdrücklich gebeten, unverzüglich die Turnierleitung zu rufen, wenn sie der Meinung sind, dass sich ein Spieler nicht entsprechend benimmt.

Die Turnierleiter werden aufgefordert, schlechtes Benehmen nicht zu tolerieren. Sie sind angewiesen, auch von sich aus einzugreifen.

**§ 2: Der DBV erwartet von allen Beteiligten**

- Grüßen Sie Ihre Gegner, bevor das Spiel beginnt;
- Seien Sie ein guter Gastgeber bzw. ein guter Gast an jedem Tisch;
- Akzeptieren Sie die Entscheidung des Turnierleiters bzw. des TSG;
- Unterlassen Sie größere Diskussionen mit dem Turnierleiter bzw. dem TSG;
- Loben Sie Ihren Partner nicht, wenn Ihr gutes Ergebnis auf einem Fehler der Gegner beruht, denn diese könnten sich dadurch verhöhnt vorkommen;
- Sprechen Sie gelegentlich Ihren Gegnern eine Anerkennung aus, wenn diese gut gereizt oder gespielt haben;
- Erteilen Sie vollständige Auskünfte, wenn Sie zur Reizung oder zur Markierung befragt werden;

**§ 3: Der DBV akzeptiert von keinem der Beteiligten an einem Turnier**

- Unerwünschte Kritik oder herabsetzende Bemerkungen am Spiel oder der Reizung der Gegner;

- Schadenfrohe oder gar hämische Bemerkungen nach einem guten Ergebnis;
- Zu laute Kritik, Unhöflichkeiten, Unterstellungen, ordinäre Ausdrucksweisen oder sogar Drohungen gegenüber Partner, Gegnern, anderen Turnierteilnehmern, Zuschauern oder Turnierleitern;
- Das Ärgern der Gegner durch unnötige oder wiederholte Fragen;
- Das Diskutieren über Boards, wenn Spieler an anderen Tischen dadurch einen Informationsvorsprung erlangen könnten;

#### **§ 4: Der DBV fordert von den Turnierleitern, Verstöße unnach-sichtlich zu ahnden**

- (1) Leichte Verstöße  
Unfreundliches Verhalten insbesondere gegenüber Partner und Gegnern, aber auch gegenüber dem Turnierleiter und anderen Anwesenden sind mit einer Ermahnung oder einer Verwarnung bis hin zu 20% eines Tops (0,5 SP bzw. 3 IMP bei KO-Matches) zu ahnden.

Beispiele:

Das Erteilen unvollständiger / unverständlicher Auskünfte

„Wie stark ist der SA?“ Antwort: „Schwach“;

Das absichtliche Ärgern des Gegners durch unnötige oder wiederholte Fragen;

Zum Partner: „Den Kontrakt hätte sogar meine Großmutter erfüllt“;

Zum Gegner: „Hätten Sie mehr nachgedacht, dann hätten Sie den Kontrakt leicht erfüllt“;

Zum Turnierleiter: „Diese Entscheidung hat doch mit Bridge nicht das Geringste zu tun“.

- (2) Gravierende Verstöße  
Geringfügig unsportliches Verhalten oder wiederholte leichte Verstöße sind mit einem Abzug von 20% eines Tops (0,5 SP bzw. 3 IMP bei KO-Matches) bis hin zu einem Abzug von 100% eines Tops (5 SP bzw. 25 IMP bei KO-Matches) zu ahnden.

Beispiele:

Zum Partner: „Du bist krank im Kopf“ oder „Du bist der größte Dummkopf im ganzen Turnier“;

Zum Gegner: „Sie sollten besser zu Hause bleiben und ‘Mensch ärgere Dich nicht’ spielen“;

Zum Turnierleiter: „Diese Entscheidung ist doch völlig schwachsinnig, lernen Sie doch erst einmal Bridge spielen“;

Laut am Tisch: „6 SA können doch über ♥-Doppelschnitt erfüllt werden“ (hierdurch könnten andere Spieler einen Vorteil erlangen).

