Regole • Règles • Regeln

Maurilio Morganti

Preambolo – Préambule – Einleitung

Le licite paragonabili – Les déclarations comparables – Die vergleichbaren Ansagen

La carta giocata e la carta penalizzata – La carte jouée et la carte pénalisé – Gespielte Karte und Strafkarte

Informazioni autorizzate (IA) e non autorizzate (INA) – Informations autorisées (IA) et non autorisées (INA) - **Erlaubte Informationen (EI) und unerlaubte Informationen (UI)**

Spiegazione sbagliata o licita sbagliata – Explication erronée ou enchère erronée – **Falsche Erklärung oder falsche Ansage**

Attacco a carta scoperta fuori turno – Attaque hors tour face visible – **Offenes Ausspiel ausser Reihenfolge**

La renonce – La renonce – Das Revoke

Rivendicazioni e concessioni – Revendications et concessions – Claims und Konzessionen

Accordi di coppia e l'alert – Ententes entre partenaires et alerte – **Paarabsprachen und das Alert**

Arbitro per favore! – Arbitre, s'il vous plaît! – Turnierleitung, bitte!

Preambolo

Nello sport del calcio giocatrici/tori – anche in giovane età – sanno che è vietato toccare la palla con le mani o frenare l'avversario con uno sgambetto o trattenuta, principio che vale in quasi tutti gli sports di contatto. E' invece frequente constatare che giocatrici/tori di bridge – non solo i neofiti – non conoscono bene le principali regole del nostro gioco, invero complesso anche sotto questo punto di vista.

Dopo questo articolo introduttivo vi proporremo una serie di articoli specifici che tratteranno in modo semplice, conciso e chiaro per giocatori di ogni livello le principali e più frequenti irregolarità con l'obiettivo di ridurli ed evitare nel limite del possibile gli alterchi e conflitti che avveleniscono spesso e volentieri i rapporti interpersonali con avversari, partner e arbitri di circolo.

Quando chiamare l'arbitro

Ogni giocatore che si accorge di aver commesso una irregolarità dovrebbe chiamare di propria sponte l'arbitro. E' un gesto elegante che smorza sul nascere le discussioni.

Ruolo e compiti dell'arbitro

Il compito dell'arbitro è di ristabilire la regolarità del gioco mettendo in atto le rettifiche previste dal codice.

- In primis deve chiarire i fatti che sono avvenuti al tavolo ponendo le giuste domande e appurare ciò che è realmente accaduto. Ricordiamoci che non dispone del VAR.
- In caso di dubbi sugli esiti senza l'irregolarità, deve risolverli a favore della linea innocente.
- Può assegnare penalità

Préambule

Au football, les joueurs savent dès leur plus jeune âge qu'on ne doit pas toucher le ballon avec les mains ou entraver un adversaire avec un croche-pied ou en le tenant – un principe qui s'applique dans presque tous les sports de contact. À l'inverse, il est fréquent de constater que les bridgeurs – et pas seulement les néophytes – ne connaissent pas les principales règles de notre jeu, qui sont effectivement complexes .

Après cette introduction, nous proposerons une série d'articles spécifiques qui traiteront de manière simple, concise et claire pour les joueurs de tous niveaux des irrégularités principales les plus fréquentes, dans le but de les réduire et d'éviter autant que possible les incidents et les disputes qui empoisonnent les relations avec les adversaires, les partenaires et les arbitres de club.

Quand appeler l'arbitre

Tout joueur qui se rend compte qu'il a commis une irrégularité doit appeler l'arbitre de son propre chef. C'est un geste élégant qui étouffe les disputes dans l'œuf.

Rôle et tâches de l'arbitre

La tâche de l'arbitre est de rétablir la régularité en appliquant les procédures prévues par le code.

- Avant tout, il doit clarifier les faits qui se sont produits à la table en posant les questions adéquates et en vérifiant ce qui s'est réellement passé.
- S'il y a un doute sur le résultat sans l'infraction, il doit le résoudre en faveur du camp non fautif.
- Il peut infliger des pénalités

Einleitung

Beim Fussball wissen die Spieler schon in jungen Jahren, dass es verboten ist, den Ball mit den Händen zu berühren oder einen Gegner durch Beinstellen oder Festhalten zu behindern – ein Grundsatz, der für fast alle Kontaktsportarten gilt. Im Gegenteil ist es üblich, dass Bridge-Spieler – nicht nur Anfänger – mit den wichtigsten Regeln unseres Spiels nicht vertraut sind, die allerdings sehr komplex sind.

Nach diesem einleitenden Artikel werden wir eine Reihe spezifischer Artikel vorschlagen, die sich auf einfache, prägnante und klare Weise für Spieler aller Niveaus mit den wichtigsten und häufigsten Regelverstössen befassen. Ziel ist es, diese zu reduzieren und möglichst die Vorfälle zu vermeiden, die die Beziehungen mit Gegnern, Partnern und Vereins-Turnierleitern vergiften.

Wann den Turnierleiter rufen

Jeder Spieler, der merkt, dass er eine Regelwidrigkeit begangen hat, sollte von sich aus den Turnierleiter rufen. Eine elegante Geste, die den Streit im Keim erstickt.

Rolle und Aufgaben des Turnierleiters

Die Aufgabe des Schiedsrichters besteht darin, die Regelmäs- sigkeit und Gerechtigkeit des Spiels wieder-herzustellen, indem er die Mass-nahmen des Regelbuchs anwendet.

- Zuallererst muss er die Fakten am Tisch ermitteln, indem er die richtigen Fragen stellt und herausfindet, was wirklich geschehen ist.
- Bei Zweifeln über das Ergebnis ohne den Verstoss muss er zugunsten der nicht-schuldigen Partei entschei-den.

procedurali per qualsiasi infrazione che senza motivo ritardi od ostacoli il gioco, infastidisca gli altri concorrenti, violi la corretta procedura o richieda l'attribuzione di un punteggio arbitrale.

Infrazioni soggette a penalità procedurali

- Gioco ingiustificatamente lento da parte di un concorrente.
- Discussioni su licite, gioco o risultato di un board che possono essere percepite ad un altro tavolo.
- Comparazione non autorizzata dei punteggi con un altro concorrente.
- Toccare o maneggiare carte appartenenti ad un altro giocatore.
- Sistemare una o più carte in una tasca sbagliata del board.
- Errori di procedura (non contare le proprie carte, gioco di un board sbagliato ecc.).
- Mancanza di rispetto per i regolamenti del torneo o qualsivoglia istruzione dell'arbitro.

Miscellanea

- Consulto carta delle convenzioni (CC):
  - Ogni giocatore può al suo turno di licita o di gioco consultare la CC degli avversari.
  - E' assolutamente vietato consultare la propria CC.
- I componenti di una coppia devono giocare lo stesso sistema.
- Se un giocatore si rende conto di aver dato una spiegazione sbagliata del proprio sistema, deve chiamare immediatamente l'arbitro.
- Negli incontri a squadre, l'Home-Team si siede in N/S in sala aperta e in E/O in sala chiusa. L'Away-Team deve sedersi per prima in entrambe le sale.

de procédure pour toute infraction qui retarde ou entrave le jeu outre mesure, gêne les autres concurrents, enfreint la procédure ou nécessite une marque ajustée par l'arbitre.

Infractions passibles de pénalités procédurales

- Jeu anormalement lent d'un concurrent.
- Discussion des annonces, du jeu ou du résultat d'un étui pouvant être entendue à une autre table.
- Toute comparaison non autorisée des marques avec un autre concurrent.
- Toucher ou prendre en main les cartes d'un autre joueur.
- Placer une ou plusieurs cartes dans la mauvaise poche de l'étui.
- Toute erreur de procédure (omettre de compter ses cartes, jouer le mauvais étui, etc.).
- Tout manquement à observer rapidement les règlements du tournoi ou les instructions de l'arbitre.

Divers

- Consulter la feuille de conventions (FC):
  - Tout joueur a le droit, à son tour de parler ou de jouer, de consulter la FC des adversaires.
  - Il est absolument interdit de consulter sa propre feuille de conventions.
- Les deux membres d'une paire sont tenus de pratiquer le même système.
- Si un joueur se rend compte qu'il a donné une explication erronée sur son système, il doit appeler l'arbitre immédiatement.
- Dans les rencontres par quatre, le home team est assis en N/S en salle ouverte et en E/O en salle fermée. L'away team doit prendre place le premier dans les deux salles.

- Er kann Verfahrensstrafen für jedes Vergehen verhängen, das das Spiel unangemessen verzögert oder behindert, andere Teilnehmer verärgert, gegen das korrekte Verfahren verstösst oder die Vergabe eines berichtigten Scores erfordert.

Verstösse, die mit Verfahrensstrafen geahndet werden

- Übermässig langsames Spiel eines Teilnehmers.
- Diskussion über Lizit, Spiel oder Ergebnis eines Boards, die an einem anderen Tisch mitgehört werden kann.
- Unerlaubtes Vergleichen von Scores mit einem anderen Teilnehmer.
- Berühren oder Hantieren mit Karten eines anderen Spielers.
- Zurückstecken einer oder mehrerer Karten in das falsche Fach des Boards.
- Verfahrensfehler (die eigenen Karten nicht zählen, das falsche Board spielen, usw.).
- Missachtung von Turnierregeln oder den Anweisungen des Turnierleiters.

Varia

- Konsultieren der Konventionskarte (KK):
- Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe zu bieten oder zu spielen ist, die KK seiner Gegner anschauen.
- Es ist absolut verboten, die eigene KK zu konsultieren.
- Beide SpielerInnen eines Paares müssen das gleiche System spielen.
- Wenn ein Spieler merkt, dass er sein eigenes System falsch erklärt hat, muss er sofort den Turnierleiter rufen.
- Bei Team-Begegnungen sitzt das Home-Team auf N/S im offenen Saal und auf O/W im geschlossenen Saal. Die Auswärtsmannschaft muss in beiden Räumen zuerst Platz nehmen.

Le licite paragonabili

Il concetto di licita paragonabile – detta anche comparabile o assimilabile – è la più grossa novità introdotta nel Codice versione 2017. E' una licita che ne rimpiazza un'altra, cancellata a causa di una irregolarità quali una licita insufficiente o fuori turno. Una licita si definisce paragonabile rispetto ad un'altra nei seguenti 3 casi:

– corrisponde ad uno dei possibili significati di quella ritirata;

– ha lo stesso scopo di quella ritirata (ad esempio relais, interrogativa, asking bid);

– ha lo stesso significato o similare della licita ritirata.

L'obiettivo di questa legge è di permettere il più spesso possibile la prosecuzione del gioco. Ricordando che l'avversario di turno può accettare o rifiutare la licita irregolare, una licita è considerata assimilabile – anche se meno precisa – quando la variazione di forza non supera i 2-3 punti onori o se il numero di carte indicato in un colore non differisca di più di una carta.

Il tutto risulterà più chiaro e comprensibile con gli esempi pratici che seguono:

Les déclarations comparables

Le concept de déclaration comparable est la nouveauté essentielle introduite par le Code international de 2017. C'est une annonce qui en remplace une autre, annulée en vertu d'une infraction telle une enchère insuffisante ou hors tour. Une déclaration est considérée comme comparable à une autre dans les trois cas suivants:

– si elle correspond à une des significations de la déclaration retirée;

– si elle a le même but que la déclaration retirée (p. ex. relais, interrogative, asking-bid);

– si elle a une signification identique ou similaire à celle de la déclaration retirée.

L'objectif de cette loi est de permettre le plus souvent possible au jeu de se poursuivre. Rappelons que l'adversaire de gauche peut accepter ou refuser l'enchère irrégulière. Une enchère est considérée comme comparable – même si elle est moins précise – lorsque la variation de force ne dépasse pas 2-3 points H ou si le nombre de cartes décrit dans une couleur ne diffère pas de plus d'une carte.

Les exemples pratiques suivants illustrent la situation de façon claire et compréhensible:

Die vergleichbaren Ansagen

Der Begriff der vergleichbaren Ansagen ist die wichtigste Neuigkeit im Internationalen Regelbuch von 2017. Es handelt sich um Ansagen, die ein regelwidriges Gebot (wie eine ungenügende Ansage oder ein Gebot ausser Reihenfolge) ersetzen. Eine Ansage wird folgenden drei Fällen als vergleichbar betrachtet:

– sie entspricht einer der Bedeutungen der zurückgenommenen Ansage;

– sie erfüllt denselben Zweck wie die zurückgenommene Ansage (z. B. Relais, Anfrage, Asking Bid);

– sie hat die gleiche oder eine ähnliche Bedeutung wie die zurückgenommene Ansage.

Ziel dieses Gesetzes ist eine so oft wie möglich reibungslose Fortsetzung des Spiels. Vergessen wir nicht, dass der Gegner links des Schuldigen dessen regelwidrige Ansage annehmen oder ablehnen kann. Eine Ansage wird als vergleichbar betrachtet – selbst wenn sie weniger genau ist –, wenn der Stärkeunterschied nicht mehr als 2-3 HP beträgt, oder wenn die Anzahl versprochener Karten nicht um mehr als eine Karte abweicht.

Folgende Beispiele zeigen die Situation klar und verständlich:

Corrisponde ad uno dei possibili significati di quella ritirata – Dealer Sud:
Correspond à l'une des significations de l'enchère retirée – Sud donneur:
Entspricht einer der Bedeutungen der zurückgenommenen Ansage – Teiler Süd:

S	W	N	E
		2♦	

... poi:
... puis:
... dann:

S	W	N	E
P	1♣	2♥ Alert	

>> >>

>> >> Nord licita fuori turno 2♦ Multicolor, non accettata dall'avversario di sinistra. Al suo turno il colpevole dichiara 2♥ allertata sottoapertura con la 6. Questa licita rappresenta uno dei possibili significati dell'apertura 2♦ Multicolor ed è quindi una licita paragonabile. Le licite proseguono senza rettifiche ma attenzione: il partner del colpevole liciterà senza vincoli ma senza tener conto dell'informazione ricevuta dalla licita cancellata.

Nord ouvre hors tour de 2♦ multicolore, non accepté par l'adversaire de gauche. À son tour de parole, le fautif annonce 2♥ alerté comme faible avec une couleur 6e. Cette enchère représente une des significations possibles de l'ouverture de 2♦ multi, c'est donc une déclaration comparable. Les enchères se poursuivent sans rectification, mais attention: le partenaire du fautif enchérira normalement, mais sans tenir compte des informations contenues dans la déclaration retirée.

Nord eröffnet ausser Reihenfolge mit 2♦ Multi, was vom Gegner links abgelehnt wird. Wenn er an der Reihe ist, bietet der Schuldige 2♥, was als Weak Two mit 6er-Länge alertiert wird. Dieses Gebot stellt eine der möglichen Bedeutungen der Multi-2♦-Eröffnung dar und ist also eine vergleichbare Ansage. Die Lizitation geht normal weiter, aber Achtung: Der Partner des Schuldigen muss normal bieten, ohne die Informationen zu berücksichtigen, die das zurückgenommene Gebot umfasst.

Ha lo stesso scopo – Dealer Sud:
A le même objectif – Sud donneur:
Erfüllt denselben Zweck – Süd ist Teiler:

S	W	N	E
1♣	1♠	X	2♠
2♠			

... poi:
... puis:
... dann:

S	W	N	E
1♣	1♠	X	2♠
3♠ Alert			

La licita insufficiente di Sud (chiede fermo) non è accettata dall'avversario di sinistra. La correzione a 3♠ è paragonabile (chiede fermo). Le licite proseguono senza rettifiche.

L'enchère insuffisante de Sud (demande d'arrêt) est refusée par l'adversaire de gauche. La rectification à 3♠ est comparable (demande d'arrêt). Les enchères continuent normalement.

Süds ungenügendes Gebot (Frage nach Stopper) wird vom Gegner links abgelehnt. Die Korrektur auf 3♠ ist vergleichbar (frage nach Stopper). Die Reizung geht normal weiter.

Ha lo stesso significato o similare della licita ritirata – Dealer Nord:
A la même signification ou similaire à celle de l'enchère retirée – Nord donneur:
Hat die gleiche oder eine ähnliche Bedeutung wie das zurückgenommene Gebot – Teiler Nord:

S	W	N	E
1SA			

... poi:
... puis:
... dann:

S	W	N	E
		P	1♥

Sud licita fuori turno 1SA (avversario di sinistra non accetta). Sull'apertura di Est, Sud ripete 1SA.
La licita di Sud è paragonabile perché ancora più precisa della precedente. Oltre allo stesso punteggio promette il fermo a Cuori. Le licite proseguono senza rettifiche.

Sud ouvre hors tour de 1SA (l'adversaire de gauche rejette). Sur l'ouverture d'Est, Sud répète 1SA.
La déclaration de Sud est comparable, car encore plus précise que la précédente. Outre la force en points H, elle promet l'arrêt à Cœur. Les enchères se poursuivent normalement.

Süd eröffnet ausser der Reihenfolge mit 1SA (der Gegner links lehnt ab). Auf Osts Eröffnung wiederholt Süd 1SA. Süds Ansage ist vergleichbar, weil sie noch genauer ist als diejenige zuvor. Ausser einer HP-Stärke verspricht sie den Herz-Stopper. Normale Fortsetzung der Lizitation.

La carta giocata e la carta penalizzata

Chiedo scusa ai lettori se a titolo introduttivo mi permetto rammentare alcune «regolette» basilari:

– Ogni volta che il giocatore riceve le 13 carte smazzate o le toglie dal board deve contare le carte a faccia coperta. Se sono meno o più deve chiamare subito l'arbitro.

– Tenete le carte in una posizione che l'avversario non le possa sbirciare o vedere.

– Non mettete mai i colori corti all'es- terno, in particolare il colore di atout degli avversari.

– Chi attacca posa sul tavolo la carta coperta: spetta al partner dare l'ok per girarla.

Posate le carte sul tavolo senza enfasi o manipolazioni forzate

– Durante il gioco, tutti i giocatori devono attendere il loro turno per sce- gliere la carta da giocare.

– Toccare più carte prima di scegliere quella da giocare è scorretto e da car- tellino rosso.

– Posate le carte sul tavolo senza enfasi o manipolazioni forzate, in particolare quando incassate la o le prese dei down.

– Il morto non deve mai toccare le proprie carte salvo per sistemarle meglio né guardare quelle avversarie. Muove la carta solo quando è stata designata dal giocante.

– Girate la carta di una presa vinta o persa solo quando avete tutte le info che vi servono.

