



DEUTSCHER BRIDGE-VERBAND E.V.

TURNIERORDNUNG 2000

Herausgegeben durch den
Deutschen Bridge-Verband e.V.

bearbeitet von Robert Maybach und Thomas Wisser

Änderungsfassung vom 01.02.2004

Inhaltsverzeichnis

	1
Präambel	
I. Allgemeine Bestimmungen	2
§ 1: Geltungsbereich	2
§ 2: Einteilung der Turniere	2
§ 3: Arten von Turnieren	3
§ 4: Ausschreibung der Turniere	3
§ 5: Klasseneinteilung	4
§ 6: Meldeverfahren	4
§ 7: Kostenbeitrag	5
§ 8: Pflichten der Teilnehmer	5
§ 9: Turnierleiter, Turnierschiedsgericht	7
§ 10: Raucher und Nichtraucher	8
II. Durchführungsbestimmungen	9
§ 11: Sprache	9
§ 12: Eintragungen	9
§ 13: Position der Teilnehmer, erstes Ausspiel	10
§ 14: Systeme und Konventionen	10
§ 15: Konventionskarten	11
§ 16: Alertieren und Auskünfte	11
§ 17: Bluffansagen	14
§ 18: Überlegungszeit, Stop-Regel	14
§ 19: Bidding-Boxen	15
§ 20: Screens	16
§ 21: Computerteilungen	19
§ 22: Rechtsmittel	19
§ 23: Disziplinarmaßnahmen	22
III. Bestimmungen für Paar- und Individualturniere	23
§ 24: Movement	23
§ 25: Stellvertreter	24
§ 26: Turnierauswertung	25
§ 27: Verfälschtes Board, fehlender oder unvollständiger Boardbegleitzettel	28
§ 28: Bewertung weniger oft oder nicht gespielter Boards	29
§ 29: Splitscores	33
§ 30: Nichtantreten, verspätetes Antreten	33
§ 31: Zeitlimits	34
§ 32: Strafpunkte	35

IV. Bestimmungen für Teamturniere	36
§ 33: Movement	36
§ 34: Teammitglieder	37
§ 35: Sitzordnung	38
§ 36: Turnierauswertung	40
§ 37: Platzierung, Punktgleichheit	42
§ 38: Verfälschtes Board	44
§ 39: Bewertung nicht gespielter Boards	46
§ 40: Nichtantreten, verspätetes Antreten, Ausscheiden	47
§ 41: Zeitlimits, Verspätung	48
§ 42: Strafpunkte	49
V. DBV-Vereinspokal	50
§ 43: Beschreibung	50
§ 44: Besondere Teilnahmebedingungen	50
§ 45: Phase 1 - Vereinsebene	52
§ 46: Phase 2 - Landesverbandsebene	52
§ 47: Phase 3 - Nationale Ebene	54
VI. DBV-Teamligen	56
§ 48: Gliederung der Ligen	56
§ 49: Besondere Teilnahmebedingungen	57
§ 50: Spiel- und Terminplan	59
§ 51: Auf- und Abstieg	60
VII. Schlussbestimmungen	62
§ 52: Verwendung von Spielerpässen	62
§ 53: Änderung dieser Turnierordnung	62
Anhang A	63
Richtlinie für Turniere im Bereich des DBV "Keine Toleranz für schlechtes Benehmen"	
Anhang B	66
Festlegung der zulässigen Systeme und Konventionen für Turniere im Bereich des DBV	
Anhang C	78
Festlegung der zulässigen Konventionskarten für Turniere im Bereich des DBV	

Anhang D	84
Turnierschiedsgerichts- und Sportgerichtsformular für Turniere im Bereich des DBV	
Anhang E	87
Bluffmeldeformular für Turniere im Bereich des DBV	
Anhang F	89
Bestimmungen zur Ausgabe von Spielerpässen für Turniere im Bereich des DBV	

Abkürzungen

DBV	Deutscher Bridge-Verband e.V.
EBL	European Bridge League
IMP	Internationaler Matchpunkt
KO	Knockout
MP	Matchpunkt
SP	Siegpunkt
TBR	Turnier-Bridge-Regeln
TLO	Turnierleiterordnung
TO	Turnierordnung
TSG	Turnierschiedsgericht
WBF	World Bridge Federation
ZSuK	Zulässige Systeme und Konventionen

Präambel

- I. Die vom DBV und seinen Mitgliedsvereinen veranstalteten Bridgeturniere dienen dem Zweck, das Bridgespiel als Geistessport zu fördern und zu pflegen, die Spielstärke der Vereinsmitglieder im fairen Wettkampf zu heben und die besten Spieler für die Vertretung des DBV auf internationalen Turnieren zu ermitteln.
- II. Die Turniere sind nach den in dieser TO festgelegten Bestimmungen durchzuführen. Darüber hinaus können für einzelne Turniere zusätzliche Durchführungsbestimmungen festgelegt werden. Sofern diese Bestimmungen enthalten, die von dieser TO abweichen, ist zuvor die Zustimmung des Präsidiums des DBV, vertreten durch den Vizepräsidenten, Ressort Sport, einzuholen.
- III. Bei der Wortwahl der Begriffe „Spieler“, „Partner“, „Turnierleiter“, „Teilnehmer“, „Gegner“, „Gegenspieler“ usw. in dieser TO ist die männliche Form nicht geschlechtsspezifisch zu verstehen.
- IV. Als Landesverbände i.S. dieser TO gelten auch die Bezirksverbände bisheriger Form, d.h. die am 1. Januar 1999 bestehenden Organisationen, deren Vorsitzende zu diesem Zeitpunkt ihre Organisation im Beirat des DBV vertreten haben. Soweit Landesverbände in Sportbezirksverbände (Sportbezirke) unterteilt sind / werden, also ihre bridgesportlichen Aufgaben durch diese ausüben, gelten die Bestimmungen dieser TO für die Sportbezirke anstelle der Landesverbände. Dieses gilt insbesondere für die Regelungen der Abschnitte V und VI dieser TO, wobei die Einschränkungen der §§ 43 Abs.1 und 48 Abs.3 zu beachten sind.
- V. Disziplinargericht i.S. der Bestimmungen dieser TO ist das Schieds- und Disziplinargericht nach § 18 der Satzung des DBV und der jeweiligen Disziplinargerichtsordnung des DBV (z.Zt. Sport-, Schieds- und Disziplinargerichtsordnung des DBV vom 26. Oktober 1991).
- VI. Die vorliegende Änderungsfassung der TO ist in der gemeinsamen Sitzung von Präsidium und Beirat des DBV am 28. November 2003 in Köln beschlossen worden. Sie tritt mit dem 1. Februar 2004 in Kraft und ersetzt die TO vom 1. Dezember 2000 sowie alle nachfolgenden Veröffentlichungen zur Änderung und Ergänzung dieser einschließlich der in den Anhängen (A bis F) zur vorliegenden TO geregelten Sachverhalte.

Für die §§ 26 bis 29 können übergangsweise bis zum 30. September 2004 auch die bisherigen Regelungen (Fassung der TO vom 1. Dezember 2000) angewandt werden.

I. Allgemeine Bestimmungen

§ 1: Geltungsbereich

Die TO mit ihren Anlagen ergänzt die jeweils gültigen TBR der World Bridge Federation (WBF) für den Bereich des DBV. Die TO gilt ohne Einschränkung für

- (1) alle vom DBV veranstalteten Turniere;
- (2) Turniere, für die nach der jeweils gültigen Masterpunktordnung die Vergabe von Clubpunkten bewilligt worden ist.

§ 2: Einteilung der Turniere

- (1) Im Bereich des DBV gibt es die folgenden Turnierformen:
 1. Club-(Übungs-)Turniere sowie Vergleichskämpfe, an denen die Mitglieder des veranstaltenden Vereins bzw. der mitwirkenden Vereine teilnahmeberechtigt sind. Bei Clubturnieren sollten Gastspieler nach Möglichkeit zugelassen werden, insbesondere wenn sie Mitglied eines anderen Mitgliedsvereins des DBV sind.
 2. Landesverbandsturniere, an denen nur Mitglieder von Mitgliedsvereinen des Landesverbands teilnehmen sollten.
 3. DBV-Turniere (Verbandsturniere), die grundsätzlich für in- und ausländische Spieler offen sind - vorbehaltlich der Teilnahmebeschränkungen nach §§ 3 und 6. Der Veranstalter kann die Teilnahme jedoch auf Mitglieder von Mitgliedsvereinen des DBV beschränken.
 4. Turniere um eine Deutsche Meisterschaft und Qualifikationen für internationale Meisterschaften, die ausschließlich vom DBV oder einem vom DBV ausdrücklich mit der Durchführung beauftragten Landesverband oder Mitgliedsverein veranstaltet werden. Die Teilnahmevoraussetzungen und die Austragungsmodalitäten dieser Meisterschaftsturniere bestimmt das Präsidium des DBV. Grundsätzlich sind nur Mitglieder der Mitgliedsvereine des DBV teilnahmeberechtigt; im Falle ausländischer oder staatenloser Mitglieder ist weitere Voraussetzung, dass sie ihren Wohnsitz oder ständigen Aufenthalt in Deutschland haben und die Mitgliedschaft seit mindestens einem Jahr (bzw. seit mindestens drei Jahren für die Teilnahme in der Deutschen Nationalmannschaft bei offiziellen internationalen Wettkämpfen) ununterbrochen besteht. Das Präsidium des DBV kann, ohne dass darauf ein Rechtsanspruch besteht, Ausnahmegenehmigungen erteilen. In diesem Fall wird mit dem Gewinn der Meisterschaft nicht der Titel eines Deutschen Meisters erworben. Der Titel wird dann vom nächstplatzierten Berechtigten erworben.
- (2) Turniere bei Reiseveranstaltungen der vom DBV anerkannten Veranstalter, zu denen Gastspieler zugelassen werden sollten, insbesondere wenn sie Mitglieder eines Mitgliedsvereins des DBV sind.