(3) Sehr schwere Verstöße

Grob unsportliches Verhalten oder wiederholte gravierende Verstöße sind mit einem Abzug von 50% eines Tops (2 SP oder 10 IMP bei KO-Matches) bis zu 150% eines Tops (8 SP oder 40 IMP bei KO-Matches), der Suspendierung vom laufenden Durchgang oder sogar mit der Disqualifikation vom Turnier zu ahnden. Für die Disqualifikation ist § 91 B TBR maßgebend. Wiederholte gravierende oder schwerere Verstöße sollten in der Regel mindestens eine Suspendierung vom laufenden Durchgang nach sich ziehen.

Beispiele:

Zum Partner: „Du bist ja völlig geistesgestört“;

Zum Gegner: „So ein schwachsinniges Abspiel habe ich noch nie gesehen“;

Zum Turnierleiter: „Wenn Sie diese Entscheidung nicht zurücknehmen, dann muss ich mir für das nächste Jahr einen anderen Turnierleiter suchen“;

Zu anderen Teilnehmern: „In Board 1 gehen 6 SA nur, wenn sie von Nord gespielt werden“;

Absichtliche Regelverstöße, z. B. das wissentliche Spielen von der falschen Seite, um den Gegner zu verwirren;

Absichtliches Verfälschen der Turnierergebnisse, z. B. durch das bewusste Ansagen von absurden Endkontrakten.

(4) Verstöße außerhalb der Spielzeiten

Die Spielzeit i. S. dieses Anhangs beginnt 30 Minuten vor Durchgangsbeginn und endet mit Ablauf der Protestfrist. Verstöße außerhalb der Spielzeiten haben keine Auswirkung auf das Turnierergebnis, sollen jedoch dem Disziplinaranwalt zur Kenntnis gebracht werden.

<b>Anhang B</b> <b>Zulässige Systeme und Konventionen (ZSuK)</b>
---

### **§ 1: Allgemeines**

- (1) Im Bereich des DBV sind ausschließlich solche Systeme und Konventionen zugelassen, die dem Gegner vollständig offen gelegt werden und von beiden Spielern eines Paares verwendet werden.
- (2) Zusätzlich zu den nachfolgenden Beschränkungen für Systeme und Konventionen dürfen die Gegenspieler keine Markierungsmethoden verwenden, bei denen die Information für den Alleinspieler verborgen bleibt, weil sie von einer Schlüsselinformation abhängt, die nur den Gegenspielern zur Verfügung steht, d. h. kodierte Markierungen (encrypted signals) sind verboten.
- (3) Alle Turniere im Bereich des DBV werden gemäß den nachfolgenden §§ 2 bis 4 in Systemkategorien eingeteilt, die sich hinsichtlich der erlaubten Systeme und Konventionen unterscheiden.

### **§ 2: Systemkategorie A**

Alle Systeme und Konventionen sind erlaubt. Bei der Verwendung Hochkünstlicher Systeme kann der Turnierveranstalter Auflagen in folgenden Bereichen festlegen:

1. Einreichung Hochkünstlicher Systeme;
2. Gegenmaßnahmen gegen Hochkünstliche Systeme;
3. Sitzrechte.

### **§ 3: Systemkategorie B**

- (1) Hochkünstliche Systeme gemäß Abs.2 sind verboten, alle anderen Systeme und Konventionen sind erlaubt.
- (2) Ein System wird als Hochkünstliches System bezeichnet, wenn es systemgemäß mindestens eine der folgenden Eigenschaften aufweist:
  1. Ein Pass in der Eröffnungsposition zeigt zumindest die Werte, die allgemein für eine Eröffnung auf 1er Stufe angesehen werden, auch wenn es alternative schwächere Varianten gibt;
  2. Systemgemäß kann eine Farberöffnung auf der 1er Stufe schwächer als Pass sein;