– Tenete sempre in ordine il conto delle prese vinte (verticali) risp. perse

La carte jouée et la carte pénalisé

Chers lecteurs, permettez-moi, en guise d'introduction, de vous rappeler quelques «petites règles» ou principes de base:

– Lorsque l'on obtient son jeu du donneur ou qu'on le retire de l'étui, il faut compter ses cartes face cachée. S'il y en a plus ou moins de 13, appelez l'arbitre de suite.

– Tenez vos cartes à l'abri des regards indiscrets des adversaires.

– Ne placez jamais vos couleurs courtes à l'extrémité de l'éventail, en particulier la couleur d'atout choisie par les adversaires.

– À l'entame, placez votre carte face cachée sur la table et attendez l'OK du partenaire pour la retourner.

– Pendant le jeu, tous les joueurs doivent attendre leur tour pour fournir la carte à jouer.

– Toucher plusieurs cartes avant d'en choisir une constitue un manque de correction et mérite un carton rouge.

– Posez vos cartes sur la table sans emphase ni gestes exagérés, surtout lorsque vous encaissez la ou les levées de chute.

Posez vos cartes sur la table sans emphase ni gestes exagérés

– Le mort ne doit jamais toucher ses propres cartes, sauf pour les remettre en ordre. Il ne doit pas non plus regarder les cartes des adversaires. Il ne déplace ses cartes que sur ordre du déclarant.

– Ne retournez pas les cartes d'un pli gagné ou perdu avant d'être en posses-

Gespielte Karte und Strafkarte

Ich nehme mir einleitend die Freiheit, die Leserschaft an einige grundlegende «Regelchen» oder Prinzipien zu erinnern:

– Erhält man das Blatt verteilt oder aus dem Board, muss man die Karten verdeckt zählen. Sind es mehr oder weniger als 13, muss der Turnierleiter sofort gerufen werden.

– Halten Sie Ihre Karten so, dass Ihr Gegner sie nicht sehen kann.

– Legen Sie nie die kurzen Farben an das Ende des Fächers, insbesondere nicht die Trumpffarbe der Gegner.

– Legen Sie beim Ausspiel die Karte verdeckt auf den Tisch. Decken Sie sie erst auf, wenn der Partner Ihnen das OK gibt.

Legen Sie Ihre Karten ohne übertriebene Gestik oder Betonung auf den Tisch

– Während des Spiels müssen alle Spieler warten, bis sie an der Reihe sind, um die Karte zu wählen, die sie spielen möchten.

– Mehrere Karten zu berühren, bevor man sich für eine entscheidet, ist unfair und verdient eine rote Karte.

– Legen Sie Ihre Karten ohne übertriebene Gestik oder Betonung auf den Tisch, insbesondere wenn Sie den oder die Stiche zum Down kassieren.

– Der Dummy darf nie die eigenen Karten berühren, ausser, um sie zu ordnen. Er sollte auch nicht die gegnerischen Karten anschauen. Er bewegt die Karten erst auf Befehl vom Alleinspieler.

>> >>

>> >> (orizzontali) fintanto che il risultato è stato convalidato.
– Al termine della smazzata, mescolate le carte prima di riporle nella tasca del board.

Carta giocata

Capita a tutti di commettere errori di distrazione. La domanda ricorrente è: «Quando una carta si considera giocata e pertanto non si può più ritirare salvo per ottemperare alla regola del rispondere a colore?» La risposta non è la stessa se si tratta di una carta del giocante, del morto oppure di un difensore.

Carta del giocante

Pacifico che il giocante non può essere accusato di dare un vantaggio al morto. Una sua carta è giocata quando tocca il tavolo o è prossima a toccarlo. Il fatto che l'avversario l'abbia vista o intravista è ininfluente: buon per loro.

Carta del morto

Il morto gioca la carta chiamata dal giocante.
– Se il giocante muove dal morto chiamando un seme senza ulteriore precisazione, il morto deve giocare la carta più piccola.
– Se il giocante dice «prendi» è sottinteso che il morto gioca la carta più bassa che può vincere la presa.
– Se il giocante dice «alta» il morto deve giocare la carta più alta del seme anche se ne bastava una inferiore.

Carta del difensore

Per i difensori la definizione è diversa. Una carta si considera giocata quando è tenuta in modo tale che il partner avrebbe potuto vederla. Attenzione: è ininfluente il fatto che l'abbia o meno vista. Questo maggior rigore è sensato nella misura in cui l'altro difensore trae molti vantaggi se intravede una carta del compagno. La regola è uguale per tutti, campioni e principianti: il bridge richiede attenzione e concentrazione e una qualsiasi defaillance comporta esiti negativi come se nel calcio sbagliate un rigore o nel tennis fate un doppio fallo al servizio.

sion de toutes les indications utiles.
– Gardez toujours le compte des levées gagnées (placées verticalement) et perdues (placées horizontalement) jusqu'à ce que vous soyez parvenu à un accord sur le résultat.
– À la fin de la donne, mélangez vos cartes avant de les remettre dans l'étui.

Carte jouée

Tout le monde commet des erreurs d'inattention. Quand est-ce qu'une carte est considérée comme jouée et ne peut plus être remplacée, sauf pour fournir à la couleur? Il y a trois réponses différentes pour le déclarant, le mort et le flanc.

Carte du déclarant

On ne peut évidemment pas reprocher au déclarant de procurer au mort un avantage quelconque. Sa carte est considérée comme jouée lorsqu'elle touche la table ou s'en approche nettement. Le fait que les adversaires l'aient vue ou entrevue est sans importance. Tant mieux pour eux.

Carte du mort

Le mort joue ses cartes selon les instructions du déclarant.
– Si le déclarant appelle une couleur du mort sans plus de précision, il s'agit de la plus petite carte de la couleur.
– Si le déclarant dit: «Prends», il sous-entend qu'il s'agit de la plus petite carte suffisante pour remporter la levée.
– Si le déclarant dit: «Gros», il s'agit de la plus forte carte de la couleur, même si une carte inférieure suffirait.

Carte du flanc

La définition est différente pour le flanc. Une carte est considérée comme jouée si elle est tenue de façon que le partenaire puisse la voir. Attention: il est indifférent qu'il l'ait effectivement vue ou non. Cette rigueur accrue est logique dans la mesure où l'autre flanc a tout à gagner à entrevoir la carte de son partenaire. La règle est la même pour tous, champions ou débutants:

– Drehen Sie die Karten eines gewonnenen oder verlorenen Stichs erst dann um, wenn sie alles Nützliche registriert haben.
– Behalten Sie stets die Übersicht auf die gewonnenen (senkrecht gelegten) und die verlorenen (waagrecht gelegten) Stiche bis man sich über das Ergebnis einig geworden ist.
– Am Ende der Austeilung mischen Sie Ihr Blatt, ehe Sie es ins Board zurücklegen.

Gespielte Karte

Jeder kann mal unaufmerksam sein. Wann wird eine Karte als gespielt betrachtet und kann nicht mehr ersetzt werden, ausser um der Zugaberegel zu entsprechen? Für den Alleinspieler, den Dummy und die Gegenspieler gibt es drei verschiedene Antworten.

Karte des Alleinspielers

Es ist klar, dass dem Alleinspieler nicht vorgeworfen werden kann, dem Dummy einen Vorteil zu verschaffen. Seine Karte wird als gespielt betrachtet, wenn sie den Tisch berührt oder fast berührt. Die Tatsache, dass der Gegner sie gesehen oder erahnt hat, ist irrelevant: gut für ihn.

Karte des Dummys

Der Dummy spielt die Karten nach Anweisung des Alleinspielers.
– Nennt der Alleinspieler eine Farbe des Dummys ohne nähere Angabe, muss der Dummy die tiefste Karte der Farbe spielen.
– Sagt der Alleinspieler: «Nimm», ist damit die tiefste Karte gemeint, die zur Eroberung des Stiches ausreicht.
– Sagt der Alleinspieler: «Hoch», muss der Dummy die höchste Karte der Farbe spielen, auch wenn eine tiefere reichen würde.

Karte des Gegenspielers

Hier gilt eine andere Definition. Eine Karte wird als gespielt betrachtet, wenn sie so gehalten wird, dass der Partner sie sehen könnte. Egal, ob er sie tatsächlich gesehen hat oder nicht.

Carta penalizzata

Solo un difensore può avere carte penalizzate, mai il giocante o il morto. Una carta è penalizzata quando è stata esposta in un momento inopportuno quali attacco o giocata fuori turno, renonce rettificata ecc. La carta penalizzata rimane scoperta sul tavolo fintanto che resta tale.

Carta penalizzata minore

E' tale quando siano contemporaneamente presenti tutte e tre le seguenti condizioni:

– Si tratta di una cartina.

– E' stata scoperta inavvertitamente ad esempio cadendo dalla mano o giocando due carte in una presa.

– Non vi sono altre carte penalizzate.

Carta penalizzata maggiore

In tutti gli altri casi, la carta è una penalizzata maggiore.

La differenza tra queste due carte è sostanziale:

– La carta penalizzata minore deve essere giocata la prima volta che il giocatore decide di giocare una cartina in questo seme.

– La carta penalizzata maggiore deve essere giocata alla prima occasione legale ovvero:

le bridge exige attention et concentration, et toute défaillance entraîne des conséquences négatives, tout comme un penalty raté au football ou une double faute au tennis.

Carte pénalisée

Seul un flanc peut avoir une carte pénalisée, jamais le déclarant ou le mort. Une carte devient une carte pénalisée lorsqu'elle est rendue visible à un moment inopportun, par exemple lors d'une entame ou d'un jeu hors tour, lors de la correction d'une renonce, etc. La carte pénalisée reste sur la table, face visible, jusqu'à ce qu'elle soit jouée ou annulée.

Carte pénalisée mineure

Une carte pénalisée est mineure lorsque les trois conditions suivantes sont réunies:

– Il s'agit d'une petite carte.

– Elle devient visible par inadvertance, par exemple lorsqu'elle tombe de la main ou lorsqu'on fournit deux cartes à la même levée.

– Il n'y a pas d'autre carte pénalisée.

Carte pénalisée majeure

Dans tous les autres cas, il s'agit d'une carte pénalisée majeure.

Diese grössere Strenge ist insofern sinnvoll, als der andere Gegenspieler davon profitiert, einen Blick auf die Karte des Partners zu erhaschen. Die Regel gilt für alle, Champions wie Anfänger: Bridge erfordert Aufmerksamkeit und Konzentration, und jeder Fehler führt zu einem negativen Ergebnis, genauso wie ein verschossener Elfmeter beim Fussball oder ein Doppelfehler beim Tennis.

Strafkarte

Nur ein Gegenspieler kann eine Strafkarte haben, nie der Alleinspieler oder der Dummy. Eine Karte wird zur Strafkarte, wenn sie zu einem unpassenden Zeitpunkt sichtbar gemacht worden ist, z. B. bei einem Angriff oder bei einem Spiel ausser der Reihenfolge, bei der Korrektur eines Revokes usw. Die Strafkarte bleibt so lange aufgedeckt auf dem Tisch, bis sie aufgehoben wird.

Nebenstrafkarte

Die Nebenstrafkarte muss drei Bedingungen gleichzeitig erfüllen:

– Es ist eine Karte unter dem Rang eines Honneurs.

– Sie wird unabsichtlich aufgedeckt, z. B. wenn sie aus dem Fächer fällt oder

>>>>

>> >>

a) rispondendo nel seme;
b) scartandosenonhadarispondere;
c) rigiocandoperlaprossimapresa.

Miscellanea

- A gioco finito, nessun avversario ha ildiritto di estrarre le vostre carte dal board per guardarle.
- Al tavolo c'è un solo giocatore – di regola Nord – che mette, sposta e riportaiboard.
- Astenetevi dal commentare con frasi irritanti uno sbaglio avversario.
- Le regole del Codice sono fatte per tutti, non solo per chi vi è antipatico. Lasciar tirar su una carta, chiudere un occhio su una renonce o cambiare una licita sbagliata è infrangere una linea di condotta che deve valere per tutti: voistessi, amici e sconosciuti.

La différence entre les deux est substantielle:
- La carte pénalisée mineure doit être jouée lorsque son propriétaire décide de jouer une petitecartedelacouleur.
- La carte pénalisée majeure doit être jouée à la première occasion légale, à savoir:
a) en fournissant à la couleur;
b) en défaussant, lorsqu'on ne peut pas fournir;
c) en rejouant à la prochaine levée.

Divers

- À la fin de la donne, aucun adversaire n'a le droit de retirer vos cartes de l'étui pour les regarder.
- Àlatable,ilyaunseuljoueur,enprin- cipeNord, responsabledelamanuten- tionetdutransfert desétuis.
- Abstenez-vous de commenter de façon déplaisante les erreurs de l'ad- versaire.
- Les règles du Code s'appliquent à tous, non seulement à ceux qui vous sont antipathiques. Laisser filer une carte, fermer les yeux sur une renonce ou modifier une enchère erronée, c'est enfreindre des règles de conduite qui valent pour tous : vous-même, vos amis et des inconnus.

wenn zwei Karten zu einem Stich gege- ben werden.
- Es sind keine weiteren Strafkarten vorhanden.

Hauptstrafkarte

In allen anderen Fällen handelt es sich um eine Hauptstrafkarte.
Der Unterschied ist erheblich:
- Die Nebenstrafkarte muss als Erste gespielt werden, wenn der Schuldige beschliesst, eine kleineKartederFarbe zugeben.
- Die Hauptstrafkarte muss bei der ersten legalen Möglichkeit gespielt werden:
a) wenn man Farbe bekennt;
b) beim Abwurf, wenn man nicht Farbe bekennen kann;
c) beim Rückspiel zum nächsten Stich.

Varia

- Nach Spielende darf kein Gegner Ihre Karten ausdemBoardnehmen.
- AmTischgibtesnureinenSpieler, meistens Nord, der für die Bewegung der Boards verantwortlichist.
- Verzichten Sie aufs unhöfliche Kom- mentieren von Fehlern des Gegners.
– Das Regelbuch wird für alle angewendet, nicht nur für jene, die Ihnen unsympathisch sind. Eine Karte ziehen lassen, ein Auge bei einem Revoke zudrücken oder eine fehlerhafte Ansage ändern lassen sind Verstösse gegen die Verhaltensregeln, die für alle gelten: Sie selbst, Freunde und Fremde.

Informazioni autorizzate (IA) e non autorizzate (INA)

Quando un giocatore di bridge conosce i suoi diritti ma soprattutto i suoi doveri è in grado di giocare tranquillamente contro non importa chi perché non si lascierà soggiogare da chi – solo perché in materia ne sà o crede di saperne di più – cerca astutamente di approfittarne. Questa serie di articoli sulle regole dovrebbero aiutarvi ad evitare situazioni sgradevoli che a volte si creano al tavolo con musi lunghi e malumori che spesso e volentieri non sapete se sono dovuti ad una vostra presunta scorrettezza o meno. Cercate di avere una tenuta di tavolo impeccabile di guisa da rintuzzare agevolemente avversari che talvolta non lo sono. A tal fine l'articolo 16 del Codice di gara oggetto del presente articolo è senz'ombra di dubbio il più importante.

Definizione

- **IA:** Le fonti di informazioni autorizzate sono costituite dalle licite e dalle giocate legali come pure dagli atteggiamenti degli avversari. Tra le IA rientrano a pieno titolo anche quelle derivanti dalla cancellazione di licite e giocate nella misura in cui la linea innocente ha il diritto di utilizzare sia informazioni provenienti dalla propria linea che da quella avversaria. Al contrario, la linea colpevole non può usufruire di alcuna informazione.
- **INA:** Le informazioni non autorizzate possono scaturire dal partner con rilievi, domande, esitazioni, mancato alert, enfasi ed in genere con atteggiamenti, linguaggio del corpo e/o tempi inusuali.

Le informazioni estranee provenienti da altre fonti come aprire lo score

Informations autorisées (IA) et non autorisées (INA)

Lorsqu'un bridgeur connaît ses droits mais aussi, et avant tout, ses obligations, il est en état de jouer en toute quiétude contre n'importe qui, parce qu'il ne se laissera pas subjuguer par ceux qui, en sachant ou croyant en savoir plus, tentent astucieusement d'en tirer profit. Cette série d'articles sur les règles devrait vous aider à éviter les situations désagréables qui surviennent parfois à table, accompagnées de mines rembrunies et d'une mauvaise humeur dont on ne sait souvent pas si elle est due à votre prétendue inconduite ou non. Essayez d'avoir une tenue de table impeccable afin de pouvoir rembarrer aisément des adversaires dont le comportement ne l'est pas. À cet effet, l'article 16 du Code, qui fait l'objet de cet article, est sans doute le plus important.

Définitions

- **IA:** Les sources d'information autorisées sont les déclarations et les jeux légaux ainsi que le comportement des adversaires. Les IA comprennent également les informations résultant de l'annulation d'enchères et de jeux, dans la mesure où le camp innocent a le droit d'utiliser les informations de son partenaire et des adversaires. Inversement, le camp fautif ne peut exploiter aucune information.
- **INA:** Les informations non autorisées peuvent être fournies par le partenaire sous forme de remarques, questions, hésitations, défauts d'alerte, d'une rapidité inhabituelle, une insistance particulière, une intonation, un geste, un mouvement ou un maniérisme.

Erlaubte Informationen (EI) und unerlaubte Informationen (UI)

Wenn ein Bridgespieler seine Rechte und vor allem seine Pflichten kennt, ist er in der Lage, in aller Ruhe gegen jeden anzutreten, weil er sich nicht von denen einschüchtern lässt die, weil sie es besser wissen oder zu wissen glauben, auf schlitzohrige Art versuchen, sich einen Vorteil zu verschaffen. Diese Artikelserie über Regeln soll Ihnen helfen, unangenehme Situationen zu vermeiden, die manchmal am Tisch entstehen, begleitet von langen Gesichtern und einer schlechten Stimmung, bei der man oft nicht weiss, ob sie auf Ihr vermeintliches Unvermögen zurückzuführen ist oder nicht. Versuchen Sie, tadellose Tischmanieren einzuhalten, damit Sie Gegner, die sich weniger gut benehmen, leicht abweisen können. Zu diesem Zweck ist Artikel 16 des Regelbuches, um den es in diesem Artikel geht, wohl der wichtigste.