§ 3: Arten von Turnieren

- (1) Alle Turniere nach § 2 können wahlweise als Individual-, Paar- oder Teamturnier ausgetragen werden. Die Teilnehmer spielen bis auf Vergleichskämpfe, DBV-Vereinspokal und Teamliga für sich selbst; die Mitgliedsvereine können bis auf diese drei Ausnahmen keine Einschränkungen der Spielberechtigung vornehmen.
- (2) Die Teilnahmeberechtigung kann z.B. auf Damen, Herren, Junioren, Senioren oder Mixed-Paare eingeschränkt werden. Für Turniere nach § 2 Abs.1 Nr.4 gilt bei Abfassung dieser TO ein Spieler als Junior, wenn er im vorangegangenen Kalenderjahr das 27. Lebensjahr noch nicht vollendet hat. Ein Paar gilt als Seniorenpaar, wenn jeder der beiden Spieler am Tag des Turnierbeginns das 55. Lebensjahr vollendet hat.

§ 4: Ausschreibung der Turniere

- (1) Für alle Turniere gemäß § 2 Abs.1 Nr.2 bis 4 ist eine ordnungsgemäße Ausschreibung entweder durch ein Inserat im offiziellen Nachrichtenblatt des DBV oder durch den Versand von Einladungsschreiben bzw. Publikation des Landesverbands bekannt zu geben. Sie muss mindestens die Art des Turniers nach § 3, Ort und Zeit der Austragung, den Namen des Turnierleiters, Kostenbeitrag, ggf. Verzehrkosten sowie die Annahmestelle für Meldungen angeben.
- (2) Ebenfalls ist für diese Turniere der Meldeschluss sowie die Systemkategorie gemäß der jeweils gültigen Systemregulierung (Anhang B – Zulässige Systeme und Konventionen, ZSuK) anzugeben.
- (3) Alle Turniere gemäß § 2 Abs.1 Nr.3 sind rechtzeitig bei der Geschäftsstelle des DBV zur Eintragung in den Turnierkalender anzumelden. Das Präsidium des DBV, vertreten durch den Vizepräsidenten, Ressort Geschäftsführung / Verwaltung, ist berechtigt, die Genehmigung eines Turniers an einem bestimmten Tag zu verweigern, wenn ihm dies zur Vermeidung einer Kollision mit einem anderen bereits vorgemerkten Turnier oder einer nationalen Meisterschaft notwendig erscheint. Landesverbandsturniere dürfen an Terminen deutscher Meisterschaften nur mit Zustimmung des DBV ausgeschrieben werden.
- (4) Eine Beschränkung auf Mitglieder von Mitgliedsvereinen gemäß § 2 Abs.1 Nr.3 ist nur statthaft, wenn dies in der Ausschreibung ausdrücklich festgelegt wurde.

§ 5: Klasseneinteilung

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

§ 6: Meldeverfahren

- (1) Die Teilnahme an den Turnieren gemäß § 2 Abs.1 Nr.2 bis 4 erfolgt auf Einladung des Veranstalters. Es sollte jeder eingeladen werden, der nicht rechtskräftig vom Spielbetrieb suspendiert ist, die Teilnahmebedingungen erfüllt und seine Meldung bei der in der Ausschreibung angegebenen Stelle bis zum Meldeschluss vollständig in der vorgeschriebenen Form eingereicht hat.

- (2) Es liegt insbesondere im Ermessen des Veranstalters, Spieler nicht zuzulassen, die
1. in den vergangenen zwölf Monaten einen Verweis erhalten haben,
 2. wegen unethischen Verhaltens von einem Turnier oder einem Teil desselben ausgeschlossen wurden,
 3. bei einem Turnier disqualifiziert wurden,
 4. von einem Disziplinargericht gesperrt wurden,
 5. sich bei einem Turnier nach § 2 Abs.1 Nr.2 bis 4 nicht rechtzeitig oder nicht wirksam abgemeldet haben oder
 6. in den vergangenen zwölf Monaten wegen Verstoßes gegen die Richtlinien gem. Anhang A bestraft wurden.
- (3) Der Turnierveranstalter kann die Annahme nach Meldeschluss eingehender Meldungen ohne Begründung ablehnen; eine Absage ist in diesem Fall dem Meldenden jedoch mitzuteilen. Dagegen ist eine Bestätigung der Einladung von Seiten des Veranstalters im Falle form- und fristgemäßer Meldungen nicht erforderlich.

§ 7: Kostenbeitrag

- (1) Die Kostenbeiträge bei Turnieren gemäß § 2 Abs.1 Nr.3 und 4 sind ausschließlich für die Bestreitung der Turnierkosten, die Beschaffung von Preisen und / oder wohltätige Zwecke zu verwenden. Das Präsidium des DBV bzw. der zuständige Landesverbandsvorstand kann den Nachweis für die Einhaltung dieser Bestimmungen verlangen. Schüler, Auszubildende, Studenten sowie Wehr- und Zivildienstleistende, die das 27. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, sollten nur den halben Kostenbeitrag zahlen. Gleiches gilt in anderen begründeten Ausnahmefällen. Der Kostenbeitrag ist auch dann zu entrichten, wenn zu einem Turnier gemeldete Teilnehmer ohne ordnungsgemäße Abmeldung nicht antreten. Eine weitere Ahndung durch das zuständige Disziplinargericht bleibt hiervon unberührt.
- (2) Zusätzlich zu einem Kostenbeitrag für das Turnier kann der Veranstalter von Turnieren nach § 2 Abs.1 von jedem Teilnehmer einen festen Betrag für ein gemeinsames Essen und / oder Verzehrbons erheben. Dieser Betrag ist auch dann in voller Höhe zu zahlen, wenn der betreffende Teilnehmer nichts oder nur wenig verzehrt.

§ 8: Pflichten der Teilnehmer

- (1) Die Teilnehmer an einem Turnier gemäß § 2 verpflichten sich, die Satzung des DBV sowie die Bestimmungen der TBR und dieser TO anzuerkennen. Sie haben insbesondere die Anordnungen des Turnierleiters zu beachten und zur ordnungsgemäßen Abwicklung des Turniers nach Kräften beizutragen.

- (2) Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, gegen jeden Gegner zu spielen (bei Individualturnieren auch mit jedem Partner). Die Weigerung, gegen bzw. mit einem bestimmten Spieler anzutreten, sowie vorzeitiges Verlassen des Turniers ohne ausreichenden Grund gilt als grobe Unsportlichkeit und führt zur Disqualifikation, sofern keine besonderen Umstände vorliegen, die eine andere Entscheidung erfordern.
 - (3) Es gilt als Unsportlichkeit, wenn ein Teilnehmer eine Turnierregel oder Ordnungsvorschrift absichtlich verletzt, selbst wenn er bereit ist, die entsprechende Strafe auf sich zu nehmen, oder wenn er an einem offensichtlich falschen Ergebnis festzuhalten versucht.
 - (4) Das Vergleichen von Ergebnissen oder die Diskussion über Spiele des laufenden Durchgangs mit konkurrierenden Teilnehmern oder in deren Gegenwart ist unzulässig und soll durch den Turnierleiter oder das TSG disziplinarisch geahndet werden.
 - (5) Die Teilnehmer verpflichten sich, alle Entscheidungen des Turnierleiters und des TSG in sportlicher Weise anzuerkennen und nicht anders gegen solche Entscheidungen vorzugehen, als in dieser TO vorgesehen ist (siehe § 22, Rechtsmittel). Darüber hinaus verpflichten sich die Teilnehmer Titel, Preise und Clubpunkte wieder zurückzugeben, wenn in einem Protestverfahren die übergeordnete Rechtsinstanz eine Entscheidung trifft, die eine Änderung der Platzierung zur Folge hat.
 - (6) Der Ablauf und das Ergebnis des Turniers kann durch Film-, Video- oder Fotoaufnahmen oder auf andere Weise dokumentiert werden. Der Veranstalter darf die Dokumentation veröffentlichen. Die Veröffentlichung kann sowohl in den üblichen Druck- und Bildmedien sowie auch im Internet erfolgen. Dabei wird der Veranstalter sicherstellen, dass nur die Daten der Turnierteilnehmer veröffentlicht werden, die unbedingt zur Dokumentation des Turniers erforderlich sind.
- Durch Ihre Teilnahme an dieser Veranstaltung willigen die Teilnehmer (Spieler, Turnierleiter, Zuschauer etc.) darin ein, dass die sie betreffenden Daten in der beschriebenen Weise veröffentlicht werden. Die Teilnehmer können diese Einwilligung aus wichtigem Grund jederzeit widerrufen oder den Umfang der zu veröffentlichten Daten beschränken.
- (7) Jeder Spieler kann bestimmte Zuschauer bitten, den Tisch zu verlassen, ohne dafür einen Grund angeben zu müssen. Der Turnierleiter ist verpflichtet, dies durchzusetzen, falls der Zuschauer (Kiebitz) sich weigern sollte. Dieses gilt nicht für vom Turnierleiter oder vom Veranstalter eingesetzte Beobachter. Ein Spieler kann nicht verlangen, dass bei ihm nicht gekiebitzt wird.