3. Systemgemäß kann eine Farberöffnung auf der 1er Stufe mit einer Hand gemacht werden, die nicht der 18er Regel (die Anzahl der Figurenpunkte und die Anzahl der Karten in den beiden längsten Farben ergibt zusammen mindestens 18) entspricht;
4. Systemgemäß kann eine 1 SA Eröffnung mit weniger als 9 Figurenpunkten gemacht werden;
5. Systemgemäß zeigt eine Farberöffnung auf 1er Stufe eine Länge (3 oder mehr Karten) oder eine Kürze (2 oder weniger Karten) in einer bestimmten Farbe (z. B.: die 1 Pik Eröffnung zeigt 0-2 Pik-Karten oder mindestens 5er Pik);
6. Systemgemäß zeigt eine Farberöffnung auf 1er Stufe eine Länge (3 oder mehr Karten) in einer Farbe oder eine Länge (3 oder mehr Karten) in einer anderen Farbe (z. B.: die 1 Karo Eröffnung zeigt entweder 5er Coeur oder 5er Pik);

Ausgenommen hiervon und damit erlaubt sind Eröffnungen von 1 Treff oder 1 Karo in einem starken Treff- oder in einem starken Karo-System, in dem die starke Eröffnung mindestens 13 Figurenpunkte verspricht.

#### **§ 4: Systemkategorie C**

- (1) Hochkünstliche Systeme gemäß § 3 Abs.2 und Brown-Sticker Konventionen gemäß Abs.2 sind verboten. Weiter ist es nicht erlaubt, die Bedeutung der Eröffnungsansagen in Abhängigkeit von Gefahrenlage oder Position (1. bis 4. Hand) zu variieren (ausgenommen die Stärke von Farberöffnungen und die Punktspanne von SA-Eröffnungen, wobei Farberöffnungen auf 1er Stufe systemgemäß immer der 18er Regel (vgl. § 3 Abs.2 Nr.3) genügen müssen).
- (2) Folgende Konventionen gelten als Brown-Sticker:
  1. Eine Eröffnung von 2 Treff bis 3 Pik, wenn sie mindestens eine Bedeutung enthält, die weniger als 10 Figurenpunkte enthalten kann, und wenn für die Eröffnung nicht für alle Varianten zumindest eine 4er Länge in einer bestimmten Farbe definiert ist.  
Ausnahmen:
    - a. Eine Eröffnung, die mindestens eine 4er Länge in einer bekannten Farbe zeigt, wenn sie weniger als 10 Figurenpunkte verspricht. Wenn die Eröffnung nicht diese 4er Länge zeigt, so muss sie mindestens 13 Figurenpunkte beinhalten.
    - b. Eine Eröffnung mit 2 Treff oder 2 Karo, die ein Weak Two in einer der beiden Oberfarben zeigt und ggf. noch Hände beinhaltet, die mindestens 13 Figurenpunkte enthalten müssen.
  2. Jede Zwischenreizung nach einer natürlichen Eröffnung von 1 in Farbe, falls sie keine bestimmte 4er Farbe verspricht.  
Ausnahmen:
    - a. Natürliche SA-Zwischenreizungen;
    - b. Jedes Cuebid, das eine Hand mit mindestens 13 Figurenpunkten zeigt;

- c. Ein Sprung-Cuebid in der Gegnerfarbe, das den Partner auffordert, mit Stopper in dieser Farbe 3 SA zu reizen.
  - 3. Jeder Zweifärber auf der 2er oder 3er Stufe, der weniger als 10 Figurenpunkte beinhalten kann, und bei dem systemgemäß eine der beiden Farben eine 3er oder kürzere Länge sein kann.
  - 4. Bluffs, die vom System geschützt sind oder die abgegeben werden müssen.
- (3) Bei Turnieren gemäß [§ 2](#) Nr.1, 2 und 5 TO kann der Turnierveranstalter beliebige weitere Einschränkungen beschließen. Diese sind den Teilnehmern in geeigneter Form vor Turnierbeginn bekanntzugeben.