Definitionen

- **EI:** Die erlaubten Informationsquellen sind die legalen Ansagen und Spielzüge sowie das Verhalten der Gegner. Zu den EI gehören auch solche, die aus der Annullierung von Geboten und Spielzügen stammen, insofern die unschuldige Partei das Recht hat, Informationen der eigenen und der gegnerischen Partei auszunutzen. Umgekehrt darf die schuldige Partei keinerlei Informationen verwerten.
- **UI:** Die unerlaubten Informationen können vom Partner stammen, in Form von Bemerkungen, Fragen, Zögern, Auslassen der Alertpflicht, überhastetem Agieren, besonderer Betonung, Intonation, Gestik, Bewegung oder Manierismus.

sbagliato, sentire commenti da altri tavoli sulla mano in gioco o ancora da giocare.

Quando chiamare l'arbitro

• Potete riservarvi di chiamare più tardi l'arbitro quando avete motivo di ritenere che un avversario abbia usufruito di un'informazione estranea che potrebbe provocarvi un danno.

• Chiamate invece immediatamente l'arbitro quando avete un concreto indizio che l'avversario, che disponeva di logiche alternative, ha scelto quella che potrebbe essergli stata suggerita dall'informazione non autorizzata.

Les informations extrinsèques sont celles qui proviennent accidentellement d'autres sources – d'une feuille ambulante ouverte par inadvertance, de commentaires venant d'une autre table sur une donne qu'on est en train de jouer ou qu'on doit jouer.

Quand appeler l'arbitre

• Vous pouvez réserver vos droits d'appeler l'arbitre pour plus tard, au cas où vous aurez des raisons de penser qu'un adversaire a exploité une information extrinsèque susceptible de vous causer un dommage.

• En revanche, appelez immédiatement l'arbitre s'il y a un indice concret que l'adversaire, disposant d'alternatives logiques, a choisi celle qui pourrait lui avoir été suggérée par l'information non autorisée.

Extrinsische Informationen sind solche, die versehentlich aus anderen Quellen stammen – von einem unbeabsichtigt angeschauten Boardzettel, von Kommentaren eines anderen Tisches zu einem Board, das man gerade spielt oder noch spielen muss.

Wann den Turnierleiter rufen

• Sie können Ihre Rechte wahren, den TL später zu rufen, wenn Grund zur Annahme besteht, dass ein Gegner eine extrinsische Information missbraucht hat, die Ihnen schaden könnte.

• Hingegen rufen Sie den TL sofort, wenn es einen konkreten Hinweis darauf gibt, dass der Gegner – bei verfügbaren, logischen Alternativen – diejenige gewählt hat, die ihm durch die unerlaubte Information nahegelegt worden sein könnte.

Un classico esempio • Un exemple classique • Ein klassisches Beispiel

	♠ 7 ♥ 8762 ♦ 1054 ♣ QJ1095	
♠ A532 ♥ 3 ♦ KJ87632 ♣ 6	N W E S	♠ KQJ98 ♥ AK954 ♦ 9 ♣ 72
	♠ 1064 ♥ QJ10 ♦ AQ ♣ AK843	

S	W	N	E
1SA	P[1]	P	2♣[2]
P	3♠	P	4♠

Mazziere Sud. E/W vulnerabili.
Attacco: Q di ♣.
1. Ovest pensa a lungo prima di passare.
2. Alert. A richiesta Landy bicolore nobile almeno 5/4.

Dopo l'attacco e visto il morto, Nord chiama l'arbitro sostenendo che il risveglio 2♣ poteva essere stato favorito dall'evidente pensata di Ovest (che ammette di aver pensato a lungo se intervenire con una 7/4/1/1). Nella fattispecie il risveglio di Est con la 5/5 nobile ad onori concentrati e un singolo è senza ombra di dubbio perfettamente congruo alle sue carte. I presupposti per una INA non sono dati. L'esitazione risulta ininfluente.

Sud donneur. E/O vulnérables.
Entame: D♣.
1. Ouest réfléchit longuement avant de passer.
2. Alerte. Landy bicolore majeur au moins 5/4.

Après l'entame et à la vue du mort, Nord appelle l'arbitre, argumentant que le réveil à 2♣ pourrait avoir été encouragé par l'hésitation évidente d'Ouest (qui avoue avoir réfléchi longuement à la possibilité d'intervenir avec une main 7-4-1-1). En fait, le réveil d'Est avec un 5-5 majeur, des honneurs concentrés et un singleton est incontestable. Il n'y a pas de présomption d'INA. L'hésitation n'a pas eu d'influence.

Teiler Süd. O/W in Gefahr.
Ausspiel: D♣.
1. West überlegt lange bevor er passt.
2. Alert. Landy: Zweifärber ♠/♥, mindestens 5-4.

Nach dem Ausspiel und beim Betrachten des Dummy ruft Nord den Turnierleiter und macht geltend, dass Osts Reveil in 2♣ durch das offensichtliche Zögern von West erleichtert worden sein könnte (der zugibt, lange überlegt zu haben, ob er mit einem 7-4-1-1-Blatt eingreifen soll). In der Tat ist Osts Reveil mit der 5-5-Verteilung in den Oberfarben, den konzentrierten Figuren und dem Singleton evident. Es gibt keine UI-Vermutung. Wests Zögern hatte keinen Einfluss.

Spiegazione sbagliata o licita sbagliata)

È scontato e quindi una condizione che quando una coppia si siede al tavolo di bridge i due giocatori giochino lo stesso sistema, ossia che entrambi posseg- gano i medesimi reciproci accordi indipendentemente dal fatto che presen- tino o meno una carta delle convenzioni. Ne deriva che il significato concordato di una licita o di una giocata non dovrà variare a seconda del membro della coppia dal quale è effettuato. Ogni cop- pia ha però la facoltà di inserire nel pro- prio sistema degli accordi speciali. Ogni licita con un significato artificiale e/o convenzionale costituisce uno speciale accordo di coppia. Si tratta delle licite il cui significato è diverso da quello che la denominazione esplicitamente o impli- citamente sottintende. Di regola, ogni accordo speciale e/o convenzionale deve essere allertato dal compagno del giocatore la cui azione sia passibile di spiegazione di guisa che gli avversari – se lo desiderano e espressamente lo richiedono – possano ottenere le dovute e complete spiegazioni.

La politica di alert della FSB

- **Cosa si deve allertare**

– Tutte le licite fondate su accordi speciali e/o convenzionali fino al livello di 3 SA.

– I passo che promettono più punti del normale o che promettono o negano un certo numero di carte o determinati onori in un colore.

– I cambiamenti di colore a salto non forzanti in intervento o in risposta all'apertura come pure i cambiamenti di colore non forzanti effettuati da un giocatore che non è ancora passato.

– I surcontro e pass convenzionali.

- **Cosa non si deve allertare**

– Tutti i contro.

– Tutte le licite a senza atout che sug- geriscono una mano bilanciata, semi- bilanciata o invitano a giocare questo contratto.

Explication erronée ou enchère erronée

Lorsqu'une paire s'assoit à la table de bridge, les deux joueurs doivent jouer le même système, c'est-à-dire qu'ils ont une entente, qu'ils présentent ou non une carte de convention. Il s'ensuit que la signification convenue d'une enchère ou d'un jeu ne doit pas varier en fonction du joueur de la paire qui en est à l'origine. Chaque paire a cependant le droit d'inclure des agréments spéciaux dans son propre système. Chaque enchère avec un sens artificiel et/ou conventionnel constitue un tel agrément spécial. Il s'agit des enchères dont la signification est différente de ce que la dénomination implique explicitement ou implicitement. En règle générale, tout agrément spécial et/ou conventionnel doit être alerté par le partenaire du joueur dont l'action est susceptible d'être expliquée, afin que les adversaires – s'ils le souhaitent et le demandent expressément – puissent obtenir une explication complète et en bonne et due forme.

La politique d'alerte de la FSB

- **Ce qu'il faut alerter**

– Toute enchère reposant sur un agrément spécial et/ou conventionnel jusqu'au palier de 3SA.

– Un passe promettant plus de points que de coutume ou bien promettant/déniant un certain nombre de cartes ou d'honneurs dans une couleur.

– Les changements de couleur à saut non forcing en intervention ou en réponse à une ouverture de même que les changements de couleur non forcing effectués par un joueur n'ayant pas passé au préalable

Falsche Erklärung oder falsche Ansage

Wenn sich ein Paar an den Bridgetisch setzt, müssen beide Spieler das gleiche System spielen, d. h. sie haben untereinander Absprachen, unabhängig davon, ob sie eine Konventionskarte vorlegen oder nicht. Daraus folgt, dass die vereinbarte Bedeutung eines Gebots oder Spiels nicht je nachdem variieren darf, welcher Spieler des Paares es abgegeben hat. Jedes Paar hat jedoch das Recht, besondere Abmachungen in sein eigenes System aufzunehmen. Jedes Gebot mit einer künstlichen und/oder konventionellen Bedeutung stellt eine spezielle Vereinbarung dar. Dazu gehören Gebote, deren Bedeutung sich von derjenigen der expliziten oder impliziten Spielmöglichkeit unterscheidet. In der Regel muss jede besondere und/oder konventionelle Abmachung vom Partner des Spielers, dessen Aktion erklärt werden kann, alertiert werden, damit die Gegner – wenn sie dies wünschen und ausdrücklich verlangen – eine vollständige und ordnungsgemässe Erklärung erhalten können.

Die Alert-Politik der FSB

- **Was zu alertieren ist**

– Jede Ansage, die auf einer speziellen oder künstlichen Vereinbarung beruht und dies bis auf der Höhe von 3SA.

– Ein Pass, das mehr Punkte als üblich beschreibt oder eine bestimmte Anzahl Karten bzw. Figuren in einer Farbe verspricht oder verneint.

– Passbare Farbwechsel mit Sprung in der Intervention oder als Antwort auf eine Eröffnung sowie passbare Farbwechsel von einer bisher ungepassten Hand.

– Tutte le licite a livello 4, salvo le licite convenzionali al primo giro licitativo (ad es. Splinter, Namyats).
– Le aperture di 1♣ salvo il Fiori forte o con una sola carta.
– La 2♣ Stayman classica sull'apertura di 1 SA forte.
– La 3♣ Stayman compresa la Stayman-Puppet (si allertano le risposte).
– Il 3. e 4. colore forzante.
L'omissione dell'alert dovuto oppure un alert ingiustificato devono essere trattati come una informazione non autorizzate e costituiscono la fattispecie della «spiegazione sbagliata».

Spiegazione delle licite

Durante la licitazione e prima del passo finale, qualunque giocatore può richiedere – al proprio turno di licitare – una spiegazione delle precedenti licite avversarie attenendosi alla corretta procedura. Attenzione però a quanto segue:
– Un giocatore non può porre una domanda all'unico fine di procurare un vantaggio al compagno.
– Un giocatore non può porre una domanda se il suo unico fine sia di provocare una risposta sbagliata da un avversario.
– Nessuna rettifica o risarcimento sono dovuti ad un giocatore che agisca sulla base di una propria incomprensione.
– Un giocatore non può consultare la propria carta delle convenzioni e le eventuali note durante il periodo della licitazione e quello di gioco.
Dopo il passo finale e durante l'intero periodo di gioco, qualsiasi difensore può richiedere una spiegazione della licita avversaria ma solamente al suo turno di gioco. Parimenti – al suo turno di gioco o dal morto – il dichiarante può richiedere una spiegazione della licita di un difensore o degli accordi nel gioco della carta.

Les passes et surcontres conventionnels.

- **Ce qui ne s'alerte pas**

– Tous les contres.
– Toute enchère à SA suggérant une distribution régulière ou semi-régulière ou invitant à jouer ce contrat.
– Toute enchère au palier de 4, hormis les enchères conventionnelles au premier tour d'enchères (p. ex. Splinter, Namyats).
– Les ouvertures de 1♣, sauf le Trèfle fort et les ouvertures pouvant se faire avec un seul Trèfle.
– Le 2♣ Stayman classique sur l'ouverture de 1SA fort.
– Le 3♣ Stayman, y compris le Puppet (les réponses sont à alerter).
– Les 3e et 4e couleurs forcing.
L'omission d'une alerte ou une alerte injustifiée doivent être traitées comme des informations non autorisées et constituent des cas d'explication erronée.

Explications d'enchères

Pendant les enchères et avant le passe final, tout joueur peut – à son tour d'enchérir – demander une explication des enchères adverses précédentes suivant la procédure correcte. Attention toutefois à ce qui suit:
– Un joueur ne peut pas poser de question dans le seul but de procurer un avantage à son partenaire.
– Un joueur ne peut pas poser de question si son seul but est de provoquer une réponse erronée de la part d'un adversaire.
– Aucune rectification ou compensation n'est due à un joueur qui agit sur la base de sa propre incompréhension.
– Un joueur ne peut pas consulter sa carte de conventions ou son système pendant la phase des enchères ou celle du jeu.

Künstliche Rekontras und Pass.

- **Was nicht zu alertieren ist**

– Alle Kontras.
– Alle SA-Gebote, die eine regelmässige oder semi-regelmässige Verteilung andeuten oder die dazu einladen, diesen Kontrakt zu spielen.
– Alle Gebote ab 4er-Höhe, mit Ausnahme von künstlichen Ansagen in der ersten Bietrunde (z.B. Splinter, Namyats).
– Die 1♣-Eröffnungen, ausser starke Treff und Eröffnungen, die mit Single-Treff erfolgen können.
– Das klassische 2♣-Stayman auf eine starke 1SA-Eröffnung.
– Ein 3♣-Staymangebot inkl. Puppet (die Antworten darauf sind alertpflichtig).
– 3. Und 4. Farbe Forcing.

Das Unterlassen oder ungerechtfertigte Verwenden des Alerts muss als unerlaubte Information behandelt werden und stellt einen Fall von falscher Erklärung dar.

Erklärungen von Ansagen

Während der Lizitation und vor dem letzten Pass kann jeder Spieler, der an der Reihe ist, eine Erklärung der vorherigen gegnerischen Gebote verlangen, vorausgesetzt, er hält sich an die korrekte Vorgehensweise. Zu beachten ist jedoch Folgendes:
– Ein Spieler darf keine Frage stellen die nur zum Zweck hat, seinem Partner einen Vorteil zu verschaffen.
– Ein Spieler darf keine Frage stellen die nur zum Zweck hat, eine falsche Antwort eines Gegners zu provozieren.
– Einem Spieler, der aufgrund eige- ner Fehldeutung handelt, wird keine Berichtigung oder Entschädigung geschuldet.

>> >>

>>>> Spiegazione sbagliata

Ricordato che l'omissione dell'alert tempestivamente dovuto costituisce la fattispecie della «spiegazione sbagliata», quali sono le sue conseguenze?

Quando gli accordi di coppia sono diversi dalla spiegazione fornita si configura un'infrazione del Codice. Tale conoscenza costituisce una informazione non autorizzata (vedi *Bulletin* No. 924) sicchè il giocatore deve attentamente evitare di trarne vantaggio, pena l'attribuzione di un punteggio arbitrale. Un giocatore il cui compagno ha fornito una spiegazione sbagliata non può correggere l'errore durante il periodo licitativo, né può indicare in qualunque modo che sia stato commesso un errore. Se un giocatore si accorge del proprio errore e se poi diventa un difensore, deve chiamare l'arbitro solamente alla fine del gioco e correggere la spiegazione; se diventa dichiarante o morto egli deve – dopo il passo finale – chiamare l'arbitro e fornire la spiegazione corretta.

Licita sbagliata

Gli errori fanno parte del gioco. Quando gli accordi di coppia sono stati correttamente spiegati, la licita sbagliata non costituisce – contrariamente a quanto spesso credono anche giocatori navi- gati – una infrazione. La spiegazione non deve essere corretta – né subito né in seguito – e il risultato rimane a pres- cindere dal danneggiamento.

Après le passe final et pendant toute la durée du jeu, tout défenseur peut demander une explication d'une enchère adverse, mais seulement à son tour de jouer. De même, à son tour ou lorsqu'il est au mort, le déclarant peut demander une explication de l'enchère d'un défenseur ou des agréments dans le jeu de la carte.

Explication erronée

L'omission d'alerte correspondant à une explication erronée, quelles en sont les conséquences?

Lorsque l'agrément d'une paire diffère de l'explication donnée, il y a infraction au Code. Une telle information est non autorisée (voir *Bulletin* n° 924) et le joueur doit donc éviter d'en tirer profit, sous peine de se voir attribuer une marque ajustée. Un joueur dont le partenaire a donné une explication erronée ne peut pas corriger l'erreur pendant la période d'enchères, ni indiquer de quelque manière que ce soit qu'une erreur a été commise. Si un joueur se rend compte de son erreur et qu'il devient flanc par la suite, il doit appeler l'arbitre à la fin du jeu et corriger l'explication; s'il devient déclarant ou mort, il doit – après le passe final – appeler l'arbitre et fournir l'explication correcte.

Enchère erronée

Les erreurs font partie du jeu. Lorsque les agréments de la paire ont été correctement expliqués, une erreur d'enchère ne constitue pas d'infraction – contrairement à ce que croient même des joueurs chevronnés. L'explication ne doit pas être corrigée – ni immédiatement ni ultérieurement – et le résultat reste inchangé, quel que soit le dommage.

Ein Spieler darf während der Lizita- tions- oder der Spielphase nicht auf seine Konventionskarte oder sein Sys- tem schauen.

Nach dem letzten Pass und während des ganzen Spiels hat jeder Gegenspieler die Möglichkeit, eine Erklärung zu einer gegnerischen Ansage oder gegnerischen Spielvereinbarungen zu verlangen, dies allerdings nur, wenn er an der Reihe ist.

Falsche Erklärung

Was folgt daraus, dass das Auslassen eines Alerts einer falschen Erklärung entspricht? Wenn eine Abmachung eines Paares von der abgegebenen Erklärung abweicht, stellt dies einen Verstoss gegen die Regeln dar. Solch eine Information ist unerlaubt (siehe *Bulletin* n° 924) und der Spieler darf diese nicht ausnutzen, sonst riskiert er, dass der Turnierleiter ein berichtigtes Ergebnis zuteilt. Ein Spieler, dessen Partner eine fehlerhafte Erklärung abgegeben hat, darf den Fehler während der Lizitphase nicht korrigieren und auch nicht auf irgendeine Art darauf hinweisen, dass ein Fehler vorgekommen ist. Bemerkt ein Spieler seinen eigenen Fehler und wird er danach zum Gegenspieler, muss er den Turnierleiter am Ende des Spiels rufen und seine falsche Erklärung korrigieren; wird er zum Alleinspieler oder Dummy, muss er – nach dem letzten Pass – den Turnierleiter rufen und die richtige Erklärung abgeben.