§ 9: Turnierleiter, Turnierschiedsgericht

- (1) Für jedes Turnier hat der Veranstalter einen Turnierleiter zu bestellen, der gemäß der jeweils gültigen TLO berechtigt ist, das betreffende Turnier zu leiten. Der Turnierleiter ist der Repräsentant des Veranstalters. Eine entsprechende Kleidung sowie höfliches und korrektes Auftreten werden insbesondere vom ihm gefordert. Er hat dafür Sorge zu tragen, dass die TBR und diese TO einschließlich sämtlicher Anhänge zur Einsichtnahme durch die Turnierteilnehmer zur Verfügung stehen.
- (2) Der Turnierleiter hat darauf zu achten, dass der Veranstalter von Turnieren gemäß § 2 Abs.1 Nr.2 bis 4 vor Beginn des Turniers ein TSG beruft, das aus mindestens fünf sachkundigen Personen besteht. Der Veranstalter kann die Berufung durch den Turnierleiter durchführen lassen. Das TSG übt neben dem Turnierleiter die Disziplinarbefugnis aus und hat über die Proteste zu befinden, die gegen Entscheidungen des Turnierleiters eingelegt werden. Jeweils drei unbefangene und unbeteiligte Mitglieder des TSG bilden ein Gremium. Das TSG muss den Turnierleiter und soll die beteiligten Parteien anhören, sofern diese nicht darauf verzichten; § 93 TBR ist zu beachten. Nach Ende des Turniers dürfen die Mitglieder des TSG nicht ohne ausdrückliches Einverständnis des Turnierleiters abreisen.
- (3) Bei Turnieren gemäß § 2 Abs.1 Nr.3 und 4 darf der Turnierleiter nicht, bei Turnieren gemäß § 2 Abs.1 Nr.1 und Nr.2 sowie Abs.2 sollte er nicht mitspielen. Besteht die Turnierleitung aus mehreren Personen, können alle, ausgenommen der Hauptturnierleiter, vorübergehend für einen verhinderten Spieler eintreten (§ 25 und § 34 Abs.2), jedoch längstens bis zum Ende des laufenden Durchgangs.
- (4) Die Rechte und Pflichten des Turnierleiters sind in § 81 TBR festgelegt. Die folgenden Bestimmungen ergänzen dieses Kapitel der TBR:
 1. Oberste Pflicht des Turnierleiters ist es, für einen geregelten Verlauf des Turniers zu sorgen. Er ist insbesondere für die Auswahl des Movements, die Anordnung der Tische und den Zeitplan verantwortlich. Er soll dabei beachten, dass bei Turnieren gemäß § 2 Abs.1 Nr.3 und 4 während eines laufenden Durchgangs keine Pausen (Kaffeepausen, Rauchpausen, usw.) eingelegt werden, bei denen die Teilnehmer den Tisch verlassen dürfen. Hiervon ausgenommen sind Barometerturniere.
 2. Wird der Turnierleiter zu einer Entscheidung gerufen, soll er das Regelbuch zur Hand haben. Er soll zunächst die Tatsachen feststellen und dann jene Regel(n) bekannt geben, auf die er seine Entscheidung stützt. Er hat die Regel(n) vorzulesen, wenn eine der Parteien dies verlangt oder der Entscheidung widerspricht. Nach der Verkündung seiner Entscheidung soll er die Spieler auf die Möglichkeiten ihrer Rechtsmittel hinweisen.
 3. Der Turnierleiter ist verpflichtet, gegen unsportliche Teilnehmer disziplinarisch vorzugehen, auch dann, wenn er nicht explizit gerufen wurde. Jedes grob unsportliche Verhalten eines Teilnehmers hat er dem TSG und / oder dem zuständigen Schieds- und Disziplinargericht anzuzeigen.

4. Der Turnierleiter ist berechtigt, Zuschauer von einem Tisch, einem Raum oder dem ganzen Turnier auszuschließen, wenn es ihm für den geordneten Turnierablauf erforderlich erscheint.
- (5) Ist bei einem Teammatch kein Turnierleiter anwesend (z.B. bei privat gespielten Teamliga- oder DBV-Pokalmatches) oder erklärt er sich außerstande, eine Entscheidung zu treffen (z.B. Hilfsturnierleiter, der nur für Wechsel der Boards, Listenführung und einfache Regelentscheidungen zuständig ist), so haben sich die beiden Kapitäne auf einen Turnierleiter zu einigen, den sie fernmündlich oder schriftlich befragen. Die Landesverbände können abweichende Regelungen treffen. Im Zweifelsfall ist der jeweilige Liga-Obmann zuständig.

§ 10: Raucher und Nichtraucher

- (1) Sofern der Veranstalter keine anders lautende Entscheidung trifft, finden die nachstehenden Regelungen Anwendung.
- (2) Bei Turnieren gemäß § 2 Abs.1 Nr.4 darf im Spielraum nicht geraucht werden. Dieses gilt für den Vereinspokal ab der Zwischenrunde und für die Bundesligen ab der Aufstiegsrunde zur zweiten Bundesliga jeweils ab einer Stunde vor Turnierbeginn bis zum Ende aller Matches des jeweiligen Wochenendes bzw. bis zur Siegerehrung für den jeweiligen Wettbewerb. Satz 2 findet bei mehrtägigen Turnieren entsprechende Anwendung.
- (3) Im übrigen obliegt die Entscheidung über das Rauchen den Turnierveranstaltern. Auf die Regeln für das Rauchen soll in der Ausschreibung deutlich hingewiesen werden. Sofern keine Nichtraucher-Turniere durchgeführt werden, empfiehlt der DBV, das Rauchen nur eingeschränkt - wie folgt - zuzulassen:
 1. In einem Nichtraucherraum bzw. Raucherraum sollten nur Teilnehmer Sitztische bekommen, die dies bei ihrer Meldung gewünscht haben. Kein Teilnehmer hat Anspruch darauf, dass die Meldung für einen Nichtraucherraum bzw. Raucherraum berücksichtigt wird.
 2. Die Einteilung in Gruppen ist vom Turnierleiter so vorzunehmen, dass kein Ungleichgewicht in der Spielstärke der einzelnen Gruppen entsteht. Der Turnierleiter kann es ablehnen, einen Raucher – bzw. Nichtraucherraum einzurichten, wenn diese Vorgabe seiner Auffassung nach dann nicht erreicht wird.
 3. Das Turnier sollte so gestaltet werden, dass Raucher / Nichtraucher in der Regel nur wenige Boards hintereinander in einem Nichtraucher- bzw. Raucherraum zu spielen haben.
 4. Entscheidungen des Turnierleiters hinsichtlich vorstehender Anforderungen sind weder von Teilnehmern noch vom Veranstalter anfechtbar.
 5. Verstöße gegen ein Rauchverbot soll der Turnierleiter disziplinarisch ahnden.

II. Durchführungsbestimmungen

§ 11: Sprache

- (1) Bei allen Turnieren gemäß § 2 ist Deutsch die offizielle Sprache. Vom Aufnehmen der Karten des ersten Boards einer Runde bis zum Einstecken der Karten des letzten Boards einer Runde darf nur Deutsch gesprochen werden, es sei denn, alle Beteiligten einigen sich darauf, auf eigenes Risiko eine andere Sprache zu verwenden.
- (2) Die Reizung hat unter Verwendung der Denominationen Treff, Karo, Coeur, Pik, SA sowie Kontra, Rekontra und Pass zu erfolgen. Bei wiederholter Verwendung anderer Bezeichnungen soll der Turnierleiter Disziplinarmaßnahmen ergreifen.
- (3) Es werden grundsätzlich keine Proteste auf Grund von Missverständnissen durch Verwendung einer Sprache außer Deutsch zugelassen mit Ausnahme der Turniere nach § 2 Abs.1 Nr.3 und 4, bei denen der Veranstalter aufgrund der internationalen Beteiligung auch Englisch als offizielle Sprache zugelassen hat.