### **§ 5: Systemkategorien und Systembeschränkungen**

- (1) Für Teamturniere gemäß [§ 2](#) Nr.4 TO sowie für die unterhalb der 1. Bundesliga angeordneten weiteren Bundesligen gilt Systemkategorie B; für alle anderen Turniere gemäß [§ 2](#) TO gilt Systemkategorie C. Der Turnierveranstalter kann mit der Ausschreibung eine hiervon abweichende Systemkategorie festlegen.
- (2) Bei Individualturnieren kann der Turnierveranstalter gesonderte Systembeschränkungen vorgeben. Insbesondere kann das Spielen eines vom Turnierveranstalter zu bestimmenden einheitlichen Systems oder Systembeschränkungen auf bestimmte Systeme vorgeschrieben werden.

### **§ 6: Hinweise für Turnierleiter**

Bei der Verwendung unzulässiger Systeme oder Konventionen werden dem Turnierleiter neben den in den §§ [32](#) und [42](#) TO i. V. m. den in den TBR genannten Möglichkeiten die nachfolgenden Richtlinien an die Hand gegeben:

- 1. Verwendet ein Paar unzulässigerweise ein Hochkünstliches System, so soll der Turnierleiter das Paar anweisen, ab sofort ein zulässiges System zu spielen. Darüber hinaus soll der Turnierleiter für das betreffende Board automatisch einen künstlichen berichtigten Score zuweisen, es sei denn, die unschuldige Seite hat ohnehin einen besseren Score erzielt.
- 2. Verwendet ein Paar unzulässigerweise eine Brown-Sticker Konvention, so soll der Turnierleiter die Brown-Sticker Konvention ab sofort verbieten; verwendet ein Paar unzulässigerweise ein System, bei dem Eröffnungsansagen in Abhängigkeit von Position oder Gefahrenlage unterschiedliche Bedeutungen haben, so soll der Turnierleiter anordnen, dass sich dieses Paar ab sofort auf eine zulässige Variante einigt. Darüber hinaus soll der Turnierleiter für das betreffende Board automatisch einen künstlichen berichtigten Score zuweisen, es sei denn, die unschuldige Seite hat ohnehin einen besseren Score erzielt.



<b>Gegenreizung und kompetitive Reizung</b>	<b>Ausspiele und Markierung</b>	<b>Deutsche Konventionsskarte</b>																																				
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="text-align: left; padding: 2px;">Ausspiele (grundsätzlich)</th> <th style="text-align: left; padding: 2px;">Ausspiel</th> <th style="text-align: left; padding: 2px;">In Partners Farbe</th> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Farbe</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">NT</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">nachf.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Andere:</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Ausspiele (grundsätzlich)	Ausspiel	In Partners Farbe	Farbe			NT			nachf.			Andere:			<p style="text-align: center;"><b>♠ ♥ ♦ ♣ © DBV e.V. ♦ ♠</b></p> <p>Kategorie: _____</p> <p>Club: _____ Turnier: _____</p> <p>Paar: _____</p>																					
Ausspiele (grundsätzlich)	Ausspiel	In Partners Farbe																																				
Farbe																																						
NT																																						
nachf.																																						
Andere:																																						
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="text-align: left; padding: 2px;">Ausspiele</th> <th style="text-align: left; padding: 2px;">Gegen Farbkontrakte</th> <th style="text-align: left; padding: 2px;">Gegen NT</th> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Lead</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">As</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">König</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Dame</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Bube</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">10</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">9</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Hoch-x</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Klein-x</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Ausspiele	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	Lead			As			König			Dame			Bube			10			9			Hoch-x			Klein-x			<b>SYSTEM Zusammenfassung</b>						
Ausspiele	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT																																				
Lead																																						
As																																						
König																																						
Dame																																						
Bube																																						
10																																						
9																																						
Hoch-x																																						
Klein-x																																						
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="text-align: left; padding: 2px;">Reihenfolge der Markierung</th> <th style="text-align: left; padding: 2px;">Partners Aussp.</th> <th style="text-align: left; padding: 2px;">Gegners Aussp.</th> <th style="text-align: left; padding: 2px;">Abwurf</th> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Farbe</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">NT</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Reihenfolge der Markierung	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf	1				2				3				Farbe				1				2				3				NT				Genereller Stil
Reihenfolge der Markierung	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf																																			
1																																						
2																																						
3																																						
Farbe																																						
1																																						
2																																						
3																																						
NT																																						
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">1 SA Eröffnung:</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">2 über 1 Antworten:</td> <td></td> </tr> </table>	1 SA Eröffnung:		2 über 1 Antworten:		Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern																																
1 SA Eröffnung:																																						
2 über 1 Antworten:																																						
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">1</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">2</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">3</td> <td></td> </tr> </table>	1		2		3																																
1																																						
2																																						
3																																						
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"><b>Kontras</b></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Informationskontra (Stil, Antworten, Reopening)</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras</td> <td></td> </tr> </table>	<b>Kontras</b>		Informationskontra (Stil, Antworten, Reopening)		Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras		Forcing Pass Sequenzen																														
<b>Kontras</b>																																						
Informationskontra (Stil, Antworten, Reopening)																																						
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras																																						
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen		Wichtige sonstige Bemerkungen																																				
Nach Negativ-Kontra des Gegners		Bluffs																																				