Falsche Ansage

Fehler gehören zum Spiel. Wenn die Abmachungen des Paars richtig erklärt worden sind, stellt ein Lizitfehler keinen Verstoss gegen die Regel dar – im Gegensatz zu dem, was selbst arrivierte Spieler glauben. Die Erklärung muss nicht korrigiert wer- den, weder sofort noch später, und das Ergebnis bleibt bestehen, wie hoch auch immer der Schaden ausfällt.

Un classico esempio • Un exemple classique • Ein klassisches Beispiel

	♠ AK10 ♥ AJ ♦ J83 ♣ 8764	
♠ 63 ♥ 95 ♦ 42 ♣ AKQ9532	N W ◇ E S	♠ 982 ♥ 106 ♦ K9765 ♣ 10
	♠ QJ75 ♥ KQ743 ♦ AQ10 ♣ J	

S	W	N	E
1♥	3♣ alert[1]	X[2]	P
3SA Fine			

Mazziere Sud. E/O vulnerabili.
Attacco: K di ♣.
1. Spiegazione di Est: bicolore ♠/♦.
2. Forza.
Risultato: 3SA – 3
Ipotesi 1: La spiegazione è sbagliata. Secondo la carta delle convenzioni giocano Michael's (surlicita = ♠ + minore, perciò 3♣ naturale). Si assegnerà un punteggio arbitrale.
Ipotesi 2: La spiegazione è giusta. Giocano Michael's precisate (surlicita =♠/♣ e 3♣ = ♠/♦). Risultato mantenuto.
Ipotesi 3: Non hanno la carta delle convenzioni. Di regola si considera la spiegazione più penalizzante per la coppia colpevole. Si assegnerà un punteggio arbitrale come nella ipotesi 1.

Sud donneur. E/O vulnérables.
Entame: R♣.
1. Explication d'Est: bicolore ♠/♦.
2. Force.
Résultat: 3SA – 3
1re hypothèse: L'explication est erronée. Selon la feuille de conventions cue-bid = ♠ + mineure, donc 3♣ naturel). La marque est ajustée.
2e hypothèse: L'explication est correcte. Ils jouent le Michael's précisé (cue-bid = ♠/♣ et 3♣ = ♠/♦). Le résultat est maintenu.
3e hypothèse: Ils n'ont pas de feuille de conventions. En principe, on retient le cas le plus défavorable pour la paire fautive. La marque est ajustée comme dans le premier cas.

Teiler Süd. O/W in Gefahr.
Ausspiel: K♣.
1. Osts Erklärung: Zweifärber ♠/♦.
2. Stärke.
Resultat: 3SA – 3
1. Annahme: Die Erklärung ist falsch. Laut Konventionskarte ist Cue-Bid = ♠ + Unterfarbe, also 3♣ natürlich. Das Ergebnis wird rektifiziert.
2. Annahme: Die Erklärung ist korrekt. Sie spielen Michael's präzisiert (Cue-Bid = ♠/♣ und 3♣ = ♠/♦). Das Ergebnis steht.
3. Annahme: Sie haben keine Konventionskarte. In der Regel geht man von der maximalen Bestrafung des schuldigen Paares aus. Das Ergebnis wird wie im 1. Fall rektifiziert.

Attacco a carta scoperta fuori turno

In tutti i corsi di formazione per principianti è uno dei temi «caldi» trattato con particolare attenzione da ogni insegnante. Ricordatevi quindi sempre che:

• Quando prendete le carte in mano sia alla prima che alle smazzate seguenti, dovete sempre contarle a faccia coperta. Se non lo fate, sarete passibili di sanzioni qualora vi ritroverete a giocare con un numero errato di carte.

• Chi attacca, posa sul tavolo la carta a faccia coperta e la gira dopo l'ok del partner. Eviterete sanzioni qualora foste in procinto di attaccare dalla parte sbagliata.

Rammento che i due principi sono stati oggetto dell'articolo «Regole: La carta giocata e la carta penalizzata» nel *Bulletin* No. 923.

Quali sono le conseguenze dell'attacco a carta scoperta fuori turno

Sono diverse a dipendenza che l'attacco fuori turno provenga da un difensore o dal dichiarante.

Attacco iniziale a carta scoperta fuori turno del difensore

Il dichiarante può scegliere – senza consultarsi con il suo compagno – di:

• Accettare l'attacco irregolare fuori turno. Il dichiarante dispone di due opzioni:

— diventare il vivo (giocherà la seconda carta della presa dopo aver esposto il morto);

— diventare il morto, stendendo le sue carte sul tavolo.

In entrambi i casi il gioco prosegue regolarmente senza alcuna rettifica.

• Rifiutare l'attacco irregolare fuori turno. In questo caso la carta giocata

Attaque hors tour face visible

Dans tous les cours d'initiation, c'est l'un des sujets «chauds» traités avec une attention particulière par les enseignants. Gardez ceci en mémoire:

• Quand vous retirez les cartes de l'étui, il faut les compter face cachée. Si vous ne le faites pas, vous vous exposez à des sanctions au cas où vous vous retrouvez à jouer avec un nombre de cartes erroné.

• L'attaquant pose la carte face cachée sur la table et la retourne après accord de son partenaire. Vous évitez ainsi les pénalités si vous êtes sur le point d'entamer hors tour.

Rappelons que ces deux principes ont été traités dans l'article «Règles: La carte jouée et la carte pénalisée» dans le *Bulletin* n° 923.

Les conséquences d'une entame hors tour visible

diffèrent selon que le fautif est flanc ou déclarant.

Attaque hors tour visible d'un flanc

Le déclarant peut choisir une des options suivantes – sans consulter son partenaire:

• Accepter l'entame irrégulière hors tour et

— rester déclarant et fournir la seconde carte de la levée après que le mort a exposé son jeu;

— devenir mort en exposant ses cartes.

Dans les deux cas, le jeu se poursuit de manière régulière et sans aucune rectification.

• Refuser l'entame hors tour, auquel cas la carte d'entame devient carte pénalisée majeure et le déclarant peut imposer ou interdire au partenaire du «fautif» l'entame dans la couleur attaquée hors tour. Si l'une de ces deux

Offenes Ausspiel ausser Reihenfolge

In allen Einführungskursen ist es eines der «heissen» Themen, die von den Kursleitern mit besonderer Sorgfalt behandelt werden. Zur Erinnerung:

• Wenn Sie die Karten aus dem Board herausnehmen, sollten Sie diese immer verdeckt zählen. Wenn Sie dies nicht tun, müssen Sie mit Strafen rechnen, falls Sie mit einer falschen Anzahl Karten spielen.

• Beim Ausspiel legt man die Karte verdeckt auf den Tisch und wartet auf ein Zeichen des Partners, bevor man sie aufdeckt. So werden Strafen vermieden, wenn man drauf und dran ist, von der falschen Seite auszuspielen.

Ich erinnere daran, dass diese beiden Prinzipien Gegenstand des Artikels «Regeln: Gespielte Karte und Strafkarte» im *Bulletin* Nr. 923 waren.

Die Folgen eines offenen Ausspiels ausser Reihenfolge hängen davon ab,

ob der Fehler vom Alleinspieler oder einem Gegenspieler stammt.

Aufgedecktes, erstes Ausspiel ausser Reihenfolge durch einen Gegenspieler

Der Alleinspieler kann – ohne Rücksprache mit seinem Partner – folgendes entscheiden:

• Den Angriff ausser Reihenfolge akzeptieren. Er hat dann zwei Möglichkeiten:

— Alleinspieler bleiben (er spielt die zweite Karte des Stichs, nachdem Dummy sein Blatt aufgedeckt hat);

— Dummy werden, indem er sein Blatt aufdeckt.

In beiden Fällen wird das Spiel regulär ohne weitere Anpassungen fortgesetzt.

>> >>

>> >> fuori turno diventa carta penalizzata maggiore e il giocante può chiedere o proibire al partner del colpevole l'attacco nel seme dell'attacco fuori turno. Se viene scelta una di queste opzioni, la carta non sarà più penalizzata e torna in mano al colpevole. In alternativa il dichiarante può scegliere di lasciare libero l'attacco sicchè l'altro difensore potrà scegliere – se lo desidera – di attaccare nel seme dell'attacco fuori turno ma la carta dell'attacco fuori turno rimane penalizzata. *Last but not least*, se invece il dichiarante sceglie di proibire, il giocatore a cui spetta attaccare non potrà giocare il seme proibito fintanto che resta in presa.

Attacco fuori turno del dichiarante

Se il giocante attacca fuori turno dalla sua mano o dal morto, entrambi i difensori possono accettare l'attacco o richiedere il suo ritiro.

- In caso di accettazione oppure se viene effettuata una giocata dalla mano che è successiva in rotazione rispetto all'attacco irregolare non trova applicazione alcuna ulteriore rettifica.
- In caso di richiesta di ritirare l'attacco, se il dichiarante ha attaccato dalla sua mano o da quella del morto quando era in presa un difensore egli ripone la carta erroneamente utilizzata nella mano a cui apparteneva senza altre rettifiche. Se invece ha attaccato dalla mano sbagliata quando era il suo turno di giocare dalla sua mano o da quella del morto, egli ripone la carta erroneamente utilizzata per attaccare nella mano a cui apparteneva e attacca dalla mano corretta. Beninteso, se il dichiarante adotta una linea di gioco che potrebbe essere stata suggerita da informazioni mediate dalla sua infrazione, troveranno applicazione le disposizioni sulle informazioni non autorizzate (INA).

options est choisie, la carte d'entame est «dépénalisée» et rejoint le jeu du fautif. Enfin, le déclarant peut laisser le partenaire du fautif libre d'entamer ce qu'il veut (y compris la couleur de l'entame irrégulière), mais la carte du fautif reste pénalisée. *Last but not least*, si le déclarant choisit d'interdire l'attaque dans la couleur du partenaire, l'interdiction persiste tant que l'entameur garde la main.

Attaque hors tour du déclarant

Si le déclarant attaque de sa main alors qu'il est au mort (ou inversement), n'importe lequel des flancs peut accepter cette attaque ou exiger qu'il la reprenne.

- Si elle est acceptée, ou si l'adversaire de gauche fournit, aucun ajustement supplémentaire ne s'applique.
- Si l'adversaire demande de retirer l'attaque, ou si c'était au tour d'un flanc d'attaquer, le déclarant doit remettre la carte utilisée par erreur dans le jeu auquel elle appartenait sans autre rectification. Si, en revanche, il a attaqué de la mauvaise main alors que c'était à son tour ou au tour du mort de jouer, il remet la carte utilisée par erreur dans la main à laquelle elle appartenait et attaque de la bonne main. Bien entendu, si le déclarant adopte une ligne de jeu qui aurait pu lui être suggérée par des informations obtenues grâce à son infraction, les dispositions relatives aux informations non autorisées (INA) s'appliquent.

- Das regelwidrige Ausspiel ablehnen. In diesem Fall wird die ausgespielte Karte zur Hauptstrafkarte und der Alleinspieler kann vom Partner des «Schuldigen» das Ausspiel in dessen Farbe verlangen oder verbieten. Bei der Wahl einer dieser Optionen ist die Strafkarte aufgehoben und wird vom Schuldigen wieder aufgenommen. Als Alternative kann der Alleinspieler das Ausspiel freigeben – er darf auch die Farbe des falschen Ausspiels wählen, wobei letztere als Hauptstrafkarte auf dem Tisch liegen bleibt. *Last but not least*, falls sich der Alleinspieler für das Verbieten entscheidet, gilt das Verbot so lang der Ausspielende bei Stich bleibt.

Ausspiel ausser Reihenfolge des Alleinspielers

Falls der Alleinspieler ausser Reihen- folge vom Tisch oder von der Hand ausspielt, können beide Gegenspieler es annehmen oder verbieten.

- Im Falle der Annahme, oder wenn der Gegner links des falschen Aus- spiels eine Karte spielt, läuft alles nor- mal weiter.
- Wenn der Gegner das Ausspiel ablehnt, oder wenn ein Gegenspieler dran war, muss der Alleinspieler die irrtümlich benutzte Karte ohne weitere Berichtigung in das Blatt zurücklegen, zu dem sie gehörte. Hat er hingegen aus der falschen Hand angegriffen, obwohl er selbst oder Dummy an der Reihe war, so muss er die irrtümlich benutzte Karte in das Blatt zurückle- gen, zu dem sie gehörte, und aus der richtigen Hand ausspielen. Wenn der Alleinspieler eine Spiellinie einschlägt, die ihm durch Informationen, die er durch seinen Verstoss erhalten hat, hätte nahegelegt werden können, gel- ten natürlich die Bestimmungen für unerlaubte Informationen (UI).

Nelle situazioni sopra descritte si raccomanda vivamente di chiamare immediatamente l'arbitro che spiegherà alle parti le diverse opzioni disponibili e relative conseguenze. Se a seguito dell'irregolarità del partito avverso ad un giocatore viene data la possibilità di scegliere tra più opzioni è legittimo e rispettoso dei canoni sportivi di privilegiare sempre quella più vantaggiosa per la propria linea ma – come già ricordato sopra – senza consultare il partner.

Dans les situations décrites ci-dessus, il est fortement recommandé d'appeler immédiatement l'arbitre, qui expliquera aux deux camps les différentes options possibles et leurs conséquences. Si, suite à l'irrégularité d'un adversaire, un joueur a le choix entre plusieurs options, il est légitime et conforme à l'esprit sportif de privilégier la plus avantageuse pour son propre camp, mais – comme mentionné ci-dessus – sans consulter le partenaire.

In den oben beschriebenen Situationen wird dringend empfohlen, sofort den Turnierleiter zu rufen, damit er den Parteien die verschiedenen Möglichkeiten und deren Konsequenzen erklärt. Wenn ein Spieler aufgrund einer Regelwidrigkeit des Gegners die Wahl zwischen mehreren Möglichkeiten hat, ist es legitim und keinesfalls unsportlich, immer die für die eigene Partei vorteilhafteste zu wählen, aber – wie oben erwähnt – ohne den Partner zu konsultieren.

La renonce

L'obbligo di rispondere nel colore fintanto che si possiedono carte in quel seme costituisce una delle regole basilari del nostro gioco. La renonce è fra gli errori di distrazione più frequenti e molti giocatori non sanno o non ricordano che il Codice di gara 2017 ha introdotto la possibilità di evitarli e correggerli. Come?

- Il difensore può chiedere sia al dichiarante che al compagno se non possiede più carte nel seme. Attenti però che la richiesta al compagno può costituire una informazione non autorizzate.
- Il dichiarante può chiedere al difensore.
- Il morto può chiedere al dichiarante.

Quando si commette una renonce?

- Omettendo di rispondere nel seme giocato.
- Non giocando una carta che avremmo dovuto giocare, ad esempio nel caso di attacco fuori turno quando il dichiarante abbia chiesto di giocare un colore specifico.

Il fatto di non aver risposto nel seme o il mancato gioco di una carta esposta – come vedrete nel paragrafo seguente – di per sé non costituisce ancora la fattispecie della renonce passibile di sanzioni.

E sgombriamo subito il campo da due supposizioni spesso erroneamente ritenute:

- Non è assolutamente scontato che la coppia innocente debba per forza trarre un guadagno da una renonce.
- La coppia colpevole non dovrà mai pagare delle prese realizzate prima di commettere una renonce.

La renonce

L'obligation de fournir à la couleur tant que l'on a des cartes dans cette couleur constitue l'une des règles fondamentales de notre jeu. La renonce fait partie des erreurs d'inattention les plus fréquentes, et de nombreux joueurs ne savent pas ou ne se souviennent pas que le Code international de 2017 a introduit la possibilité de les éviter et de les corriger. Comment?

- Le flanc peut demander au déclarant et au partenaire s'il n'a plus de cartes dans la couleur. Attention toutefois, le fait de demander au partenaire peut constituer une information non autorisée.
- Le déclarant peut demander au défenseur.
- Le mort peut demander au déclarant.

Quand commet-on une renonce?

- En ne fournissant pas dans la couleur jouée.
- En ne jouant pas une carte que l'on aurait dû jouer, par exemple dans le cas d'une entame hors tour lorsque le déclarant a exigé de jouer une couleur spécifique.

Le fait de ne pas fournir à la couleur ou de ne pas jouer une carte pénalisée – comme vous le verrez dans le paragraphe suivant – ne constitue pas toujours un cas de renonce passible de pénalités.

Et débarrassons-nous tout de suite de deux idées aussi préconçues que fausses:

- Il n'est pas dit que la paire non fautive doive nécessairement tirer profit d'une renonce.
- L'ajustement ne s'applique jamais aux levées gagnées par la paire fautive avant la renonce.

Das Revoke

Die Verpflichtung, Farbe zu bekennen, solange man Karten in dieser Farbe hat, ist eine der Grundregeln unseres Spiels. Das Revoke gehört zu den häufigsten Unaufmerksamkeitsfehlern, und viele Spieler wissen nicht oder erinnern sich nicht daran, dass das internationale Regelbuch 2017 die Möglichkeit eingeführt hat, sie zu vermeiden und zu korrigieren. Wie das geht?

- Der Gegenspieler kann sowohl den Alleinspieler als auch den Partner fragen, ob er keine weiteren Karten in der Farbe hat. Beachten Sie jedoch, dass die Frage an den Partner eine unerlaubte Information darstellen kann.
- Der Alleinspieler kann den Gegenspieler fragen.
- Dummy kann den Alleinspieler fragen.

Wann begeht man ein Revoke?

- Indem man in der gespielten Farbe nicht bedient.
- Indem man eine Karte nicht ausspielt, die man hätte ausspielen müssen, z. B. im Falle eines Ausspiels ausser Reihenfolge, wenn der Alleinspieler verlangt hat, eine bestimmte Farbe zu spielen.

Die Tatsache, nicht Farbe zu bekennen oder eine Strafkarte nicht zu spielen, stellt – wie Sie im folgenden Absatz sehen werden – an sich noch kein strafbares Revoke dar.

Und räumen wir gleich mit zwei vorgefassten, falschen Meinungen auf:

- Es steht nirgends, dass das unschuldige Paar zwangsläufig von einem Revoke profitieren muss.
- Die vom schuldigen Paar vor dem Revoke gewonnenen Stiche sind unantastbar.

