



Bridgeclub Frauenfeld

www.bridgeclub-frauenfeld.ch



Verhaltenskodex / Spielregeln

1. Verhalten

Spiele dürfen erst besprochen werden, wenn alle Boards einer Runde gespielt sind (mit Rücksicht auf die anderen Personen bitte nur im Flüsterton). Nähern sich Personen dem Tisch, werden die Gespräche über gerade gespielte Hände abgebrochen.

Bridgespielerinnen und Bridgespieler sollten sich angewöhnen, die Partnerin oder den Partner weder beim Lizit noch während des Spiels anzusehen. Jede, auch eine unbeabsichtigte nonverbale Kommunikation ist zu vermeiden, wie Achselzucken, Kopfschütteln, Stöhnen usw.

Die Partnerin oder der Partner werden vor der Gegenpartei weder kritisiert noch lautstark gelobt. Unterlaufen weniger geübten Spielenden Fehler, sollte man sich als Gegner nicht „königlich“ darüber freuen. Jeder hat einmal klein angefangen.

Alle geben sich Mühe, möglichst speditiv zu spielen.

2. Turnierverlauf

Die erlaubte Spieldauer pro Board beträgt 7 – 8 Min. Die Spielenden zählen ihre Karten (verdeckt) nach der Entnahme aus dem Board. Die Nord/Süd-Achse bedient die Bridge Mates, die Ost/West-Achse kontrolliert die Eingaben.

Um das Vertauschen der Hände beim Wiedereinstecken zu vermeiden, bleibt das Board während des gesamten Spiels in der Mitte des Tisches (in N/S-Richtung) liegen. Nach dem Spiel bleiben alle Karten nach Spielstichen geordnet auf dem Tisch liegen, bis das Spielergebnis einvernehmlich feststeht.

3. Lizit und Ausspiel

Hat man sich für ein Lizit entschieden, greift man in die Bidding-Box (kein „rumnoddern oder rein und raus“) Die Bietkarte ist emotionslos und ohne zu zögern



Bridgeclub Frauenfeld

www.bridgeclub-frauenfeld.ch



auf den Tisch zu legen. Eine Korrektur ist nur bei offensichtlichem Vergreifen erlaubt und muss sofort erfolgen.

Jedes künstliche Gebot bis zu 3SA ist zu alertieren (Ausnahme: Stayman). Ebenso sind künstliche Gebote über 3SA zu alertieren.

Jeder Spielende darf Erklärungen zum Lizit der Gegenpartei verlangen, jedoch nur, wenn er an der Reihe ist. Die Antwort darf nur vom Alertierenden gegeben werden. Die Auskunft muss korrekt und umfassend sein.

Das Spiel beginnt mit dem verdeckten Ausspiel der Gegner, das vom Alleinspielenden vor dem Aufdecken gutgeheissen wird.

Spielerinnen und Spieler beider Parteien dürfen jederzeit eine Wiederholung des Lizits verlangen; allerdings nur, wenn sie an der Reihe sind, eine Karte zu spielen. Die Gegenpartei wiederholt das gesamte Lizit vollständig. Fehler beim Wiederholen können von allen korrigiert werden.

4. Allein- und Gegenspiel, Einsichtnahme in Stiche

Die zu spielende Karte wird erst berührt, wenn man an der Reihe ist. Sie wird gezogen und zugegeben.

Der Alleinspielende weist den Dummy klar an, welche Karte (Farbe und Höhe) vom Tisch zuzugeben ist. Eine Farbangabe allein bedeutet immer die niedrigste Karte.

Der Alleinspielende darf den Dummy fragen, ob er in der Hand oder am Tisch ist.

Das Ausspiel zum nächsten Stich erfolgt erst, wenn alle ihre Karte abgelegt und umgedreht haben. Solange dies nicht der Fall ist, darf verlangt werden, die soeben gespielte Karte nochmals anzusehen.

Alle Spielenden dürfen sich wechselseitig fragen, ob sie keine Karten mehr bedienen können und haben das Recht, die Frage nach dem Spielkontrakt, Erklärungen zum Lizit und Auskünfte zur Markierung zu verlangen; allerdings nur, wenn sie an der Reihe sind.



Bridgeclub Frauenfeld

www.bridgeclub-frauenfeld.ch



5. Dummy

Der Dummy handelt nur im Auftrag des Alleinspielenden und muss sich jeglicher Hinweise zum Spiel enthalten. Er darf den Alleinspielenden darauf aufmerksam machen, wenn er eine Karte falsch abgelegt hat, ihm sagen, ob er „am Tisch“ oder „in der Hand“ ist und fragen, ob er nicht mehr bedienen kann.

Der Dummy darf den Alleinspielenden hingegen nicht fragen, ob er die geordnete Farbe hoch oder tief nehmen soll (keine Angabe = die tiefste Karte nehmen).

Er darf erst nach Spielende, den Alleinspielenden auf Fehler der Gegenpartei hinweisen.

6. Fehler beim Lizit oder beim Spiel

Wird eine Farbe nicht bedient, obwohl es möglich gewesen wäre (= Revoke), darf der oder die Schuldige die falsche Karte durch eine korrekte Karte ersetzen, solange die schuldige Partei nicht zum nächsten Stich zugegeben hat. In allen anderen Fällen empfiehlt es sich, die Turnierleitung zu rufen

Die Turnierleitung ist zu rufen, wenn ungenügende Geboten abgegeben werden, alertpflichtige Ansagen nicht alertiert werden oder das Ausspiel von der falschen Seite erfolgt.

Vorstand Bridgeclub Frauenfeld

Frauenfeld, April 2019