**DEFENSIVE AND COMPETITIVE BIDDING**

OVERCALLS (Style, Responses; 1/2 Level; Reopening)

---



---



---



---



---



---

1NT OVERCALL (2nd/4th Live, Responses, Reopening)

---



---



---



---



---



---

JUMP OVERCALLS (Style, Responses, Unusual NT)

---



---



---



---



---



---

DIRECT AND JUMP CUE BIDS (Style, Responses, Reopen)

---



---



---



---



---



---

VS. NT (vs. Strong / Weak, Reopening, PH)

---



---



---



---



---



---

VS. PREEMPTS (Doubles, Cue-bids, Jumps, NT bids)

---



---



---



---



---



---

VS. ARTIFICIAL STRONG OPENINGS

---



---



---



---



---



---

OVER OPPONENTS' TAKEOUT DOUBLE

---



---



---



---



---



---

**LEADS AND SIGNALS**

OPENING LEADS STYLE

Suit	Lead	In Partner's Suit
NT		
Subseq		
Other:		

---

LEADS

Lead	Vs. Suit	Vs. NT
Ace		
King		
Queen		
Jack		
10		
9		
Hi-x		
Lo-x		

SIGNALS IN ORDER OF PRIORITY

	Partner's Lead	Declarer's Lead	Discarding
1			
2			
3			
1			
2			
3			

Suit

---

NT

---

Signals (including Trumps):

---



---



---



---

**DOUBLES**

TAKEOUT DOUBLES (Style, Responses, Reopening)

---



---



---



---

SPECIAL, ARTIFICIAL AND COMPETITIVE (RE-)DOUBLES

---



---



---



---



---



---

**International-Convention-Card**

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Category: \_\_\_\_\_

NCBO: Germany EVENT: \_\_\_\_\_

PLAYERS: \_\_\_\_\_

---

**SYSTEM SUMMARY**

GENERAL APPROACH AND STYLE

---



---



---



---



---



---

1NT Opening: \_\_\_\_\_

2 over 1 Responses: \_\_\_\_\_

SPECIAL BIDS THAT MAY REQUIRE DEFENCE

---



---



---



---



---



---

SPECIAL FORCING PASS SEQUENCES

---



---



---

IMPORTANT NOTES THAT DON'T FIT ELSEWHERE

---



---



---

PSYCHICS:

---



---



---









---

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere alle Reproduktionsrechte  
einschließlich auszugsweiser Wiederabdruck

Copyright © 2008 Deutscher Bridge-Verband e.V.  
DBV-Geschäftsstelle, Augustinusstr. 9 b, 50226 Frechen-Königsdorf  
Tel: 02234-60009-0, Fax -20, Email: [dbv-geschaefsstelle@bridge-verband.de](mailto:dbv-geschaefsstelle@bridge-verband.de)  
<http://www.bridge-verband.de>