>> >>

>> >> La renonce deve essere consumata

La renonce diventa consumata solo in queste due precise situazioni:

- Quando uno dei giocatori della linea colpevole ha giocato per la presa successiva.
- Quando un giocatore della linea che ha commesso la renonce fa una richiesta o concessione di prese.

Correzione di una renonce

Se la renonce viene scoperta prima che sia consumata grazie ad una delle azioni indicate nel preambolo, la renonce deve essere corretta e la carta erroneamente giocata da un difensore diventa carta penalizzata maggiore.
Quando si corregge una renonce, le carte giocate successivamente alla renonce stessa possono sempre essere sostituite dalla linea innocente mentre che quella del compagno del colpevole può essere sostituita solo se anche l'avversario che lo precede ha sostituito la sua carta. Ovvio che in tal caso la carta del compagno diventerà carta penalizzata maggiore.
Una importante eccezione: una renonce commessa alla dodicesima presa deve sempre e comunque essere corretta anche se consumata.

Rettifiche per una renonce consumata

Nei casi di renonce, è vivamente consigliato di chiamare subito l'arbitro che procederà ad accertare la sussistenza dell'infrazione e il diritto della linea innocente ad un risarcimento al termine del gioco della mano che continuerà come se nulla fosse accaduto. L'eventuale rettifica delle prese dipenderà da chi ha commesso la renonce e da chi abbia fatto la presa della renonce.

La commisurazione della penalità

Premesso che la renonce sia stata consumata, l'arbitro procederà alle seguenti rettifiche:

- **Trasferimento di una presa a favore della linea innocente**

— quando il giocatore che ha commesso renonce ha vinto la presa della renonce e la sua linea non ha vinto delle prese successive;

La renonce doit être consommée

Une renonce n'est consommée que dans ces deux cas:

- Lorsqu'un des joueurs de la paire fautive a joué à la levée suivante.
- Lorsqu'un joueur de la paire fautive revendique ou concède des levées.

Correction d'une renonce

Si la renonce est découverte avant d'être consommée par l'une des actions indiquées ci-dessus, la renonce doit être corrigée et la carte jouée par erreur par un joueur de la défense devient une carte pénalisée principale.
Lorsqu'une renonce est corrigée, toutes les cartes jouées après la renonce peuvent toujours être remplacées par le camp non fautif, tandis que celle du partenaire du fautif ne peut être remplacée que si l'adversaire le précédant a également remplacé sa carte. Dans ce cas, la carte du partenaire devient évidemment une carte pénalisée principale.
Une exception importante : une renonce commise à la douzième levée doit toujours être corrigée, même si elle est consommée.

Corrections pour une renonce consommée

En cas de renonce, il est fortement recommandé d'appeler immédiatement l'arbitre, qui commencera par constater l'infraction et s'assurer du droit de la ligne innocente à un ajustement à la fin du jeu; celui-ci se poursuivra comme si rien ne s'était passé. L'ajustement éventuel de levées dépend de qui a commis la renonce et qui a fait le pli de la renonce.

La compensation du dommage

Si la renonce a été consommée, l'arbitre procède aux ajustements suivants :

- **Transfert d'une levée en faveur de la ligne innocente**

— lorsque le fautif a gagné le pli de la renonce et que son camp n'a pas fait de levée ultérieure;
— lorsque le fautif n'a pas fait la levée de la renonce, mais que son camp a réalisé au moins un pli ultérieurement;

Das Revoke muss vollzogen sein

Ein Revoke gilt nur in zwei Situationen als vollzogen:

- Wenn einer der Spieler der schuldigen Partei zum nächsten Stich gespielt hat.
- Wenn ein Spieler des schuldigen Paars Stiche beansprucht oder konzediert.

Berichtigung eines Revokes

Wird das Revoke entdeckt, bevor es durch einen der oben genannten Fälle vollzogen wurde, muss es korrigiert werden, und die von einem Gegenspieler irrtümlich gespielte Karte wird zu einer Hauptstrafkarte.
Wenn ein Revoke korrigiert wird, dürfen die nach dem Revoke gespielten Karten immer durch die unschuldige Partei ersetzt werden, während die Karte des Partners des Schuldigen nur dann ersetzt werden darf, wenn der Gegner vor ihm seine Karte ebenfalls ersetzt hat. Selbstverständlich wird in diesem Fall die Karte des Partners zu einer Hauptstrafkarte.
Eine wichtige Ausnahme: Ein im zwölften Stich begangenes Revoke muss immer korrigiert werden, auch wenn es vollzogen ist.

Korrekturen bei einem vollzogenen Revoke

In Fällen von Revoke wird empfohlen, sofort den Turnierleiter zu rufen, der zunächst das Vorliegen eines Verstosses feststellen und das Recht der unschuldigen Partei auf Stichkorrektur am Ende des Spiels untersuchen wird, das fortgesetzt wird, als wäre nichts geschehen. Eine allfällige Stichkorrektur hängt davon ab, wer das Revoke begangen und wer den Revokestich gewonnen hat.

Der Ausgleich des Schadens

Sofern das Revoke vollzogen wurde, nimmt der Turnierleiter folgende Stichkorrekturen vor:

- **Übertragung von einem Stich zugunsten der unschuldigen Partei**

— wenn der Revokestich vom Schuldigen gewonnen wurde, und seine Partei keinen weiteren Stich macht;

— quando il giocatore che ha commesso renonce non ha vinto la presa della renonce ma la sua linea ha fatto almeno una presa successiva;
— quando la presa della renonce è stata vinta dal compagno del trasgressore.

• **Trasferimento di due prese a favore della linea innocente** quando il giocatore che ha commesso la renonce ha vinto la presa della renonce e la sua linea ha fatto almeno una presa successiva.

• **Trasferimento di zero prese a favore della linea innocente** quando la presa della renonce è stata vinta dalla linea innocente e la linea colpevole non ha fatto ulteriori prese dopo la renonce.

Attenzione: Nel caso in cui a causa della renonce le rettifiche sopra previste non risarciscano sufficientemente il danno subito dalla linea innocente, l'arbitrò indennizzerà equamente il maggior danno subito e comprovato.

— lorsque la levée de renonce a été remportée par le partenaire du contrevenant.

• **Transfert de deux levées en faveur de la paire non fautive** lorsque le fautif a gagné la levée de la renonce et que son camp a fait au moins une levée ultérieure.

• **Transfert de zéro levée en faveur de la paire non fautive** lorsque le pli de la renonce a été gagné par le camp non fautif et que la paire fautive n'a pas fait d'autre pli après la renonce.

À noter: Si l'arbitre estime que le camp non fautif est insuffisamment dédommagé par cette loi, il attribue une marque ajustée.

— wenn der Schuldige den Revokestich nicht gewonnen hat, seine Partei aber mindestens zu einem weiteren Stich gekommen ist;
— wenn der Renoncestich vom Partner des Übeltäters gewonnen wurde.

• **Übertragung von zwei Stichen zugunsten der unschuldigen Partei** wenn der Schuldige den Renoncestich gewonnen hat und seine Partei mindestens einen weiteren Stich gemacht hat.

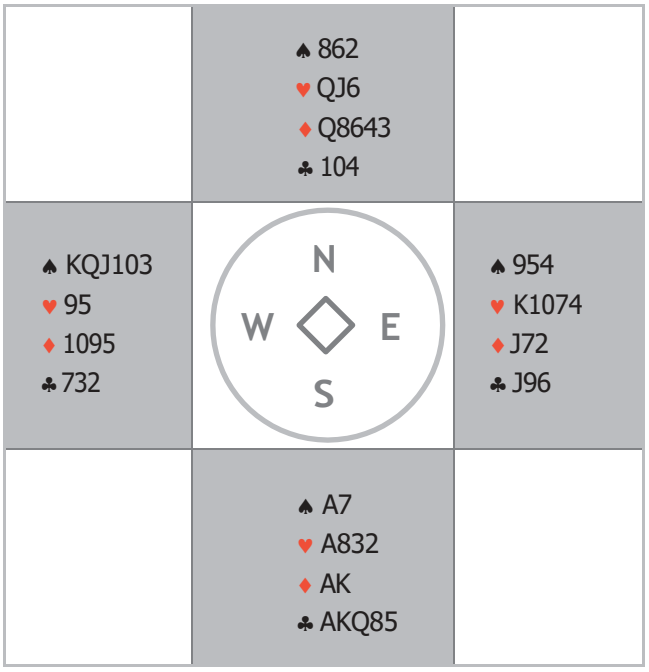
• **Übertragung von null Stichen zugunsten der unschuldigen Partei** Es gibt keine Stichkorrektur, wenn die schuldige Partei weder den Revokestich noch einen weiteren gewonnen hat.

Anmerkung: Falls der Schaden für die unschuldige Partei die oben genannten Stichkorrekturen übersteigt, muss der Turnierleiter ein rektifiziertes Ergebnis zuteilen.

Un classico esempio • Un exemple classique • Ein klassisches Beispiel

S	W	N	E
2♣ alert[1]	P	2♦ alert[2]	P
2SA	P	3♠ alert[3]	P
3SA Fine			

1. Forcing manche. – 2. Waiting. – 3. Transfer per 3SA.
Mazziere Sud. Nessuno vulnerabile. Attacco: K di ♠ lisciato, Q di ♠ presa in Sud dall'Asso. Sud gioca A, K di ♣ sul quale Est scarta una ♥. Sud prosegue con A e K di ♦, A di ♥ e ♥ per la Q del morto.
Risultato: 3 SA – 2.
Applicando le penalità per la renonce consumata l'arbitro dovrebbe trasferire solo 1 presa (la presa della renonce l'ha fatta Sud): 3SA – 1. Evidente che la linea innocente ha subito un danno maggiore. Di conseguenza attribuisce il risultato normale della mano, come se la renonce non ci fosse stata: 3SA fatti. E' probabile che Sud sostenga che la sua linea non ci guadagna nulla. E' vero ma quello attriibuito è il risultato corretto. 9 prese di battuta: 5 ♣, 2 ♦ e i 2 Assi nobili.



1. Forcing de manche. – 2. Waiting. – 3. Transfer pour 3SA.
Sud donneur, personne vulnérable. Entame: R ♠ laissé passer, D ♠ prise de l'As en Sud. Sud encaisse A ♣, R ♣, sur lequel Est défausse un ♥. Sud continue avec AR ♦, A ♥ et ♥ pour la D du mort.
Résultat: 3 SA – 2.
Appliquant la pénalité pour la renonce consommée, l'arbitre devrait transférer une seule levée (la levée de la renonce ayant été gagnée par Sud): 3SA – 1. Évidemment, le camp non fautif a subi un dommage sérieux. Par conséquent, l'arbitre attribue le score normal de la donne, comme s'il n'y avait pas eu de renonce, à savoir: 3SA faits.
Il est possible que Sud trouve que son camp n'y a rien gagné. C'est vrai, mais la marque ajustée est celle du résultat correct : 9 levées de tête, 5♣, 2♦ et deux As majeurs.

1. Mancheforcing. – 2. Waiting. – 3. Transfer für 3SA.
Teiler Süd. Niemand in Gefahr. Ausspiel: ♠ K durchgelassen, ♠ D zu Süds As. Süd spielt ♣ A, ♣ K, auf dem Ost ein ♥ abwirft. Sud setzt mit ♦ AK fort, ♥ A und ♥ zu Dummys Dame.
Résultat: 3 SA – 2.
Bei Anwendung der Stichkorrektur für das vollzogene Revoke müsste der Turnierleiter einen einzigen Stich übertragen (der Revokestich wurde von Süd gewonnen): 3SA – 1. Natürlich hat die nichtschuldige Seite einen ernsthaften Schaden erlitten. Daher korrigiert der Turnierleiter aufs normale Ergebnis des Spiels, als ob kein Revoke stattgefunden hätte, d. h.: 3SA gemacht. Möglicherweise findet Süd, dass seine Partei keinen Vorteil davon hat. Das stimmt, aber das rektifizierte Ergebnis ist jenes des korrekten Resultats: 9 Stiche von oben, 5♣, 2♦ und zwei Oberfarb-Asse.

Rivendicazioni e concessioni

Và premesso che questo ambito non contempla la dichiarazione o l'azione che riguardano la vincita o la perdita di una presa in corso non completata, nel qual caso il gioco prosegue regolarmente.

Definizione di rivendicazione

La fattispecie si configura quando il dichiarante o un difensore fanno qualsiasi affermazione che vinceranno uno specifico numero di prese. In altre parole, la rivendicazione si materializza quando un giocatore suggerisca che il gioco venga abbreviato o quando mostri le sue carte dicendo esplicitamente o implicitamente che gli spettano parte o tutte delle prese restanti.

Definizione di concessione

Di converso, qualsiasi affermazione del dichiarante o di un difensore che la rispettiva linea perderà uno specifico numero di prese è una concessione di quelle prese. Parimenti, un giocatore che abbandona la sua mano concede tutte le rimanenti prese.
Fatti salvi i presupposti del primo capoverso, se il compagno di un difensore che tenta di concedere una o più prese si oppone immediatamente, non è stata fatta alcuna concessione né rivendicazione.

Necessità di spiegazioni

Una richiesta dovrebbe essere puntualmente accompagnata da una chiara spiegazione della linea di gioco o di difesa per mezzo della quale il richiedente propone di vincere le prese richieste, incluso l'ordine nel quale le carte saranno giocate. Il

Revendications et concessions

Le champ d'application ne couvre pas la revendication ou l'action concernant le gain ou la perte de la levée en cours, auquel cas le jeu se poursuit normalement.

Définition de la revendication

Lorsque le déclarant ou un joueur de la défense affirme qu'il gagnera un nombre spécifique de plis, il revendique ces levées. Un joueur revendique aussi lorsqu'il propose d'écourter le jeu ou lorsqu'il montre ses cartes en prétendant explicitement ou implicitement qu'il va faire une partie ou la totalité des levées restantes.

Définition de la concession

Inversement, toute formulation du déclarant ou du défenseur indiquant que le camp concerné perdra un certain nombre de levées constitue une concession de ces plis. De même, un joueur qui abandonne sa main concède toutes les levées restantes.
Sous réserve des dispositions du premier paragraphe, si le partenaire d'un flanc qui tente de concéder une ou plusieurs levées y fait objection immédiatement, il n'y a pas eu de concession.

Nécessité d'éclaircissement

Une revendication doit être immédiatement accompagnée d'une explication claire de l'ordre dans lequel les levées seront jouées ou de la ligne de jeu ou de défense par laquelle l'auteur de la revendication propose de remporter les levées revendiquées. Le joueur qui fait une revendication expose ses cartes.

Claims und Konzessionen

Der Geltungsbereich erstreckt sich nicht auf Ansprüche oder Vorgehen, die sich auf den Gewinn oder Verlust des laufenden Stiches beziehen; in diesem Fall wird das Spiel normal fortgesetzt.

Definition des Claims

Jede Ankündigung des Alleinspielers oder eines Gegenspielers, dass seine Partei eine bestimmte Anzahl von Stichen gewinnen wird, ist ein Claim dieser Stiche. Ein Spieler claimt auch, wenn er vorschlägt, das Spiel zu verkürzen, oder wenn er seine Karten zeigt und dabei explizit oder implizit behauptet, dass er einen Teil oder alle der verbleibenden Stiche machen wird.

Definition der Konzession

Umgekehrt stellt jede Ankündigung des Allein- oder des Gegenspielers, dass seine Partei eine bestimmte Anzahl von Stichen verlieren wird, eine Konzession dieser Stiche dar. Gibt ein Spieler seine Hand auf, konzediert er alle verbleibenden Stiche.
Vorbehaltlich des ersten Absatzes gilt: Wenn der Partner eines Gegenspielers, der versucht, einen oder mehrere Stiche zu konzedieren, sofort Einspruch erhebt, hat keine Konzession stattgefunden.

Erklärung notwendig

Ein Claim sollte sofort von einer verständlichen Erklärung des Spiel- oder Gegenspielplans begleitet werden, wie man die geclaimten Stiche zu erzielen beabsichtigt, einschliesslich der Reihenfolge, in der man die Karten spielen will. Der Spieler, der claimt oder konzediert, deckt seine Karten auf.

giocatore che fa una rivendicazione stende la propria mano.

Sospensione del gioco

Dopo qualunque richiesta o concessione di prese, il gioco è interrotto. A questo punto ci possono essere due diverse situazioni:

– C'è accordo sulla rivendicazione o concessione quando una linea accetta la richiesta dell'avversario e non sollevi obiezioni prima di effettuare una licitazione nel board successivo o prima che termini il turno. Il risultato viene registrato come se le prese richieste o concesse fossero state vinte o perse nel corso del gioco.

– A richiesta del campo non rivendicante o concedente, il gioco può continuare alla condizione che:

(i) i quattro giocatori siano d'accordo; in caso contrario si chiama l'arbitro che procede come sopra;

(ii) la rivendicazione o concessione precedente sia nulla e non soggetta a verifica. Lo score in seguito ottenuto sarà mantenuto.

Rivendicazione o concessione contestata

Chi contesta deve chiamare immediatamente l'arbitro che giudicherà il risultato del board nel modo più equo per entrambe le linee sulla base delle spiegazioni fornite prima dal richiedente e in seguito valutando le obiezioni degli avversari che contestano la richiesta. Anche qui vale il principio che se sussistono dei fondati dubbi il caso dovrà essere risolto a sfavore del richiedente.

I casi più frequenti di contestazione si hanno quando un giocatore:

– si dimentica di una atout;

– ritiene (a torto) che certe carte siano franche

L'atout dimenticata

Spesso e volentieri la contestazione si fonderà sul fatto che gli avversari sono ancora in possesso di una atout e che il richiedente ha omesso di precisare

Le jeu cesse

Après toute revendication ou concession de levées, le jeu cesse. À ce stade, deux situations différentes peuvent se présenter:

– Le consentement est donné quand un camp admet la revendication ou la concession faite par un adversaire, et n'y élève aucune objection avant d'avoir fait une déclaration à la donne suivante, ou avant que le tour ne soit terminé, selon ce qui intervient en premier. L'étui est marqué comme si les levées revendiquées ou concédées avaient été gagnées ou perdues en jouant.

– À la demande du camp ne revendiquant ni ne concédant, le jeu peut continuer, mais il faut alors que :

(i) les quatre joueurs soient d'accord; sinon, l'arbitre est appelé et il procède alors comme ci-dessus;

(ii) la revendication ou la concession préalable soit nulle et non soumise à jugement. Le score obtenu par la suite sera maintenu.