§ 12: Eintragungen

- (1) Bei allen Paar- oder Individualturnieren gemäß § 2 ist auf dem Boardbegleitzettel jeweils das Diagramm der Austeilung aufzuzeichnen. Bei Turnieren nach § 2 Abs.1 Nr.1 kann der Veranstalter Ausnahmen von dieser Verpflichtung zulassen.
- (2) Für vollständige Eintragungen des Ergebnisses einschließlich des ersten Ausspiels (exakte Angabe) ist der Nord-Spieler verantwortlich, für die Kontrolle der Ost-Spieler. Bei nicht aufzuklärenden Diskrepanzen zwischen Kontrakt / Resultat und Ergebnis in Punkten zählt letzteres. Falls Eintragungsfehler auf dem Boardbegleitzettel bemerkt werden, soll sofort der Turnierleiter verständigt werden. Es ist verboten, die Scores anderer Paare eigenmächtig zu verbessern oder abzuändern; Verstöße sollen disziplinarisch geahndet werden.
- (3) Die Möglichkeiten für nachträgliche Änderungen von Ergebnissen sind in § 79 TBR geregelt. Eine Vereinbarung über Kontrakt und / oder erzielte Stiche darf nur dann abgeändert werden, wenn der Turnierleiter dieses so entschieden hat. Bei offensichtlichen Anschreibe- oder Berechnungsfehlern soll der Turnierleiter nach Verständigung der beteiligten Paare eine Berichtigung vornehmen. Die Frist für derartige Änderungen läuft vorbehaltlich einer Verlängerung durch den Turnierleiter 30 Minuten nach Veröffentlichung der Ergebnisse eines Durchgangs, bei Turnieren mit mehreren Durchgängen jedoch nicht früher als 15 Minuten vor Beginn des nächsten Durchgangs ab (Änderungsfrist). Werden in den letzten 5 Minuten dieser Frist eine oder mehrere Ergebnisänderungen bekannt

gegeben, so verlängert sich die ursprüngliche Frist um weitere 5 Minuten. Nach Ende des Turniers kann die Änderungsfrist vorzeitig beendet werden, wenn kein Teilnehmer nach Aufruf durch den Turnierleiter widerspricht.

§ 13: Position der Teilnehmer, erstes Ausspiel

- (1) Gemäß § 5 TBR sind die Teilnehmer verpflichtet, die bei einem Durchgang eingenommene Himmelsrichtung beizubehalten. Wer z.B. als Nord begonnen hat, darf nur auf Anweisung oder mit Zustimmung des Turnierleiters nach Süd wechseln. Wenn das Movement vorsieht, dass Paare während eines Durchgangs die Richtung wechseln, hat Nord nach Ost und Süd nach West zu wechseln und umgekehrt.
- (2) Bei Mixed Turnieren kann der Veranstalter festlegen, dass die Dame auf Süd oder West und der Herr auf Nord oder Ost sitzt.
- (3) Gemäß § 41 TBR hat der Gegenspieler links vom vermeintlichen Alleinspieler das erste Ausspiel mit der Bildseite nach unten (verdeckt) zu machen, um seinem Partner die Möglichkeit zu geben, sich vor Aufdeckung des Tisches und der vom Partner ausgespielten Karte nach der Bedeutung sämtlicher Ansagen des Gegners zu erkundigen. Ein verdecktes Ausspiel gilt noch nicht als gespielte Karte; wenn sich herausstellt, dass der andere Gegenspieler am Ausspiel ist, soll der Turnierleiter anordnen, dass das verdeckte Ausspiel von der falschen Seite ohne Strafe zurückgenommen werden darf.
- (4) Es ist nicht verboten, offen auszuspielen. Der Partner des Ausspielenden darf diesen nach Beendigung der Reizung nicht auffordern, verdeckt auszuspielen; wiederholter Verstoß soll vom Turnierleiter disziplinarisch geahndet werden.

§ 14: Systeme und Konventionen

Maßgebend für die Zulässigkeit von Systemen und Konventionen bei Turnieren gemäß § 2 ist die ZSuK (Anhang B). Für die Frage des Alertierens hat eine DBV-Alert-Policy nach § 10 ZSuK Vorrang vor den Regelungen des § 16 dieser TO.

§ 15: Konventionskarten

- (1) Bei allen Paar- oder Teamturnieren nach § 2 Abs.1 hat jedes Paar unaufgefordert vor Beginn der Reizung dem Gegner eine vollständig ausgefüllte Konventionskarte (entsprechend der in Anhang C wiedergegebenen Form) in doppelter Ausfertigung vorzulegen. Bei Turnieren nach § 2 Abs.1 Nr.1 kann der Veranstalter Ausnahmen von dieser Verpflichtung zulassen. Bei Turnieren nach § 2 Abs.1 Nr.3 und 4 kann der Turnierleiter ausländischen Turnierteilnehmern die Verwendung anderer Konventionskarten gestatten, wenn sie verständlich sind und im Informationsgehalt der DBV-Karte entsprechen. Maßgebend hierfür sind die in Anhang C festgelegten ergänzenden Bestimmungen.
- (2) Legt ein Paar keine Konventionskarte vor, so setzt es sich selbst ins Unrecht. Wird ein Paar z.B. durch die Anwendung gegnerischer Konventionen geschädigt, weil es sich zuvor nicht dagegen absprechen konnte, so soll der Turnierleiter die Anwendung der betreffenden Konvention für unzulässig erklären und einen berechtigten Score zuweisen.
- (3) Beim Ausfüllen der Konventionskarte sind ausschließlich allgemein verständliche Bezeichnungen und Internationale Punkte (A = 4, K = 3, D = 2, B = 1) zu verwenden. Nicht allgemein bekannte Konventionen müssen nachvollziehbar beschrieben und nicht nur dem Namen nach genannt werden.
- (4) Um etwaige Missverständnisse und Streitigkeiten zu vermeiden, hat jedes Paar die Möglichkeit, vor Turnierbeginn bei der Turnierleitung eine Systembeschreibung zu hinterlegen.

§ 16: Alertieren und Auskünfte

- (1) Soweit in der ZSuK nichts anderes bestimmt ist, finden nachstehende Regelungen bei allen Turnieren gemäß § 2 Anwendung. Für die Auslegung der folgenden Regelungen sind im Zweifelsfall die Bestimmungen der ZSuK heranzuziehen.
- (2) Das Alertieren dient dem Schutz der Gegner vor Partnerschaftsübereinkünften. Die Gegner sollen vor Schaden infolge Unkenntnis einer derartigen Übereinkunft bewahrt werden. Das Alertieren ersetzt nicht das Vorhandensein der vorgeschriebenen Konventionskarten (siehe Anhang C). Andererseits befreit ein Alert oder sein Unterbleiben den Gegner nicht von der Beachtung seiner eigenen Sorgfaltspflicht im Sinn eines sportlichen Wettkampfs; so haben die Gegner das Übermitteln unerlaubter Informationen durch unnötige Fragen zu vermeiden; vgl. Abs.5. Jedes Paar kann vor Beginn der Reizung des ersten Boards an einem Tisch verlangen, dass seine Gegner nicht alertieren.

(3) Zu alertieren sind zum einen alle konventionellen Eröffnungen jeder Stufe sowie zum anderen alle konventionellen Gebote bis einschließlich 3 SA. Ein Gebot ist konventionell, wenn es durch eine Partnerschaftsvereinbarung eine Bedeutung erhält, die nicht aus der Höhe oder der Farbe der Reizung ersichtlich ist. Hierzu gehören beispielsweise Längen oder Kürzen in ungereizten Farben oder Eröffnungen auf 1er-Stufe, deren Stärke vereinbarungsgemäß unterhalb der 18er-Regel liegen kann. Des weiteren sind die folgenden ungewöhnlichen Ansagen zu alertieren:

1. Eröffnungen mit 3 in Farbe, wenn diese keine Sperransagen (i.S. § 6 Abs.2 Nr.2 ZSuK, Anhang B) sind, insbesondere wenn sie mehr als 11 Figurenpunkte beinhalten können;
2. natürliche 2 ♣-Eröffnungen (wie z.B. im Precision);
3. schwache natürliche Eröffnungen in Farbe auf 2er-Stufe (sog. Weak-Two's);
4. SA-Eröffnungen auf 1er- oder 2er-Stufe, die keine ausgeglichene Verteilung enthalten (i.S. § 6 Abs.2 Nr.6 lit. d ZSuK, Anhang B), daher insbesondere die Eröffnung mit 1 SA, wenn
 - a) regelmäßig eine 5er-Oberfarbe oder ein Single enthalten sein kann,
 - b) gewisse ausgeglichene Verteilungen (z.B. 4er-Oberfarben) ausgeschlossen sind,
 - c) mit weniger als 12 oder mit mehr als 19 Figurenpunkten eröffnet wird oder
 - d) die Figurenpunktschere mehr als 4 Figurenpunkte beträgt;
5. natürliche 2 ♣-Antworten auf 1 SA-Eröffnungen;
6. Transfer-Gebote;
7. forcierende 1 SA-Antworten auf Eröffnungen mit 1 in Farbe;
8. invertierte (also starke) Hebungen;
9. alle schwachen Sprungantworten;
10. sämtliche schwachen Sprunggegenreizungen;
11. nicht forcierende Farbwechsel einer ungepassten Hand auf natürliche Farbeeröffnungen oder Gegenreizungen mit 1 oder 2 in Farbe.
12. 3 ♣ Antwort auf die 2 SA-Eröffnung, sofern es sich nicht um einen einfachen Stayman handelt

(4) Unabhängig von der Unterscheidung zwischen natürlichen und künstlichen Ansagen i.S. Abs.3 dürfen folgende Ansagen nicht alertiert werden:

1. Pass-, Kontra- oder Rekontra-Ansagen;
2. Unterfarberöffnungen, die mindestens drei Karten in der genannten Farbe zeigen und keine spezifische Haltung in einer anderen Farbe versprechen;
3. 2 ♣ als Stayman (einfach oder erweitert, vorausgesetzt: 2 ♣ verspricht systemgemäß eine 4er-Oberfarbe) auf eine 1 SA-Eröffnung einschließlich der direkten konventionellen Antwort mit 2 ♦ (= keine 4[+]er Oberfarbe); sowie 3 ♣ auf eine 2 SA-Eröffnung, sofern es sich um einen einfachen Stayman handelt.
4. 2 ♣ als stärkste Eröffnung im Bietsystem, sofern keine schwache Variante enthalten ist (vgl. Abs.3 Nr.2);