Revendication ou concession contestée

Le joueur qui conteste doit immédiatement appeler l'arbitre, qui décide du résultat de la donne de la manière la plus équitable pour les deux camps, sur la base des explications données d'abord par le revendiquant, et ensuite en tenant compte des objections des adversaires. Tout point douteux sera résolu en défaveur de celui qui a revendiqué.

Les cas de contestation les plus fréquents surviennent lorsqu'un joueur:

– oublie un atout;

– croit (à tort) que certaines cartes sont affranchies.

L'atout oublié

Souvent, la contestation provient du fait que le flanc est encore en possession d'un atout et que l'auteur de la revendication n'a pas précisé son intention de purger celui-ci.

L'arbitre accordera une ou plusieurs levées aux adversaires:

Das Spiel wird unterbrochen

Nach jedem Claim oder jeder Konzession wird das Spiel unterbrochen. In diesem Fall können zwei verschiedene Situationen auftreten:

– Wird dem Claim oder der Konzession zugestimmt, sind sie anerkannt. Einwände müssen vor Beginn des nächsten Boards oder Ende der laufenden Runde erhoben werden. Das Ergebnis wird so festgehalten, als wären die geclaimten oder konzedierten Stiche im Verlauf des Spiels gewonnen oder verloren worden.

– Auf Anfrage der nicht-claimenden oder nicht-konzedierenden Partei kann das Spiel unter den folgenden Bedingungen fortgesetzt werden:

(i) alle vier Spieler sind damit einverstanden; andernfalls wird der Turnierleiter gerufen, der dann wie oben beschrieben vorgeht;

(ii) der vorherige Claim oder die Konzession ist nichtig und steht nicht zur Verhandlung. Das danach erzielte Ergebnis ist massgeblich.

Claim oder Konzession bestritten

Der anfechtende Spieler muss sofort den Turnierleiter rufen, der das Ergebnis des Boards auf die für beide Parteien fairste Weise festlegt, und zwar auf der Grundlage der Erklärungen, die zuerst vom Anfechtenden gegeben wurden, und dann unter Berücksichtigung der Einwände der Gegner. Jeder Zweifelsfall wird zu ungunsten dessen geklärt, der den Claim erhoben hat.

Die häufigsten Streitfälle treten auf, wenn ein Spieler:

– einen Trumpf vergisst;

– (irrtümlich) glaubt, dass bestimmte Karten stichkräftig sind.

Der vergessene Trumpf

Häufig beruht die Uneinigkeit darauf, dass die Gegenspieler noch im Besitz eines Trumpfes sind und der Claimende keine Absicht gemeldet hat, diesen zu ziehen. Der Turnierleiter spricht den Gegnern einen oder mehrere Stiche zu:

>> >>

>> >> che avrebbe purgato l'atout ancora fuori.
L'arbitro assegnerà una o più prese agli avversari se:
– il richiedente non ha fatto cenno a quell'atout;
– e' probabile che il richiedente – al momento della sua richiesta – non avesse coscienza dell'atout ancora nelle mani degli avversari;
– avrebbe perso una presa con qualsiasi gioco normale grazie a quell'atout.
Ne consegue che l'arbitro non accetterà dal richiedente una qualunque linea di gioco vincente non compresa nella spiegazione originale, in particolare quando vi fosse stata una normale linea di gioco alternativa di minor successo.

La/le carte non sono franche

Non è raro che un giocatore ritenga che una determinata carta alta/testa di sequenza sia stata precedentemente giocata e che quindi la carta/sequenza in suo possesso sia composta da carte affrancate. Anche in questo caso l'arbitro assegnerà una o più prese agli avversari in funzione della/e prese che gli avversari possono regolarmente conseguire incassando la carta alta dimenticata ed eventuali ulteriori carte franche di altri semi.

Concessione cancellata

Una concessione – una volta effettuata – rimane aggiudicata salvo nei seguenti casi:
– un giocatore ha concesso una presa che la sua linea aveva di fatto vinto;
– un giocatore ha concesso una presa che non avrebbe potuto perdere giocando normalmente le rimanenti carte.
In entrambi i casi però alla sola condizione che la richiesta di correzione venga fatta entro la scadenza del termine che di regola è di 30 minuti dopo che il punteggio ufficiale sia stato reso disponibile per il controllo.

– si lors de la revendication le joueur a omis de mentionner l'atout manquant;
– s'il est probable qu'au moment de formuler sa revendication, l'auteur de celle-ci ne savait pas que le flanc détenait encore un atout;
– s'il avait perdu un pli en suivant une ligne de jeu quelconque à cause de cet atout.
Il s'ensuit que l'arbitre n'acceptera pas du réclamant une ligne de jeu gagnante qui n'est pas comprise dans l'explication originale, en particulier lorsqu'il y a une autre ligne de jeu normale moins susceptible de mener au succès.

La ou les cartes ne sont pas maîtresses

Il n'est pas rare qu'un joueur croie qu'une carte ou tête de séquence particulière a été jouée précédemment et que la carte ou séquence en sa possession est donc affranchie. Dans ce cas également, l'arbitre attribuera une ou plusieurs levées aux adversaires en fonction de la ou des levées que les adversaires peuvent régulièrement réaliser en encaissant la carte maîtresse oubliée et les éventuelles cartes affranchies d'autres couleurs.

Concession annulée

Une concession reste valable sauf dans les cas suivants:
– un joueur a concédé un pli que son camp avait en fait remporté;
– un joueur a concédé un pli qu'il n'aurait pas pu perdre en adoptant une ligne de jeu normale pour les cartes restantes.
Dans les deux cas, il faut que la demande de correction soit faite dans les délais expirant usuellement 30 minutes après affichage des résultats pour vérification.

– wenn der Spieler beim Claim den fehlenden Trumpf nicht erwähnt hat;
– wenn der Alleinspieler wahrscheinlich zum Zeitpunkt des Claims nicht wusste, dass die Gegner noch einen Trumpf haben;
– wenn er aufgrund dieses Trumpfs einen Stich bei irgendeiner Spiellinie verloren hatte.
Daraus folgt, dass der Turnierleiter vom Claimenden keine erfolgreiche Linie akzeptieren wird, die nicht in der ursprünglichen Erklärung enthalten ist, insbesondere wenn es eine andere, normale Spiellinie gibt, die weniger wahrscheinlich erfolgreich wäre.

Die Karte(n) ist (sind) nicht hoch

Es kommt nicht selten vor, dass ein Spieler glaubt, dass eine bestimmte Karte oder die Höchste einer Sequenz zuvor gespielt wurde und die Karte oder Sequenz in seinem Besitz daher stichkräftig ist. Auch in diesem Fall wird der Turnierleiter den Gegnern einen oder mehrere Stiche zuweisen, je nachdem, welche(n) Stich(e) die Gegner regelmässig durchs Kassieren der vergessenen hohen Karte und eventueller befreiten Karten anderer Farben erzielen können.

Annullierte Konzession

Eine Konzession bleibt gültig, ausser in den folgenden Fällen:
– ein Spieler hat einen Stich konzediert, den seine Seite eigentlich gewonnen hatte;
– ein Spieler hat einen Stich konzediert, den er nicht hätte verlieren können, wenn er eine normale Spiellinie für die verbleibenden Karten gewählt hätte.
In beiden Fällen muss der Antrag auf Korrektur innerhalb der Frist gestellt werden, die üblicherweise 30 Minuten nach Veröffentlichung der Ergebnisse zur Überprüfung abläuft.

Un classico esempio • Un exemple classique • Ein klassisches Beispiel

	♠ – ♥ 7 ♦ K42 ♣ 10	
♠ Q ♥ – ♦ Q53 ♣ 5	N W E S	♠ 732 ♥ 4 ♦ J ♣ –
	♠ – ♥ QJ6 ♦ – ♣ A2	

S	W	N	E
1 ♥	P	2 SA alert[1]	P
3 ♥ alert[2]	P	4 ♥ Fine	

1. Appoggio 4.+ da 8+ P.O.
2. Mano minima.

Mazziere Sud. Tutti vulnerabili. Sud ha già realizzato 5 prese e a 5 giri dalla fine mostra le carte dicendo: «Tutte mie.» L'arbitro appura che il giocante si è dimenticato dell'ultima atout in mano di Est. Visto che Sud è convinto di avere solo vincenti, l'arbitro gli farà giocare l'Asso di ♣ tagliato. Risultato 4 ♥ - 1.

1. Soutien 4.+, 8+ H.
2. Minimum.

Sud donneur. Tous vulnérables.
Sud a déjà fait cinq levées, et à cinq plis de la fin, il étale son jeu en disant: «Je fais le reste.»
L'arbitre constate que le déclarant a oublié le dernier atout en Est. Sud étant convaincu de n'avoir que des cartes maîtresses, l'arbitre lui fait jouer l'A ♣ coupé. Résultat: 4 ♥ - 1.

1. 4er-Fit, 8+ HP.
2. Minimum.

Teiler Süd. Beide in Gefahr.
Süd hat bereits fünf Stiche erzielt, und fünf Stiche vor Schluss deckt er sein Blatt auf und sagt: «Ich mache den Rest.»
Der Turnierleiter stellt fest, dass der Alleinspieler den letzten Trumpf vergessen hat. Da Süd glaubt, nur «Böcke» zu haben, lässt der Turnierleiter ihn das von Ost geschnappte A♣ ausspielen. Ergebnis: 4 ♥ - 1.

Accordi di coppia e l'alert

Nel *Bulletin* No. 925 del dicembre 2023, nell'articolo dedicato alle regole inerenti le spiegazioni sbagliate o licite sbagliate abbiamo ricordato quale è la politica di alert della FSB e in particolare cosa si deve allertare rispettivamente cosa non si deve allertare. L'alert mancata o fatta è spesso e volentieri fonte di discussioni e divergenze tra i giocatori e persino tra i due giocatori della stessa coppia. A questo proposito và ribadito che gli accordi di coppia sono del tutto leciti e frutto di esplicite intese sulla base delle reciproche esperienze e conoscenze maturate attraverso l'apprendimento, lo studio e la pratica di tutti i giorni. Principio: Ogni coppia ha però il dovere di rendere disponibili i propri accordi agli avversari di turno. Quando si gioca un torneo si raccomanda di tenere a disposizione degli avversari una ricapitolazione degli accordi di coppia, al meglio compilando una carta delle convenzioni (CC), modulo che viene messo gratuitamente a disposizione dall'ente organizzatore.

Approfondiamo pertanto l'argomento soprattutto dal punto di vista dell'origine, del significato, dell'impiego e delle conseguenze di questa fondamentale regola intrinseca del gioco del bridge, praticamente sconosciuta negli altri giochi

A cosa serve l'alert?

L'alert serve ad attirare l'attenzione degli avversari sul fatto che la licita appena effettuata dal nostro partner ha – per la coppia – un significato

Ententes entre partenaires et alerte

Dans le *Bulletin* n° 925 de décembre 2023, dans l'article concernant l'explication erronée ou l'enchère erronée, nous avons rappelé quelle était la politique de la FSB en matière d'alerte, et en particulier ce qui doit et ce qui ne doit pas être alerté. Un défaut d'alerte ou une alerte faite sont souvent la source de disputes et de désaccords entre joueurs, voire entre partenaires. À cet égard, il convient de rappeler que les ententes entre partenaires sont tout à fait légales et résultent d'accords explicites ou implicitement fondés sur l'expérience et la connaissance mutuelle acquise par l'apprentissage, l'étude et la pratique quotidienne. Principe: Chaque paire doit informer ses adversaires de ses agréments. Lors d'un tournoi, il est recommandé qu'un résumé des conventions de la paire soit mis à la disposition des adversaires. Le mieux étant de remplir une feuille de conventions (FC), formulaire fourni gratuitement par l'organisateur.

Nous allons approfondir le sujet en abordant principalement: l'origine, la signification, l'utilisation et les conséquences de cette règle fondamentale, intrinsèque au jeu de bridge, pratiquement inconnue dans les autres jeux de cartes.

À quoi sert l'alerte ?

Une alerte sert à attirer l'attention des adversaires sur le fait que la déclaration qui vient d'être faite a, pour la paire, une signification particulière et

Paarabsprachen und das Alert

Im *Bulletin* Nr. 925 vom Dezember 2023 haben wir in einem Artikel über die Regeln zu falschen Erklärungen oder missverständlichen Ansagen die Alert-Politik der FSB in Erinnerung gerufen, insbesondere, was alertiert werden muss und was nicht. Eine fehlende oder eine durchgeführte Alertierung sind oft Anlass für Diskussionen und Meinungsverschiedenheiten zwischen Spielern, sogar zwischen Partnern. In diesem Zusammenhang ist zu betonen, dass Paarabsprachen völlig legal sind und auf expliziten Vereinbarungen basieren, die durch gemeinsame Erfahrungen, Lernprozesse, Studium und tägliche Praxis entstanden sind. Grundsatz: Jedes Paar ist verpflichtet, den aktuellen Gegnern seine Absprachen zugänglich zu machen. Bei Turnieren wird empfohlen, den Gegnern eine Zusammenfassung der Absprachen zur Verfügung zu stellen, idealerweise durch das Ausfüllen einer Konventionskarte (CC), die vom Veranstalter kostenlos bereitgestellt wird.

Wir werden dieses Thema daher insbesondere unter dem Gesichtspunkt des Ursprungs, der Bedeutung, des Einsatzes und der Konsequenzen dieser grundlegenden Regel im Bridgespiel vertiefen, die in anderen Kartenspielen praktisch unbekannt ist.

Wozu dient das Alert?

Das Alert dient dazu, die Gegner darauf aufmerksam zu machen, dass die soeben von unserem Partner abgegebene Ansage für unser Paar eine besondere Bedeutung hat, also dass die >>>>

>> >> particolare ed avvertirli che lo stesso potrebbe essere diverso da quanto normalmente si potrebbe intendere.
L'anomalia riguarda non solo la innaturalità di un colore (ad es. la convenzione Texas) ma anche la diversa fascia di forza (ad esempio 1SA debole) rispetto a quanto si intende per diffusa consuetudine.
Un classico esempio: Nella sequenza 1♥ – intervento 1♠ – 2♣ o 2♦ la licita del terzo di mano è considerata positiva e forzante Se il vostro accordo prevede che un nuovo colore dopo intervento sia passabile e utilizzate il contro per qualsiasi mano forte dovete allertare perché se è vero che il 2♣/2♦ è naturale, è altrettanto vero che voi sapete che il partner ha meno di 10/11 punti e l'avversario non lo può sapere se non lo avvertite.
Principio: Un mancato alert ha lo stesso valore di una errata informazione. Pertanto meglio un alert di troppo che uno di meno, ricordatevi di allertare tutto l'allertabile.

Come si allerta?

Se giocate con i bidding-box, nella scatoletta trovate il rispettivo cartellino che dovete posare sul tavolo di guisa che entrambi gli avversari lo possano vedere. Al meglio, posatelo sull'astuccio che si trova al centro del tavolo. In assenza dei bidding-box e/o del cartellino fatelo a voce esclamando: «Alert.» I giocatori hanno l'obbligo di assicurarsi che l'alert sia stato visto dagli avversari.

Chi deve allertare e dare spiegazioni?

Solo il partner di chi ha fatto una licita convenzionale può/deve allertare (NB: Le regole sono diverse se giocate dietro ai sipari) e fornire spiegazioni esclusivamente alle seguenti condizioni:
– la spiegazione sia esplicitamente richiesta;
– la richiesta sia fatta dall'avversario di turno.
Dati questi presupposti, il giocatore che ha allertato una licita del partner

potentiellement différente de ce à quoi on pourrait normalement s'attendre. Cette divergence peut concerner non seulement le sens artificiel d'une déclaration (par exemple la convention du Texas), mais aussi la zone de points (par exemple 1SA faible) par rapport à ce qui est communément compris.
Un exemple classique: Dans la séquence 1♥ – intervention à 1♠ – 2♣ ou 2♦, l'enchère du répondant est communément considérée comme positive et forcing. Si, par convention, l'annonce d'une nouvelle couleur après intervention est non-forcing et que vous utilisez le contre pour toutes les mains fortes, vous devez alerter 2♣/2♦, même si cette enchère est naturelle. En effet, vous savez que votre partenaire a moins de 10/11 points, alors que vos adversaires l'ignorent, d'où la nécessité d'alerter.
Principe: Un défaut d'alerte a le même poids qu'une explication erronée. Par conséquent, mieux vaut alerter une fois de trop qu'une fois de pas assez. Pensez à alerter tout ce qui peut l'être.

Comment alerter?

Si vous jouez avec des boîtes à enchères, vous y trouverez le carton d'alerte correspondant et vous devrez le placer sur la table de manière que les deux adversaires puissent le voir. De préférence, placez-le sur l'étui au milieu de la table. En l'absence de boîtes à enchères et/ou de carton d'alerte, il faudra annoncer l'alerte de vive voix et intelligiblement. Les joueurs sont tenus de s'assurer que l'alerte a été perçue par leurs adversaires.

Qui doit alerter et expliquer?

Seul le partenaire de celui qui a fait une déclaration conventionnelle peut/doit alerter (NB: Les règles sont différentes si l'on joue derrière paravents) et donner des explications si les conditions suivantes sont respectées:
– l'explication est explicitement demandée;

Ansage von der üblichen Interpretation abweichen könnte. Die Anomalie betrifft nicht nur die Unnatürlichkeit einer Farbe (z. B. die Texas-Konvention), sondern auch die unterschiedliche Stärke (z. B. ein schwaches 1SA) im Vergleich zu gängigen Konventionen.
Ein klassisches Beispiel: In der Sequenz 1♥ – Gegenansage 1♠ – 2♣ oder 2♦ gilt die Ansage des dritten Spielers als positiv und forcierend. Wenn Ihre Absprache aber vorsieht, dass eine neue Farbe nach einem Überruf gepasst werden kann und Sie für jede starke Hand das Kontra verwenden, müssen Sie das alertieren. Denn auch wenn 2♣/2♦ natürlich ist, wissen Sie, dass Ihr Partner weniger als 10/11 Punkte hat. Der Gegner hingegen weiss es nicht und Sie müssen ihn deshalb darüber informieren.
Grundsatz: Ein fehlendes Alert hat denselben Wert wie eine falsche Information. Daher gilt: Lieber einmal zu viel als einmal zu wenig alertieren – denken Sie daran, alles zu alertieren, was alertiert werden muss.

Wie wird alertiert?

Wenn Sie mit Bidding-Boxen spielen, finden Sie dort das entsprechende Kärtchen. Sie müssen es so auf den Tisch legen, dass beide Gegner es sehen können. Am besten legen Sie das Kärtchen auf das Board in der Mitte des Tisches. Wenn keine Bidding-Boxen oder Kärtchen vorhanden sind, dann sagen Sie einfach bei Ihrer Ansage gut hörbar: «Alert.» Die Spieler müssen sicherstellen, dass das Alert von den Gegnern wahrgenommen wurde.

Wer muss alertieren und Erklärungen abgeben?

Nur der Partner desjenigen, der eine konventionelle Ansage gemacht hat, kann/muss alertieren. Erklärungen darf er ausschliesslich unter folgenden Bedingungen abgeben:
– Die Erklärung wird ausdrücklich verlangt und
– die Anfrage erfolgt durch den Gegner, der an der Reihe ist.

dovrà spiegare tutte le speciali informazioni che gli siano pervenute tramite accordi o esperienza di coppia ma non è tenuto a rivelare le inferenze che derivino dalla propria conoscenza ed esperienza di problematiche generalmente note ai giocatori di bridge.

Quando si possono chiedere spiegazioni?

Di principio fino alla fine del periodo chiarificatorio, ossia fintanto che uno dei difensori scopre la carta d'attacco. Durante la licitazione e prima del passo finale, qualunque giocatore al proprio turno di licitare può richiedere una spiegazione delle precedenti licite avversarie anche in assenza di alert. Dopo il passo finale e durante l'intero periodo di gioco, qualsiasi difensore al suo turno di gioco può richiedere una spiegazione della licita avversaria. A sua volta, il giocante al proprio turno di gioco dalla mano o dal morto può richiedere la spiegazione della licita di un difensore o degli accordi nel gioco della carta, ad esempio sul sistema di segnalazione con la carta di attacco o di risposta all'attacco.

Come comportarsi in caso di spiegazione errata o incompleta

Il partner di chi ha fornito una spiegazione sbagliata non può correggere l'errore durante la licitazione né indicare in qualunque modo che sia stato commesso un errore; per «spiegazione sbagliata» si intende anche la mancata esposizione dell'alert.

Il giocatore che si accorge, durante il periodo di licitazione, che la propria spiegazione sia insufficiente o sbagliata, deve chiamare l'arbitro prima della fine del periodo chiarificatorio (l'intervallo che corre tra la fine della licitazione e la fine del periodo licitativo). Un giocatore è tuttavia obbligato a chiamare l'arbitro ed a informare i suoi avversari che a suo avviso la spiegazione data dal partner era erronea solo alla prima opportunità legale che sono le seguenti:

– la demande est faite par l'adversaire gauche du joueur ayant déclaré.

Compte tenu de ces hypothèses, le joueur qui a alerté devra donner toutes les informations particulières qui lui ont été transmises soit conventionnellement, soit par son expérience en tant que partenaire. Cependant, il n'est pas obligé de dévoiler les conclusions tirées de sa propre connaissance ou expérience du bridge.

Quand est-ce que des explications peuvent être demandées?

En principe jusqu'à la fin de la période de clarification, c'est-à-dire jusqu'à ce que l'entame soit faite face visible. Pendant les annonces et avant le passe final, tout joueur peut, à son tour de déclarer, demander une explication sur les annonces adverses précédentes, même en l'absence d'alerte. Après le passe final et pendant toute la durée du jeu, tout joueur de la défense peut, à son tour de jouer, demander une explication sur les annonces adverses. À son tour ou lorsque le mort doit jouer, le déclarant peut demander une explication sur les annonces de la défense ou sur les conventions d'en- tame ou de signalisation.

Comment traiter les explications erronées ou incomplètes?

Le partenaire du joueur qui a donné une explication erronée ne doit rien faire pour corriger l'erreur pendant que les annonces continuent ou indiquer, de quelque manière que ce soit, qu'une erreur a été commise. Une absence d'alerte est également considérée comme une explication erronée. Si un joueur prend conscience de sa propre erreur, il doit appeler l'arbitre avant que l'entame ne soit rendue face visible (ou durant le jeu s'il la découvre plus tard), puis corriger l'explication. Le partenaire du joueur fautif est cependant obligé d'appeler l'arbitre et d'informer ses adversaires que, selon lui, l'explication donnée par son

Wenn dies beides zutrifft, muss der Spieler, der eine Ansage des Partners alertiert hat, alle speziellen Informationen weitergeben, die ihm durch Paarabsprachen oder gemeinsame Erfahrung bekannt sind. Er ist jedoch nicht verpflichtet, Schlussfolgerungen offenzulegen, die sich aus seiner eigenen Kenntnis und Erfahrung mit allgemeinen Bridge-Problemen ergeben. Achtung: Wenn Sie mit Screens spielen, gelten andere Regeln.

Wann dürfen Erklärungen erfragt werden?

Grundsätzlich bis zum Endkontrakt, das heisst bis einer der Verteidiger das Aus- spiel aufdeckt. Während des Lizits und vor dem finalen Pass kann jeder Spieler, der an der Reihe ist, Erklärung über die vorherigen gegnerischen Ansagen ver- langen, auch wenn sie nicht alertiert wurden. Nach dem finalen Pass und während des gesamten Spiels kann jeder Ver- teidiger, der an der Reihe ist, eine Erklä- rung über die gegnerischen Ansagen verlangen. Ebenso kann der Alleinspieler, wenn er entweder von der Hand oder vom Dummy aus an der Reihe ist, eine Erklärung über die Ansagen eines Verteidigers oder die Absprachen im Kartenspiel anfordern, zum Beispiel über die Bedeutung der Ausspielkarte oder über die Signale.

Wie verhält man sich bei einer falschen oder unvollständigen Erklärung?

Der Partner desjenigen, der eine falsche Erklärung gegeben hat, darf den Fehler während der Ansage nicht korrigieren oder auf irgendeine Weise anzeigen, dass ein Fehler gemacht wurde. Als falsche Erklärung gilt auch das Fehlen eines Alerts.

Wenn ein Spieler während des Ansagens feststellt, dass seine Erklärung unzureichend oder falsch war, muss

>> >>

>> >> per un difensore, al termine del gioco;
– per il dichiarante o il morto: dopo il passo finale.

Consultazione della carta delle convenzioni (CC)

Richiamato che l'ente organizzatore (Regulating Authority) può a sua discrezione:
– permettere, proibire o consentire solo a certe condizioni qualsiasi accordo speciale di coppia;
– prescrivere ad ogni coppia la presentazione di una carta delle convenzioni per la rispettiva competizione;
– dettare norme per la procedura di alert e/o altri metodi per la spiegazione degli accordi di coppia;
– limitare l'impiego di chiamate artificiali «psichiche».

Un giocatore non può consultare la propria CC dopo che sia iniziato il periodo licitativo e fino alla fine del gioco. Eccezione: Solamente i mem- bri della linea del dichiarante possono consultare la propria CC durante il periodo chiarificatorio.
La consultazione della CC degli avversari è di regola permessa:
– prima che inizi la licitazione;
– durante il periodo chiarificatorio;
– durante la licitazione e durante il gioco ma solo al proprio turno di licita o di gioco.
In estrema sintesi: Un giocatore non può giovarsi di alcun aiuto alla sua memoria, capacità di calcolo o tecnica durante il periodo licitativo e di gioco, a meno che sia autorizzato dall'ente organizzatore ad esempio per giocatori che iniziano a praticare il bridge di gara.

partenaire était erronée, à la première occasion légale, soit:
– à la fin de la donne, pour un joueur de la défense;
– après le passe final, pour le déclarant ou le mort.

Consultation de la feuille de conventions (FC)

On rappelle que l'organisme responsable (Regulating Authority) peut, à sa discrétion :
– interdire ou autoriser (sans restriction ou sous conditions) toute entente particulière entre partenaires;
– imposer et réglementer l'utilisation d'une feuille de conventions;
– prescrire des procédures d'alerte ou d'autres façons de dévoiler le système d'une paire;
– restreindre l'utilisation de déclarations artificielles psychiques.

Un joueur n'est pas autorisé à consulter sa propre FC entre le début de la période des annonces (soit dès qu'un joueur de son camp a extrait les cartes de l'étui) et la fin du jeu. Les joueurs du camp du déclarant (et eux seuls) peuvent néanmoins consulter leur propre FC pendant la période de clarification.
La consultation de la FC des adversaires est, en règle générale, autorisée:
– avant le début des annonces;
– pendant la période de clarification;
– pendant les annonces et le jeu, mais seulement à son tour d'annoncer ou de jouer.
En bref: Aucune aide pour la mémorisation, le calcul ou la technique n'est autorisée, que ce soit pendant la période des annonces ou celle du jeu de la carte. À moins que l'organisme responsable ne l'autorise – par exemple lorsqu'un joueur débute dans le bridge de compétition.

er den Schiedsrichter rufen, bevor die Klärungsphase endet (die Zeit zwischen dem Ende des Lizits und dem Beginn des Spiels). Wenn ein Spieler glaubt, dass die Erklärung des Partners falsch sei, ist er verpflichtet, den Schiedsrichter zu rufen und die Gegner über die falsche Erklärung zu informieren, sobald die erste legale Gelegenheit besteht, d. h.:
– für einen Verteidiger: nach Ende des Spiels;
– für den Alleinspieler oder den Dummy: nach dem finalen Pass.

Konsultation der Konventionskarte (CC)

Es wird daran erinnert, dass die Organisatoren (Regulating Authority) nach eigenem Ermessen:
– jegliche spezielle Paarabsprachen erlauben, verbieten oder unter bestimmten Bedingungen zulassen können;
– jedem Paar die Vorlage einer Konventionskarte für den jeweiligen Wettbewerb vorschreiben können;
– Regeln für das Alert-Verfahren und/ oder andere Methoden zur Erklärung der Paarabsprachen aufstellen können; – die Verwendung künstlicher Psyche- Gebote einschränken können.
– Ein Spieler darf seine eigene CC nicht konsultieren, nachdem die Lizitphase begonnen hat und bis das Spiel beendet ist. Ausnahme: Nur der Alleinspieler und der Dummy dürfen während der Klärungsphase ihre eigene CC konsultieren.
– Das Konsultieren der gegnerischen CC ist in der Regel erlaubt:
– vor Beginn der Ansagen;
– während der Erklärungsphase;
– während des Lizits und des Spiels, jedoch nur wenn man an der Reihe ist.
Kurzgefasst: Ein Spieler darf sich während der Ansage- und Spielphase keiner Gedächtnis-, Rechen- oder Technikhilfe bedienen. Ausnahmen können von dem Wettbewerbsreglement genehmigt werden, zum Beispiel für diejenigen, die gerade mit dem Spielen von Turnier-Bridge beginnen.

Conseguenze di un mancato alert o corretta spiegazione

La linea che viene danneggiata a causa di un mancato alert o sbagliata spiegazione da parte degli avversari del significato di una licita o di una giocata nei termini stabiliti dal Codice di Gara, ha per principio diritto ad una rettifica tramite l'attribuzione di un punteggio arbitrale. Ma và ricordato e sottolineato che ogni errata informazione non produce automaticamente un risarcimento. Per poter modificare un risultato e risarcire una coppia, devono essere presenti e verificabili tre condizioni:

- l'infrazione ad una regola del codice è accertata;
- il partito innocente ha subito un danno;
- sussiste un nesso causale tra l'infrazione e il danno.

Il giocatore danneggiato deve comunque essere in grado di spiegare perché e in che misura abbia subito un danno.

Conséquences d'un défaut d'alerte ou d'une explication erronée

Si un camp subit un dommage suite au manquement des adversaires au devoir de dévoiler la signification d'une annonce ou d'un jeu comme requis par le Code, il a droit à une rectification sous la forme d'une marque ajustée. Cependant, il faut rappeler et souligner que toute information erronée n'entraîne pas automatiquement un dédommagement. Pour pouvoir modifier un résultat et indemniser une paire, trois conditions doivent être réunies et vérifiables:

- une infraction à une règle du Code est constatée;
- le camp non fautif a subi un dommage;
- il existe un lien de causalité entre l'infraction et le dommage.

Le joueur lésé doit cependant être en mesure d'expliquer pourquoi et dans quelle mesure il a subi un dommage.

Folgen eines fehlenden Alerts oder einer korrekten Erklärung

Das Paar, das durch ein fehlendes Alert oder eine falsche Erklärung des Gegners über die Bedeutung einer Ansage oder eines Spielzugs im Sinne des Reglements geschädigt wurde, hat grundsätzlich Anspruch auf eine Berichtigung durch die Zuerkennung eines Schiedsrichter-Ergebnisses. Es sei jedoch daran erinnert, dass eine falsche Information nicht automatisch zu einer Entschädigung führt. Um ein Ergebnis zu ändern und ein Paar zu entschädigen, müssen drei Bedingungen erfüllt und überprüfbar sein:

- ein Verstoss gegen eine Regel des Reglements wird festgestellt;
- die unschuldige Partei hat einen Schaden erlitten;
- es besteht ein kausaler Zusammenhang zwischen dem Verstoss und dem Schaden.
- Der geschädigte Spieler muss erklären können, warum und in welchem Masse er einen Schaden erlitten hat.

Arbitro per favore!

La serie di 10 articoli dedicati alle principali regole dello sport del bridge giunge al termine. Nel primo articolo apparso nel *Bulletin* No. 921 (dicembre 2022) avevamo sottolineato che ci eravamo prefissi l'ambizioso obiettivo di ridurre le irregolarità ed evitare nel limite del possibile gli alterchi e controversie che purtroppo talvolta avveleniscono i rapporti interpersonali con avversari, partner e arbitri di circolo. Và qui ricordato che nei tornei settimanali di circolo elvetici fungono spesso da arbitri giocatrici/giocatori che partecipano al torneo nel doppio ruolo e che pertanto si trovano nella ardua situazione di dover prendere decisioni che possono risultare sgradite ad una o a entrambe le coppie o devono declinare l'intervento in quanto sussiste un conflitto d'interesse essendo direttamente coinvolti nella situazione della presunta infrazione oppure perché non hanno ancora giocato la smazzata da giudicare. Insomma un ruolo ben più difficile e delicato di quello dell'arbitro professionista o non giocatore.

Quando chiamare l'arbitro

Ricordiamo che è buona prassi che ogni giocatore che sia consapevole di aver commesso una irregolarità chiami di propria sponte l'arbitro. E' un gesto appropriato ed elegante che smorza sul nascere le discussioni. Ma ovviamente lo può fare anche ogni giocatore al tavolo che ritiene di avere subito un danno causato da una presunta infrazione commessa da un avversario.

Chiamare l'arbitro è ancora considerato – a torto - da parecchi giocatori come un atto inopportuno o persino sgarbato, in particolare se fatto da una/un amico. Al contrario, è assolutamente sbagliato e riprovevole se un giocatore tollera e/o soprassiede ad una infrazione commessa da un avversario perché l'autore è un amico o una persona simpatica. A questo proposito tenete presente che qualsiasi linguaggio del corpo, gesto di entusiasmo o disappunto come pure

Arbitre, s'il vous plaît!

Notre série de dix articles consacrée aux principales règles du bridge s'achève. Dans le premier article (*Bulletin* n° 921 de décembre 2022), nous nous étions fixé l'objectif ambitieux de donner des outils pour réduire les irrégularités, afin d'éviter, autant que possible, les altercations et les disputes qui malheureusement empoisonnent les relations avec les adversaires, les partenaires ou les arbitres.

Il convient de mentionner ici que les joueurs qui participent aux tournois des clubs endossent parfois le rôle d'arbitre. De ce fait, ils peuvent être amenés à prendre des décisions qui sont désagréables pour l'une des paires ou les deux. Ils peuvent également être amenés à refuser d'arbitrer s'il y a conflit d'intérêts (être directement impliqué dans la situation de l'infraction présumée, ne pas avoir joué la donne en question). Leur rôle est dès lors bien plus difficile et délicat que celui d'un arbitre professionnel ou non joueur.

Quand faire appel à l'arbitre

Rappelons que tout joueur conscient d'avoir commis une irrégularité devrait appeler l'arbitre de son propre chef. C'est un geste approprié et élégant qui permet d'étouffer les disputes dans l'œuf. Mais il va de soi que n'importe quel joueur estimant avoir subi un dommage causé par une infraction présumée, commise par un adversaire, peut en appeler à l'arbitre.

De nombreux joueurs considèrent, à tort, qu'appeler l'arbitre est un acte inapproprié ou même impoli, particulièrement venant d'un ami. Or c'est tout le contraire. Cela devrait être fait systématiquement et calmement. De plus, ne pas appeler l'arbitre parce que la personne qui a commis l'infraction est sympathique ou un ami est une pratique contraire au code qui devrait être évitée.

Rappelons également que tout langage corporel, geste d'enthousiasme ou de mécon-

Turnierleitung, bitte!

Unsere zehnteilige Artikelserie über die wichtigsten Bridgeregeln geht zu Ende. Im ersten Artikel (*Bulletin* Nr. 921 vom Dezember 2022) hatten wir uns das ehrgeizige Ziel gesetzt, es zu ermöglichen, die Anzahl Regelverstösse zu verringern und so Auseinandersetzungen und Streitfälle zu vermeiden, die leider immer wieder die Beziehung zu den Gegnern, Partnernoder Schiedsrichtern im Club trüben.

An dieser Stelle sei erwähnt, dass bei Clubturnieren manchmal teilnehmende Spieler die Rolle des Schiedsrichters übernehmen. Dies kann dazu führen, dass sie Entscheidungen treffen, die für eines oder beide der Paare unangenehm sind. Bei einem Interessenkonflikt (wenn sie zum Beispiel direkt in die Situation des mutmasslichen Verstosses involviert sind oder das betreffende Board noch nicht gespielt haben) können sie esauch ablehnen, als Schiedsrichter zu amten. Ihre Rolle ist aber grundsätzlich viel schwieriger und heikler als die eines professionellen Schiedsrichters oder eines Schiedsrichters, der nicht selbst spielt.

Wann sollte der Schiedsrichter gerufen werden?