5. starke (19 [+] Figurenpunkte) und zumindest semi-ausgeglichene (i.S. § 6 Abs.2 Nr.6 lit. b ZSuK, Anhang B) 2 SA-Eröffnungen;
 6. starke natürliche Eröffnungen auf 2er-Stufe in ♦, ♥ oder ♠ (sog. Semiforcing, vgl. Abs.3 Nr.3);
 7. starke Sprungantworten und Sprunggegenreizungen;
 8. Gegenspielkonventionen (Ausspiel und Markierungen).
- (5) Nachdem alertiert wurde, steht es dem Gegner frei, ob er sich die Bedeutung der alertierten Ansage erklären lassen möchte. Bittet er jedoch um Auskunft, so sollte entsprechend § 20 lit. F TBR die Bedeutung aller gegnerischen Ansagen erfragt werden. Grundsätzlich gilt für Fragen nach der Bedeutung von Ansagen, dass jeder Spieler dazu berechtigt ist, wenn er selbst an der Reihe zum Ansagen oder Spielen ist, auch dann, wenn die Bedeutung aus der Konventionskarte ersichtlich ist. Derartige Fragen dürfen nur an den Partner desjenigen, der diese Ansage gemacht hat, gestellt und nur von diesem beantwortet werden. Wenn allerdings ein Spieler durch die Frage nach der Bedeutung einer gegnerischen Ansage seinem Partner eine nicht regelkonforme Information gegeben hat, und der Partner des Fragenden diese Information zu einer bestimmten Ansage oder einem bestimmten Gegenspiel verwendet haben könnte, kann der Turnierleiter nach Beendigung des Spiels einen berechtigten Score zuteilen. Dies gilt insbesondere dann, wenn die Bedeutung einzelner oder natürlicher, nicht alertierter Ansagen erfragt wird oder wenn nach dem Fragen gepasst wird. Jeder Spieler sollte Fragen, bei denen die Antwort keinen Einfluss auf seine Ansage hat, verschieben, bis die Reizung abgeschlossen ist und ggf. der Partner verdeckt ausgespielt hat. Bei Auskünften muss die Partnerschaftsvereinbarung so umfassend wie möglich wiedergegeben werden. Dabei sind Antworten wie „normal“, „natürlich“ oder „Standard“ in vielen Fällen nicht ausreichend. Gibt es keine Partnerschaftsübereinkunft (auch keine implizite, durch häufiges Spiel mit dem betreffenden Partner), so ist nur zur Auskunft zu geben, dass keine Partnerschaftsvereinbarung besteht. Kein Spieler darf Gebrauch von den Auskünften des Partners oder dessen Ungewissheit machen. Kommt der Turnierleiter zur Auffassung, dass dies geschehen ist, soll er gemäß § 16 lit. A TBR einen berechtigten Score zuweisen.
- (6) Wenn ein Spieler ein alertpflichtiges Gebot nicht alertiert, oder wenn er entgegen den vorstehenden Regelungen alertiert, kann der Turnierleiter gemäß § 16 lit. A TBR, im ersten Fall auch gemäß § 40 lit. C TBR einen berechtigten Score zuweisen, falls ein Schaden entstanden ist.
- (7) Bei der Verwendung von Screens sind die Modifikationen des § 20 zu beachten.
- (8) Veranstalter von Turnieren gemäß § 2 Abs.1 Nr.1 können von den Festlegungen der Absätze 3 bis 4 abweichen (z.B. eine 1 SA-Eröffnung, die nicht 15-17 Figurenpunkte zeigt, alertpflichtig machen), wenn hierauf in der Turnierausschreibung deutlich hingewiesen wurde. Den Vereinsmitgliedern und Gästen sind etwaige Änderungen bekannt zu machen.

§ 17: Bluffansagen

- (1) Ein Bluff ist eine beabsichtigt falsche Blattbeschreibung mit dem Ziel, den Gegner zu täuschen. Gemäß § 40 lit. A TBR sind Bluffs grundsätzlich erlaubt, sofern sie nicht auf einer Partnerschaftsübereinkunft beruhen. Dabei sind jedoch die Einschränkungen der folgenden Ziffern zu beachten.
- (2) Gemäß der jeweils gültigen Festlegung der Systeme und Konventionen im Bereich des DBV (ZSuK - Anhang B) gelten spezielle Bluffverbote, insbesondere bei Eröffnungsansagen. Bei Verstößen sind die dort vorgesehenen Maßnahmen zu treffen.
- (3) Ein Bluff, der offenkundig den Zweck verfolgt, dem Gegner zu einem guten Score zu verhelfen, oder der erkennbares Desinteresse am weiteren Verlauf des Turniers offenbart, ist unsportlich und soll vom Turnierleiter disziplinarisch geahndet werden.
- (4) Häufiges Bluffen (mehr als zweimal pro Durchgang) oder wiederholtes Bluffen in derselben Weise (mehr als zweimal in vier aufeinanderfolgenden Durchgängen) führen zu einer impliziten Partnerschaftsübereinkunft und sind daher ebenfalls verboten. Der Turnierleiter soll weitere Bluffs dieses Paares in diesem Durchgang verbieten und / oder das betreffende Paar anweisen, in den betreffenden Situationen zu alertieren. Darüber hinaus kann der Turnierleiter einen berechtigten Score zuweisen, insbesondere dann, wenn die Aktionen des Partners des Bluffenden den Schluss zulassen, dass er den Bluff aufgefangen hat. Um die Häufung von Bluffs zu vermeiden, sollen alle Bluffs, insbesondere bei Turnieren gemäß § 2 Abs.1 Nr.2 bis 4, dem Turnierleiter gemeldet und vom DBV registriert werden (vgl. Anhang E). Die Aufzeichnung eines Bluffs auf dem Bluffmeldeformular stellt keinesfalls eine Anschuldigung von Fehlverhalten dar. Damit soll lediglich einer impliziten Partnerschaftsübereinkunft vorgebeugt und Spieler bzw. Paare vor unberechtigten Vorwürfen geschützt werden.
- (5) Die Formulare zur Bluffmeldung und das Verfahren der Meldung / Registrierung beim DBV sind im Anhang E wiedergegeben.

§ 18: Überlegungszeit, Stop-Regel

- (1) Der Teiler soll seine erste Ansage erst dann machen, wenn alle Spieler ihre Karten aufgenommen haben. Jeder Spieler soll seine Ansage in der ersten Bietrunde wie auch sein Spiel zum ersten Stich erst nach einer Pause von etwa 3 Sekunden machen. Ausgenommen hiervon ist das Spiel des Alleinspielers vom Tisch zum ersten Stich. Dieses soll erst nach einer Pause von ca. 10 Sekunden nach dem Aufdecken des Tisches erfolgen, anderenfalls verliert der Alleinspieler seine Rechte aufgrund einer ggf. unerlaubten Information infolge einer verzögerten Zugabe seines rechten Gegners.

- (2) Ein Spieler, der ein Eröffnungsgebot auf Zweier- oder höherer Stufe oder ein Sprunggebot im späteren Verlauf der Reizung macht, ist verpflichtet, vor seiner Ansage Stop zu sagen. Der nächste Spieler darf erst dann ansagen, wenn derjenige, der „Stop“ gesagt hat, durch ein „Go“ nach ca. 10 Sekunden die Reizung wieder freigegeben hat. Fragen über die Bedeutung von Geboten sollten in dieser Pause gestellt werden. Wenn ein Spieler eine Ansage macht, bevor die Reizung freigegeben ist, oder wenn er erkennbares Desinteresse zeigt (z.B. Sekunden laut vorzählt), so kann der Turnierleiter einen berechtigten Score nach § 16 lit. A TBR zuweisen. Unterlässt es ein Spieler Stop zu sagen oder gibt er die Reizung zu früh wieder frei, so verliert seine Seite das Recht, irgendwelche Ansprüche aus einer übermäßig verzögerten oder überhasteten Ansage eines Gegners herzuleiten.
- (3) Sagt ein Spieler Stop, ohne anschließend ein dementsprechendes Sprunggebot abzugeben, so ist die folgende Ansage gültig. Das Stop kann jedoch eine nicht regelkonforme Information für den Partner darstellen, weshalb der Turnierleiter nach § 16 lit. A TBR einen berechtigten Score zuweisen kann, wenn der Partner diese nicht regelkonforme Information zu seinem Vorteil verwendet haben könnte. Die wiederholte oder gar prinzipielle Nichtanwendung der Stopregel ist vom Turnierleiter disziplinarisch zu ahnden.
- (4) Wenn ein Spieler seine Ansage nach einer Überlegungszeit von mehr als 5 Sekunden in einer normalen Reizung bzw. nicht direkt nach einem rechtzeitigen „Go“ macht, so ist dies eine nicht regelkonforme Information für den Partner und kann nach § 16 lit. A TBR einen berechtigten Score zur Folge haben, wenn der Partner eine Ansage macht, die möglicherweise durch das Zögern beeinflusst wurde. Insbesondere nach einem zögernden Pass oder Kontra darf der Partner nur Ansagen machen, die durch seine Karten und den bisherigen Verlauf der Reizung eindeutig gerechtfertigt sind.