Zur Erinnerung: Jeder Spieler, der merkt, dass er eine Regelwidrigkeit begangen hat, sollte von sich aus den Schiedsrichter rufen. Dies ist eine angemessene und stilvolle Geste, die Streitigkeiten im Keim ersticken kann. Aber natürlich kann auch jeder andere Spieler, der der Meinung ist, dass er durch ein vermeintliches Vergehen eines Gegenspielers einen Schaden erlitten hat, den Schiedsrichterrufen.

Viele Spieler sind fälschlicherweise der Meinung, dass es unangemessen oder sogar unhöflich ist, einen Schiedsrichter beizuziehen, insbesondere, wenn es einen Freund betrifft. Aber das Gegenteil ist der Fall: Den Schiedsrichter nicht zu rufen, weil die Person, die das Vergehen begangen hat, sympathisch oder ein Freund ist, verstösst gegen die Regeln und sollte vermieden werden.

>> >>

>>>> qualsiasi commento verbale tipo «ma sì, ci provo», «credo di essermi sbagliato» ecc. anche se velato da innocenza costituisce un «fallo» da cartellino giallo o rosso. Il codice definisce questi teatrini delle informazioni non autorizzate (INA) indipendentemente se commesse da persone simpatiche o antipatiche. E' invece del tutto opportuno ed espressamente previsto dal codice cercare di evitare delle possibili infrazioni come la renonce consumata chiedendo al partner «non hai più carte nel colore?» onde evitare le sanzioni di trasferimento di una o più prese agli avversari.

Ruolo e compiti dell'arbitro

Il compito dell'arbitro è di ristabilire la regolarità del gioco mettendo in atto le rettifiche previste dal codice di gara in vigore.

- In primis deve chiarire i fatti che sono avvenuti al tavolo ponendo le giuste domande che consentono di appurare ciò che è realmente accaduto ascoltando prima chi lo ha chiamato e in seguito – se necessario – la versione dell'altra parte coinvolta. Ricordatevi che non dispone del VAR.
- Chi ha chiamato l'arbitro ha il diritto ma anche il dovere di esporre con calma e in modo chiaro, conciso e veritiero i fatti che configurano la presunta irregolarità. Gli altri giocatori al tavolo devono astenersi dall'interromperlo o interferire fintanto che la spiegazione non sia ultimata.
- In caso di dubbi sugli esiti senza l'irregolarità, l'arbitro deve risolverli a favore della linea innocente.
- L'arbitro può assegnare penalità procedurali per qualsiasi infrazione che senza motivo ritardi od ostacoli il gioco, infastidisca gli altri concorrenti, violi la corretta procedura o richieda l'attribuzione di un punteggio arbitrale.

I poteri discrezionali dell'arbitro

L'arbitro è autorizzato ad assegnare un punteggio arbitrale segnatamente nei casi in cui:

- il codice lo consenta;
- il codice non preveda alcun indennizzo per l'irregolarità commessa;
- sia impossibile giocare regolarmente la mano;
- sia stata imposta una penalità errata.

tentement ainsi que tout commentaire verbal, même sous des airs d'innocence, constitue une faute. Le code définit de tels actes théâtraux comme des informations non autorisées (INA), qu'ils soient commis par des personnes sympathiques ou non. En revanche, il est tout à fait approprié et expressément conseillé par le code d'essayer d'éviter d'éventuelles fautes comme la renonce consommée en demandant au partenaire: «N'avez-vous plus de cartes dans la couleur?» afin d'éviter les pénalités de transfert d'une ou plusieurs levées.

Rôle et tâches de l'arbitre

L'arbitre a pour mission de rétablir du mieux possible la régularité du jeu en mettant en œuvre les corrections prévues par le code en vigueur.

- Avant tout, il doit clarifier les faits survenus à la table en posant les bonnes questions pour savoir ce qu'il s'est réellement passé. En écoutant en premier lieu la personne qui l'a appelé puis, si nécessaire, la version de l'autre partie impliquée. Rappelons qu'il n'y a pas de VAR.
- La personne qui a appelé l'arbitre a le droit, mais aussi le devoir, d'exposer calmement et clairement les faits qui constituent l'irrégularité présumée. De manière concise et véridique. Les autres joueurs à la table doivent s'abstenir d'interrompre ou d'interférer jusqu'à ce que l'explication soit terminée.
- S'il y a un doute quant au résultat qui aurait pu être obtenu sans l'irrégularité, l'arbitre tranchera en faveur du camp non fautif.
- L'arbitre peut infliger des pénalités de procédure pour toute infraction qui retarde ou entrave le jeu de manière déraisonnable, gêne les autres joueurs, viole la procédure appropriée ou nécessite l'attribution d'une marque ajustée.

Le pouvoir discrétionnaire de l'arbitre

L'arbitre est autorisé à attribuer une marque ajustée dans les cas où:

- le code le permet;
- le code ne prévoit aucune compensation pour l'irrégularité commise;
- il est impossible de jouer la main régulièrement;

Erinnern wir uns auch daran, dass jede Art von Körpersprache, jede Geste der Begeisterung oder des Missfallens und jeder verbale Kommentar, auch wenn er noch so unschuldig ist, nicht erlaubt sind. Der internationale Code definiert solche theatralischen Handlungen als unerlaubte Informationen, unabhängig davon, ob sie von netten oder von unsympathischen Personen ausgehen. Andererseits ist es angebracht und im Code ausdrücklich empfohlen, zu versuchen, mögliche Verstösse zu vermeiden. Zum Beispiel kann man einen Revoke und damit die Strafe der Übertragung von einem oder mehreren Stichen vermeiden, indem man den Partner fragt, ob er keine weiteren Kartenmehr indieser Farbehat.

Rolle und Aufgabe des Schiedsrichters

Die Aufgabe des Schiedsrichters ist es, die Rechtmässigkeit des Spiels so gut wie möglich wiederherzustellen, indem er die im aktuellen Code vorgesehenen Berichtigungen vornimmt.

- Zuerst muss er den Sachverhalt am Tisch klären, indem er die richtigen Fragen stellt. So kann er herausfinden, was wirklich geschehen ist. Dabei sollte er zuerst die Person befragen, die ihn gerufen hat. Falls nötig, kann er danach die andere beteiligte Partei nach ihrer Version befragen. Wir dürfen nicht vergessen, dass es keinen Videoschiedsrichter wie beim Fussball gibt!
- Die Person, die den Schiedsrichter gerufen hat, hat das Recht und die Pflicht, die Umstände der angeblichen Regelwidrigkeit ruhig, klar, knapp und wahrheitsgemäss darzulegen. Die anderen Spieler am Tisch dürfen sie nicht unterbrechen oder sich einmischen, bis sie ihre Schilderung abgeschlossen hat.
- Wenn es Zweifel darüber gibt, wie das Resultat ohne den Regelverstoss gelautet hätte, entscheidet der Schiedsrichter zugunstendernichtschuldigen Seite.
- Der Schiedsrichter kann Strafen für Verstösse verhängen, die das Spiel unangemessen verzögern oder behindern, andere Spieler stören, gegen das ordentliche Spielgeschehen verstossen oder einen berichtigten Score erfordern.

Ermessensspielraum des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter darf in folgenden Fällen einen berichtigten Score zuweisen:

L'arbitro non ha facoltà di intervenire qualora ritenesse che le penalità previste dal codice siano troppo severe o al contrario troppo vantaggiose.

Punteggio arbitrale

Un punteggio arbitrale può essere:

• Assegnato attribuendo un risultato bridgistico compatibile con la smazzata in oggetto. A questo proposito il codice suggerisce che l'arbitro deve optare per un punteggio che si avvicini il più possibile al probabile risultato ottenibile senza l'infrazione. Per raggiungere questo scopo, il codice autorizza l'arbitro anche a mediare possibili risultati alternativi (*vedi esempio qui di seguito*).

• Artificiale attribuendo una percentuale quando non può essere ottenuto alcun risultato dalla mano in corso e anche tutte le volte che non è individuabile come sarebbe finita la mano sia in licita che

– une pénalité incorrecte a été imposée.

L'arbitre n'a pas le pouvoir de modifier un résultat s'il estime que les pénalités prévues par le code sont trop sévères ou trop avantageuses.

Marque ajustée

Une marque ajustée peut être:

• Un résultat qui se rapproche le plus possible du résultat que l'on aurait pu obtenir si l'infraction n'avait pas eu lieu. Le code autorise également l'arbitre à combiner plusieurs résultats possibles (*voir exemple ci-dessous*).

• Un résultat artificiel, en attribuant un pourcentage aux deux paires. Lorsqu'il n'est pas possible d'estimer comment la main se serait terminée, que ce soit lors des enchères ou pendant le jeu, l'arbitre donne un des résultats suivants:

– 60 % au camp non fautif. Si la paire a obtenu une moyenne de plus de 60 %, l'ar-

– der Code erlaubt dies;

– der Code sieht keine Entschädigung für den begangenen Regelverstossvor;

– es ist nicht möglich, die Hand regulär zu spielen;

– eineunkorrekte Strafewurde verhängt.

Der Schiedsrichter darf ein Ergebnis nicht ändern, wenn er der Meinung ist, dass die im Code vorgesehenen Strafen zu streng oder im Gegenteilzuvorteilhaftsind.

Berichtigter Score

Ein berichtigter Score kann Folgendes sein:

• Ein zugewiesenes Resultat, das so nah wie möglich an das Ergebnis herankommt, das man hätte erzielen können, wenn der Regelverstoss nicht stattgefunden hätte. Der Code erlaubt es dem Schiedsrichter, mehrere mögliche Resultate zu kombinieren (*siehe Beispiel unten*).

• Ein künstliches Resultat, das erreicht wird, indem beiden Paaren ein Prozentsatz zuge- >>>>

Un classico esempio dell'applicazione di un punteggio arbitrale assegnato • Un exemple classique de marque ajustée • Ein klassisches Beispiel für einen berichtigten Score

S	W	N	E
1♣[1]	2 SA[2] alert	X	3♠
4♥ Fine			

1. Spiegazione di Nord: forte 16+ P.O.
2. Spiegazione di Est: bicolore Ghestem ♦/♠.

Mazziere Sud. N/S vulnerabili.
Attacco: 3 di ♠.
Risultato: 4♥ – 3. Al termine Sud chiama l'arbitro e rivendica che con la spiegazione corretta avrebbe licitato 3SA.
1. Ipotesi. La spiegazione è giusta: gli E/O hanno una carta delle convenzioni (CC) completa, compresi gli interventi sulle aperture forti. Risultato mantenuto perchè non c'è infrazione.
2. Ipotesi. La spiegazione è sbagliata o comunque in mancanza o incompletezza della CC non ha potuto dimostrare quale è la spiegazione corretta. Essendoci un rapporto diretto tra infrazione e danneggiamento viene assegnato un punteggio arbitrale di 3 SA = che appare come adeguato.

1. Alerté comme étant 16+.
2. Alerté comme étant un bicolore Ghestem ♦/♠.

Donneur Sud. N/S vulnérable.
Entame du 3♠.
Résultat: 4♥ – 3. À la fin, Sud appelle l'arbitre et affirme qu'avec l'explication correcte, il aurait enchéri 3SA.
Hypothèse 1. L'explication est correcte: la paire EO a une carte de conventions (CC) complète, y compris les interventions après les ouvertures fortes. Résultat maintenu, car il n'y a pas d'infraction, juste une mauvaise application de la part d'Ouest.
Hypothèse 2. L'explication est fausse ou la paire EO ne peut pas prouver qu'elle est correcte (absence de CC ou absence de la séquence sur la CC). Comme il existe une relation directe entre l'infraction et le dommage, une marque ajustée de 3SA =, qui semble hautement probable, est attribuée.

1. Alertiert als 16+.
2. Alertiert als Ghestem, Zweifärber ♦/♠.

Teiler Süd. N/S in Gefahr.
Ausspiel: 3♠.
Ergebnis: 4♥ – 3. Am Ende ruft Süd den Schiedsrichter und erklärt, dass er mit der richtigen Erklärung 3SA geboten hätte.
Hypothese 1. Die Erklärung ist richtig: Das Ost/West-Paar hat eine vollständige Konventionskarte, einschliesslich der Interventionen nach starken Eröffnungen. Das Ergebnis bleibt bestehen, da es keinen Verstoss gibt, sondern nur eine falsche Anwendung des Systems von West.
Hypothese 2. Die Erklärung ist falsch oder das Ost/West-Paar kann nicht beweisen, dass sie richtig ist (keine Konventionskarte oder diese Sequenz ist nicht darin zu finden).
Da es eine direkte Beziehung zwischen dem Verstoss und dem Schaden gibt, wird der berichtigte Score von 3SA= vergeben, ein Resultat, das mit diesen Karten sehr wahrscheinlich erscheint.

	♠ KQ95 ♥ 973 ♦ J ♣ K9874	
♠ 103 ♥ AQ1062 ♦ K8762 ♣ J	N W E S	♠ J8642 ♥ – ♦ 10543 ♣ Q653
	♠ A7 ♥ KJ854 ♦ AQ9 ♣ A102	

>>>> durante il gioco. I punteggi artificiali consistono in:

– 60% alla linea in nessun modo colpevole altrimenti detta innocente. Nel caso di un torneo a coppie l'arbitro può adeguare la percentuale in più alla media della sessione in oggetto;

– 50% alla linea parzialmente colpevole;

– 40% alla linea direttamente colpevole.

Nei casi di incontri a squadre, l'assegnare il 60/40 comporta di aggiungere all'una rispettivamente togliere all'altra squadra 0,6 VP sul risultato finale.

Un esempio: giocando con i Bridgemate chi lo manovra inserisce un errato numero di mano sicchè ha avuto la possibilità di vedere i risultati del rispettivo board (la stessa situazione si configura quando in un torneo a coppie vengono giocati due board a tavolo e un giocatore dopo aver giocato il primo estrae lo score del secondo e lo apre): il giocatore colpevole è colui che ha inserito l'errato numero di board o ha aperto lo score sbagliato. Alla linea colpevole verrà attribuito il 40% e all'altra il 60%.

Conclusioni

Il nostro nobile gioco merita che tutti i suoi attori (giocatori, partner, avversari, arbitri) facciano propria la cultura del rispetto. Il rispetto si manifesta ascoltando veramente gli altri, senza giudicare o interrompere. Ascoltare in modo proattivo richiede di comprendere le ragioni altrui malgrado le differenze di opinioni. Questo implica l'accettazione che gli altri possano avere opinioni e convinzioni diverse dalle proprie, senza per questo giudicarle negativamente. In particolare, il rispetto degli avversari e dell'arbitro contribuisce a creare un ambiente in cui tutti i presenti – in particolare i giovani giocatori e quelli meno agguerriti – possano giocare e interagire serenamente divertendosi con il più bel gioco di carte al mondo.

bitre peut compenser le pourcentage de la marque ajustée;

– 50% si le camp est partiellement fautif;

– 40% au camp fautif.

Dans le cas des matchs par équipe, l'attribution d'une marque ajustée 60/40 signifie que 0,6 VP sera ajouté au profit de l'équipe du camp non fautif et retiré à l'équipe du camp fautif au moment de calculer le résultat du match. Un exemple: en jouant avec des Bridgemate, un joueur entre le mauvais numéro de donne et, après avoir saisi le résultat obtenu, a accès au diagramme de la donne suivante. (C'est comme si un joueur prenait par mégarde la fiche ambulante d'une donne qu'il n'a pas encore jouée.) Il devient dès lors difficile de jouer la donne. Le camp fautif, c'est-à-dire la paire du joueur ayant mal saisi le numéro de la donne ou ayant regardé la mauvaise fiche ambulante, recevra au plus 40%, et l'autre au moins 60%.

Conclusion

Notre noble jeu mériterait que tous ses acteurs (joueurs, partenaires, adversaires, arbitres) cultivent le respect. Celui-ci se manifeste par une véritable écoute des autres, sans jugement ni interruption. Écouter de manière proactive implique de comprendre les motivations des autres malgré les divergences d'opinion. Cela implique d'accepter que les autres puissent avoir des opinions et des croyances différentes, sans les juger.

Le respect des adversaires et de l'arbitre contribue à créer un environnement dans lequel toutes les personnes présentes, en particulier les jeunes et les joueurs moins agressifs, peuvent jouer et interagir paisiblement, tout en appréciant le plus beau jeu de cartes du monde.

wiesen wird. Wenn es nicht möglich ist, den Ausgang des Boards einzuschätzen – sei es beim Lizit oder während des Spiels –, vergibt der Schiedsrichter eines der folgenden Resultate:

– 60% für die unschuldige Partei. Wenn das Paar beim Turnier einen Durchschnitt von mehr als 60% erreicht hat, kann der Schiedsrichter dies ausgleichen, indem er den Prozentsatz des berichtigten Scores erhöht;

– 50% wenn die Partei teilweise schuldig ist;

– 40% für die schuldige Partei.

Bei Teammatches bedeutet ein berichtigter Score von 60/40, dass bei der Berechnung des Ergebnisses das nicht schuldige Team zusätzliche 0,6 VP erhält und dem schuldigen Team 0,6 VP abgezogen werden.

Ein Beispiel: Beim Spielen mit Bridgemates gibt ein Spieler die falsche Boardnummer ein und hat nach der Eingabe des Ergebnisses Zugriff auf das Diagramm des nächsten Spiels. (Das ist so, als würde ein Spieler aus Versehen den Laufzettel aus einem Board nehmen, das er noch nicht gespielt hat, und ihn anschauen.) Dadurch wird es schwierig, das betreffende Board zu spielen. Das schuldige Paar, das die Nummer des Boards falsch eingegeben oder den falschen Laufzettel betrachtet hat, erhält höchstens 40%, und das andere Paar mindestens 60%.

Fazit

Unser wunderbares Spiel verdient es, dass alle Beteiligten (Spieler, Partner, Gegner, Schiedsrichter) einen respektvollen Umgang miteinander kultivieren. Dieser zeigt sich darin, dass man den anderen wirklich zuhört, ohne zu urteilen oder sie zu unterbrechen. Proaktives Zuhören bedeutet, die Beweggründe der anderen Menschen zu respektieren, auch wenn sie anderer Meinung sind. Es bedeutet, zu akzeptieren, dass andere Menschen unterschiedliche Meinungen und Überzeugungen haben können, und wir diese nicht negativ bewertensollten.

Respekt vor den Gegnern und dem Schiedsrichter trägt dazu bei, ein Umfeld zu schaffen, in dem alle Anwesenden, insbesondere junge und weniger aggressive Spieler, friedlich zusammenkommen und sich freuen können, ihre Zeit beim schönsten Kartenspiel der Welt zuverbringen.