§ 19: Bidding-Boxen

- (1) Die Verwendung der Bidding-Box unterliegt folgenden Bestimmungen:
 1. Vorschriften zur Benutzung

Jeder Spieler legt die gewählte Ansage in Richtung Tischmitte vor sich hin. Die Bietkarten werden in einer Reihe von links nach rechts horizontal zum Spieler so gelegt, dass sie einander überlagern, aber jede Ansage in der Bietsequenz sichtbar bleibt. Nicht gemachte Ansagen dürfen nicht sichtbar sein, und eine in Unordnung geratene Kartenreihe muss vom betreffenden Spieler unverzüglich geordnet werden. Eine unkorrekt sichtbar gemachte Bietkarte kann einen berechtigten Score zur Folge haben, wenn der Turnierleiter zu der Auffassung kommt, dass ein Gegner dadurch irregeführt wurde oder der Partner eine nicht regelkonforme Information erhalten haben könnte. Nach Ende der Reizung ist den Spielern genügend Zeit zur Betrachtung der Bietkarten zu geben; danach werden alle Bietkarten in die Boxen zurückgesteckt. Der Turnierleiter kann anordnen, dass die Bietkarten mit dem End-

kontrakt bis zum Ende des Spiels auf dem Tisch liegen bleiben sollen. Kein Spieler darf Karten in der Bidding-Box berühren, wenn er nicht an der Reihe ist anzusagen. Ferner dürfen keine Bietkarten auf dem Tisch liegen, die nicht zur aktuellen Reizung gehören; das gilt auch für Stop- und Alert-Karten.

2. Gültige Ansagen

Eine Ansage gilt als abgegeben, wenn eine Bietkarte offenkundig aus der Bidding-Box entnommen wurde. Jeder Spieler ist gehalten, seine Entscheidung zu treffen, bevor er irgendeine Karte in der Box berührt. Es ist unethisch, zwischen Ansagen zu wählen und dabei verschiedene Bietkarten zu berühren; dies kann eine nicht regelkonforme Information für den Partner darstellen und gemäß § 16 lit. A TBR geahndet werden.

(2) Die Verwendung der Stop- und der Alert-Karte unterliegt folgenden Regeln:

1. Stopregel

Vor Geboten, die der Stopregel nach § 18 unterliegen, hat der betreffende Spieler, anstatt „Stop“ zu sagen, die Stop-Karte deutlich sichtbar auf den Tisch zu legen. Die Freigabe der Reizung erfolgt anstelle von „Go“ durch Entfernen der Stop-Karte. Im übrigen gilt § 18 entsprechend.

2. Alertieren

Bei Ansagen, die der Partner gemäß § 16 alertieren muss, legt der Partner, anstatt zu klopfen, die Alert-Karte auf den Tisch. Dabei hat der Alertierende darauf zu achten, dass die Gegner das Alertieren bemerken. Dazu kann er die Alert-Karte vor den Gegner zu seiner Rechten auf den Tisch legen. Dieser bestätigt das Alertieren, indem er die Alert-Karte zurückgibt. Bei anderen Typen von Bidding-Boxen ist die Aufmerksamkeit der Gegner entsprechend hervorzurufen; auch hier soll eine Bestätigung des Gegners zur Rechten erfolgen.

§ 20: Screens

(1) Die Verwendung von Screens unterliegt folgenden Bestimmungen:

1. Nord und Ost sitzen auf der einen, Süd und West auf der anderen Seite des Screens.
2. Es ist die Aufgabe von Nord, die Boards aufzulegen und nach dem Spiel wieder vom Tisch zu nehmen.
3. Es ist die Aufgabe von West, den Screen zu öffnen und zu senken.
4. Nord legt das Board auf den Schlitten und der Screen wird gesenkt (und er bleibt während der gesamten Reizung in dieser Position), so dass der Schlitten von einer auf die andere Seite geschoben werden kann. Danach nehmen die Spieler ihre Karten aus dem Board.

5. Ansagen werden mit Karten aus der Bidding-Box gemacht. Jeder Spieler legt seine gewählte Ansage auf den Schlitten, der zu diesem Zeitpunkt nur für die Spieler auf seiner Seite des Screens sichtbar ist. Die erste Ansage eines Spielers sollte die linke Begrenzung seines Schlittensegmentes berühren; weitere Ansagen werden von links nach rechts so gelegt, dass sie einander überlagern, aber jede Karte der Sequenz sichtbar bleibt. Beim Herausnehmen der Bietkarten aus der Box sowie beim Platzieren der Bietkarten auf dem Schlitten hat jeder Spieler darauf achten, so leise wie möglich zu verfahren.
 6. Nachdem beide Spieler auf einer Screen-Seite ihre Ansagen gemacht haben, schiebt Nord bzw. Süd den Schlitten unter dem Screen so weit durch, dass er nur für die Spieler auf der anderen Seite des Screens sichtbar ist. Dann machen diese ihre Ansagen in gleicher Weise, und der Schlitten wird wieder zurückgeschoben. Diese Prozedur wird wiederholt, bis die Reizung zu Ende ist.
 7. Nachdem alle vier Spieler die Möglichkeit zur Betrachtung der Bietkarten hatten, werden alle Bietkarten in die Boxen zurückgesteckt.
 8. Nach einem gültigen Ausspiel wird der Screen so weit geöffnet, dass alle Spieler gerade die gespielten Karten und die Karten des Dummy sehen können.
 9. Das Board verbleibt bis zum Ende des Spiels auf dem Schlitten in der Tischmitte.
- (2) Bei der Verwendung von Screens gelten für Alertieren und Auskünfte folgende Bestimmungen in Ergänzung zu § 16:
1. Eigene Ansagen und Ansagen des Partners, die nach § 16 zu alertieren sind, sind auf beiden Seiten des Screens gegenüber dem Screenpartner zu alertieren. Die Art und Weise des Alertierens richtet sich nach § 19 Abs.2 Nr.2.
 2. In Abweichung von § 16 Abs.3 Satz 1 sind bei Verwendung von Screens auch Ansagen oberhalb von 3 SA zu alertieren.
 3. In Abweichung von § 16 Abs.4 Nr.1 sind bei Verwendung von Screens auch alle Pass-, Kontra- oder Rekontra-Ansagen zu alertieren, die eine konventionelle Bedeutung haben, die vom Gegner nicht unbedingt als solche zu erkennen ist.
 4. Wenn der Schlitten zu ihrer Seite des Screens zurückgeschoben wird, sind beide Spieler verpflichtet, bevor einer eine weitere Ansage macht, ihrem Screenpartner alertpflichtige Ansagen (gemäß § 16) zu alertieren.
 5. Ein Spieler kann jederzeit eine Erklärung jeder gegnerischen Ansage erfragen. Er tut dies, indem er seinem Screenpartner schriftlich eine Frage stellt. Dieser gibt eine schriftliche Antwort, unabhängig davon, ob sich die Frage auf eine von ihm oder seinem Partner gemachte Ansage bezieht.

6. Der Turnierleiter hat jegliche Korrektur des erzielten Ergebnisses zu unterlassen, die eine Seite aufgrund von Missverständnissen infolge nicht schriftlich erfolgter Fragen bzw. Auskünfte fordert, es sei denn, der fragliche Sachverhalt wird von beiden Seiten übereinstimmend geschildert. Alle Proteste, die gegen Turnierleiterentscheidungen in Fällen derartiger Missverständnisse erhoben werden, sind bei bestrittenem Sachverhalt nach § 21 lit. A TBR zurückzuweisen.
- (3) Bei der Verwendung von Screens sind Strafen wie folgt abgeändert:
1. Eine Ansage gilt erst als gemacht, wenn der Schlitten mit ihr zur anderen Seite des Screens geschoben wurde.
 2. Ungültige oder unzulässige Ansagen, auf die ein Spieler aufmerksam gemacht wurde, sollten ohne Strafe geändert werden, sofern der Schlitten noch nicht auf die andere Seite des Screens geschoben wurde.
 3. Jede versehentlich gemachte Ansage kann geändert werden, solange der Schlitten noch nicht hinüber geschoben wurde, jedoch darf ein Spieler keine Gedankenänderung nach einer überlegt ausgewählten Ansage vornehmen, sobald diese auf den Schlitten gelegt wurde.
 4. Wenn ein Spieler eine gültige Änderung einer Ansage vornimmt, darf der Screenpartner zu seiner Linken jede nachfolgend getätigte Ansage ändern. Sofern die dadurch zurückgezogene Ansage eine derart bedeutsame Information vermittelt hat, dass die unschuldige Partei dadurch geschädigt wird, kann der Turnierleiter gem. § 16 lit. C TBR einen berechtigten Score zuweisen.
- (4) Die Strafbestimmungen der folgenden Paragraphen der TBR (oder Teilen davon) sind hinfällig, wenn der Screen geschlossen ist, es sei denn, der Partner des Schuldigen hat durch die Regelwidrigkeit eine nicht regelkonforme Information erhalten.
1. § 11 TBR, Verlust des Rechts auf Bestrafung.
 2. § 20 TBR, Wiederholung und Erklärung von Ansagen:
Jede Wiederholung der Reizung (sowie die Frage nach einer Wiederholung) hat lautlos zu erfolgen. Jedes Verlangen nach Erklärung von Ansagen hat schriftlich zu erfolgen, und die Antwort ist von dem Screenpartner schriftlich zu geben, unabhängig davon, welcher Gegner die Ansage gemacht hat. Solche Forderungen sind nicht auf die Zeitpunkte beschränkt, zu denen der Spieler an der Reihe ist anzusagen.
 3. §§ 23 bis 27 TBR, Regelwidrigkeiten beim Verfahren.
 4. §§ 28 bis 35 TBR, Ansagen außer Reihenfolge.
 5. §§ 36 bis 39 TBR, Unzulässige Ansagen.
 6. § 40 TBR, Partnerschaftsübereinkünfte:
Während der Reizung darf jeder Spieler jederzeit die gegnerische Konventionkarte betrachten.
 7. § 49 TBR, Sichtbarmachen der Karten eines Gegenspielers:
Wenn ein Gegenspieler eine Karte offen auf den Tisch legt, bevor er dazu nach normalem Verlauf der Reizung berechtigt ist, darf er sie ohne Strafe wieder aufnehmen.

8. § 53 TBR, Ausspiel außer Reihenfolge angenommen:
Ein Ausspiel außer Reihenfolge darf ohne Strafe zurückgenommen werden.
9. § 54 TBR, aufgedecktes erstes Ausspiel außer Reihenfolge:
Wenn ein Gegenspieler das Ausspiel außer Reihenfolge aufdeckt, darf dieses ohne Strafe zurückgenommen werden.

§ 21: Computerteilungen

- (1) In Anwendung von § 6 lit. E TBR dürfen nicht nur handgeteilte Spiele, sondern auch durch Computerprogramme generierte Spiele verwendet werden. Bei der Verwendung computergeteilter Spiele sind nachstehende Richtlinien zu beachten.
- (2) Sicherheitsvorkehrungen
 1. Da kein Teilnehmer die Austeilungen bereits vor dem Turnier kennen darf, müssen Vorkehrungen getroffen werden, dass alle Anschuldigungen, Austeilungen wären vor dem Turnier bekannt gewesen, klar und eindeutig zurückgewiesen werden können.
 2. Es darf nicht vorkommen, dass derselbe Satz von Austeilungen zu späterer Zeit nochmals verwendet wird, außer dass bei Turnieren nach § 2 Abs.1 Nr.1 oder Abs.2 bewusst Meisterschaftshände eingesetzt werden.
- (3) Auswahl der Teilungen
 1. Jede Austeilung sollte theoretisch möglich sein.
 2. Keine generierte Austeilung darf ausgefiltert werden. Die Austeilungen sind in der Reihenfolge zu verwenden, in der sie erzeugt wurden.
 3. Die Austeilungen sollten, über eine große Anzahl betrachtet, statistischen Tests genügen, insbesondere im Hinblick auf Verteilung der Farben und Verteilung von Assen, Königen, Damen und Buben auf die vier Himmelsrichtungen.

§ 22: Rechtsweg, Rechtsmittel

(1) Eröffnung des Rechtswegs, Protestgebühr

Gemäß § 92 TBR kann ein Protest gegen jede Turnierleiterentscheidung innerhalb des in § 92 TBR bestimmten Zeitraums unter Beachtung von § 12 Abs.3 dieser TO über den Turnierleiter eingelegt werden. Dieser hat den Vorfall auf dem vorgesehenen TSG-Formular (Anhang D) schriftlich festzuhalten und die Protestgebühr in Höhe von EURO 60,00 in bar bei Turnieren gemäß § 2 Abs.1 Nr.4 und EURO 30,00 in bar bei den anderen in § 2 genannten Turnieren einzuziehen, wenn nicht in der Ausschreibung etwas anderes bekannt gegeben wurde. Wird der Protest vor Verhandlungsbeginn zurückgenommen, so wird die Protestgebühr zu zwei Dritteln zurückerstattet. Ein Drittel steht dem Veranstalter als Bearbeitungsgebühr zu. Die Verwendung dieser Gebühren unterliegt den gleichen Bestimmungen wie die Kostenbeiträge (vgl. § 7).

Jeder Protest ist unverzüglich, sobald es der Turnierablauf gestattet, vor dem zuständigen Gremium zu verhandeln und zeitnah zu entscheiden. Ist das zuständige Gremium der Auffassung, dass der Protest mangels Aussicht auf Erfolg nicht zu rechtfertigen war, verfällt die Protestgebühr ganz oder teilweise nach Maßgabe des Gremiums zugunsten des Veranstalters. War das Gremium falsch besetzt oder liegt ein Verstoß gegen § 9 Abs.2 vor, wird die Protestgebühr in jedem Fall zurückgegeben.

(2) Gerichtsweg, Berufung

Ist für ein Turnier ein TSG bestellt worden, so nimmt dieses neben den Funktionen des Sportgerichts auch diejenige des Disziplinargerichts (vorbehaltlich § 91 lit. A TBR) in Bezug auf dieses Turnier (erstinstanzlich) wahr. Entscheidet es nicht ausschließlich als Sportgericht, so stellt es in seiner Entscheidung fest, inwieweit eine Berufung beim zuständigen Disziplinargericht (Abs.3) gegeben ist. Auf die Sport-, Schieds- und Disziplinargerichtsordnung des DBV sowie die TBR wird verwiesen. Im übrigen sind die erstinstanzlichen Gerichte (Abs.3) für eine Entscheidung über einen Protest zuständig.

Das Gericht teilt den Parteien und dem Turnierleiter / dem zuständigen Liga-Obmann seine Entscheidung mit. Es kann den Turnierleiter / den zuständigen Liga-Obmann beauftragen, die beiden Parteien zu informieren.

Gemäß § 93 TBR kann gegen die Entscheidung des Gerichts der ersten Instanz innerhalb einer Woche nach Bekanntgabe schriftlich Berufung unter gleichzeitiger Einzahlung der Verfahrensgebühr bei dem jeweils zuständigen Sportgericht (Abs.3), bei Verstößen gemäß §§ 23, 30 bis 32, und 40 bis 42 dieser TO beim zuständigen Disziplinargericht eingelegt werden. Im Zweifelsfall ist die nächste Sportgerichtsinstanz zuständig. Das Verfahren im einzelnen richtet sich nach der jeweiligen Sportgerichtsordnung, im Zweifelsfall nach der Sport-, Schieds- und Disziplinargerichtsordnung des DBV.

(3) Für die Turniere im Bereich des DBV wird folgender Instanzenweg festgelegt:

1. Für Turniere nach § 2 Abs.1 Nr.1 mit Ausnahme von Vergleichskämpfen (entspr. Nr.5)
 Erste Instanz: TSG / Gericht (*) des Mitgliedsvereins (wenn vorhanden);
 Zweite Instanz: Gericht (*) des Landesverbands.
2. Für Turniere nach § 2 Abs.1 Nr. 1, sofern ein Mitgliedsverein weder ein TSG noch ein Gericht (*) hat, gilt
 Erste Instanz: Gericht (*) des Landesverbands;
 Zweite Instanz: Gericht (*) des benachbarten Landesverbands.

Benachbarter Landesverband im Sinne dieser Bestimmung ist jeweils wechselseitig:

Berlin-Brandenburg / Hannover-Braunschweig,
Rhein-Ruhr / Westfalen,
Nordbayern / Südbayern,
Neckar-Oberrhein / Baden-Württemberg,
Rhein-Main / Nord-Hessen,

wobei in Bezug auf die nachfolgend genannten Landesverbände die Zuordnung ringförmig wie folgt festgelegt wird:

Hamburg-Bremen für Schleswig-Holstein,
Schleswig-Holstein für Nordwestdeutschland und
Nordwestdeutschland für Hamburg-Bremen.

Bei Änderungen im Bereich der Landesverbände bestimmt das Präsidium des DBV mit Zustimmung des DBV-Beirats die künftige Regelung, die am ersten Tag des auf die Veröffentlichung im offiziellen Nachrichtenblatt des DBV folgenden Monats Geltung erlangt.

3. Für Turniere nach § 2 Abs.1 Nr.2
Erste Instanz: TSG;
Zweite Instanz: Gericht (*) des Landesverbands.
 4. Für Turniere nach § 2 Abs.1 Nr.3 und 4
Erste Instanz: TSG bzw. TSG des DBV bei Bundesligamatches, Qualifikationen,
DBV-Vereinspokalkämpfen der Zwischen- oder Endrunde;
Zweite Instanz: Gericht (*) des DBV.
 5. Für Regional- oder Bezirksligamatches, Vergleichskämpfe sowie DBV-Vereinspokalkämpfe ab der Nationalen Ebene (§ 47)
Erste Instanz: Gericht (*) des Landesverbands, in dessen Gebiet das Match stattfindet,
Zweite Instanz: Gericht (*) des DBV.
 6. Für Turniere nach § 2 Abs.2
Erste Instanz: TSG oder Reiseschiedsgericht (*);
Zweite Instanz: Gericht (*) des Landesverbands, in dem der Reiseveranstalter seinen Firmensitz hat.
- (4) Das Ergebnis eines Rechtsmittels beim zuständigen Gericht beeinflusst das Resultat eines KO-Wettkampfes nur, wenn die Entscheidung vor dem planmäßigen Beginn der nächsten Runde stattfinden kann. Dieses gilt entsprechend bei Turnieren mit Qualifikationsphasen (Urteil erst nach einer Qualifikationsphase) sowie Turnieren nach Schweizer oder Dänischem System (Urteil erst nach dem Match der folgenden Runde).

§ 23: Disziplinarmaßnahmen

- (1) Bei einem Verstoß gegen die in Kapitel VII TBR festgelegten Verhaltensregeln oder die Richtlinien nach Anhang A sowie bei sonstigem unsportlichen Verhalten ist der Turnierleiter nach § 91 TBR berechtigt und, je nach Schwere des Verstoßes, zur Aufrechterhaltung der Ordnung verpflichtet, eine der folgenden Disziplinarmaßnahmen zu ergreifen:
 1. Verwarnung des / der Schuldigen;
 2. Punktabzug für die schuldige Partei;
 3. Erteilung eines Verweises an den / die Schuldigen;
 4. Ausschluss des / der Schuldigen für den laufenden Durchgang oder einen Teil des Durchgangs oder
 5. Disqualifikation des Teilnehmers nach Maßgabe des § 91 lit. B TBR.
- (2) Jedes TSG wie auch die Disziplinargerichte des DBV, der Landesverbände und der Mitgliedsvereine des DBV sind ermächtigt, die in Abs.1 genannten Maßnahmen autonom zu verhängen. Auf § 22 wird hinsichtlich der Berufung verwiesen.
- (3) Bei einer Disqualifikation gemäß Abs.1 Nr.5 ist der betroffene Spieler bis zur Bekanntgabe der Entscheidung durch das insofern zuständige Disziplinargericht des DBV vorläufig gesperrt, ohne dass es eines besonderen Verfahrens oder einer besonderen Benachrichtigung bedarf.
- (4) Disziplinarmaßnahmen nach Abs.1 Nr.3 bis 5 sind der DBV-Geschäftsstelle zu melden. Das weitere Verfahren richtet sich nach der jeweiligen Disziplinargerichtsordnung, im Zweifelsfall nach der Sport-, Schieds- und Disziplinargerichtsordnung des DBV.

(*) *Sportgericht oder Disziplinargericht (Schieds- und Disziplinargericht).*

III. Bestimmungen für Paar- und Individualturniere

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

§ 24: Movement

(1) Anzahl Boards pro Runde

Bei der Auswahl des Movements soll der Turnierleiter berücksichtigen, dass jedes Paar gegen möglichst viele konkurrierende Paare mindestens zwei Boards spielt. Dazu sollen im allgemeinen Runden mit zwei Boards gespielt werden; nur bei geringer Teilnehmerzahl (in der betreffenden Klasse) können auch Runden mit drei, vier oder ausnahmsweise mehr Boards gespielt werden, bei Turnieren mit mehreren Durchgängen auch eine unterschiedliche Anzahl von Boards pro Runde in verschiedenen Durchgängen.

(2) Wahl des Movements

Bei der Auswahl des Movements ist der Turnierleiter verpflichtet, dafür zu sorgen, dass jedes Paar möglichst viele der im Spiel befindlichen Boards spielt, wobei jedoch die Einfachheit des Ablaufs zu berücksichtigen ist. Ein Movement, bei dem ein Paar weniger als 60% der im Spiel befindlichen Boards spielt, ist unzulässig. Bei geringer Teilnehmerzahl (in der betreffenden Klasse) soll wahlweise ein Howell-, verkürztes Howell-, Mitchell- oder Scrambled-Mitchell Turnier gespielt werden. Bei höherer Teilnehmerzahl muss ein Movement mit mehreren parallel spielenden Abteilungen gewählt werden. Im allgemeinen wird in diesen Abteilungen ein Mitchell-Turnier mit duplizierten Boards oder ein kombiniertes Mitchell-Howell-Turnier gespielt.

(3) Setzen von Paaren

Bei der Zusammenstellung der Linien hat der Turnierleiter die spielstärksten Paare (ca. 20% aller Paare) gleichmäßig auf die Linien zu verteilen (zu setzen). Wenn in einem Durchgang die Linie nicht ganz durchgespielt wird, so ist darauf zu achten, dass die gesetzten Paare gegeneinander spielen.

(4) Boards pro Durchgang

Turniere nach § 2 Abs.1 Nr.3 und 4 müssen, Turniere nach § 2 Abs.2 sollen in mehreren Durchgängen gespielt werden. Dabei sollen pro Durchgang 14 bis 33 Boards gespielt werden. In verschiedenen Durchgängen kann die Anzahl der Boards durchaus variieren, bei Turnieren mit Matchpunkt-Abrechnung nach § 78 lit. A TBR und Turnieren mit IMPs-across-the-field sollte jedes Board während des gesamten Turniers (bzw. jeder Phase eines Turniers mit Ausscheidungs- und Finalrunden) jedoch gleich oft gespielt werden, so dass das maximal erzielbare Resultat (Top) für alle Boards gleich ist. Falls dennoch einzelne Boards oder Boards eines ganzen Durchgangs seltener gespielt werden als andere, so sind diese entsprechend § 28 zu bewerten.

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

§ 25: Stellvertreter

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

§ 26: Turnierauswertung

(1) Score-Verfahren

Paar- und Individualturniere können grundsätzlich nach vier verschiedenen Verfahren ausgerechnet werden:

1. Matchpunktverfahren (§ 78 lit. A TBR);
2. Butler-Methode (§ 78 lit. B TBR);
3. IMPs-across-the-field (§ 78 lit. B TBR) oder
4. Gesamtpunktverfahren (§ 78 lit. C TBR)

Das übliche Score-Verfahren ist das Matchpunktverfahren, wobei eine Score-Einheit einem Matchpunkt (MP) entspricht. Das Gesamtpunktverfahren soll nur bei einem nicht-gescrambelten Mitchell-Turnier, in dem alle Teilnehmer alle Boards spielen, Anwendung finden. Andere Auswertungsverfahren, wie Paarturniere mit IMP-Auswertung (Butler oder IMPs-across-the-field) sollen nur in einem ausgeglichenen Feld verwendet werden. Alle vom Matchpunktverfahren abweichenden Verfahren sind in der Turnier-Ausschreibung ausdrücklich anzukündigen.

(2) Nachkommastellen

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

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

(3) Einsicht in die Boardbegleitzettel

Zum Zweck der Einsichtnahme und Kontrolle durch die Teilnehmer sind die Boardbegleitzettel sofort nach Fertigstellung der Abrechnung des betreffenden Durchgangs auszulegen. Für die Berichtigung von Scorefehlern gelten die Fristen nach § 12 Abs.3, ggf. i.V.mit den Bestimmungen § 92 TBR.

(4) Frequenztafeln

Bei Turnieren gemäß § 2 Abs.1 Nr.3 und 4 ist darüber hinaus den Teilnehmern zumindest in der obersten Gruppe durch Frequenztafeln die Gelegenheit zur Kontrolle der Scores zu geben. Falls das Ergebnis eines Durchgangs Einfluss auf die Einteilung des nächsten Durchgangs hat (Qualifikation), müssen die Boardbegleitzettel und ggf. Frequenztafeln spätestens 30 Minuten vor Beginn des nächsten Durchgangs ausgelegt werden. Anstelle von Frequenztafeln

können auch aussagekräftige Boardausdrucke oder vom Veranstalter / Turnierleiter erstellte sogenannte Privatscores mit Paarnummern, Scores und Matchpunkten ausgegeben werden. Abs.3 Satz 2 ist zu beachten. Die Frist nach Satz 2 kann durch den Turnierleiter verkürzt werden, wenn hiergegen nach Aufruf kein Widerspruch erhoben wird.

(5) Qualifikationsdurchgänge

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

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

(6) Platzierung, Punktgleichheit

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

(7) Reihenfolge bei Punktgleichheit

Wenn nach Abs.6 vorgesehen ist, bei Punktgleichheit eine Reihenfolge zu ermitteln, ist wie folgt zu verfahren:

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

(8) IMP-Abrechnung nach der sogenannten Butler Methode:

1. Zur Errechnung der IMPs ist ein Durchschnittsscore (= Datumsscore) wie folgt zu ermitteln: Der Datumsscore ist das arithmetische Mittel aller Anschriften (siehe aber folgende Nr.2), wobei die ermittelte absolute Zahl auf volle 10 Punkte zu runden ist (Beispiele: -385 wird auf -390, +205 wird auf +210 aufgerundet, während +204,99 auf +200 und -384 auf -380 abgerundet werden).
2. Bei mehr als 4 Anschriften kann der Veranstalter vor Beginn des Turniers / Durchgangs festlegen, dass für die Ermittlung des Datumsscores jeweils (gerundet) 1/7 der besten und 1/7 der schlechtesten Scores unberücksichtigt bleiben. Den Anteil der Streichresultate hat der Turnierleiter vor Beginn des Turniers / Durchgangs bekannt zu geben. Die zu streichende Anzahl von Scores muss pro Board abhängig von der Anzahl der Anschriften bestimmt werden.
3. Die erzielten Punkte werden durch Vergleich mit dem Datumsscore gemäß der geltenden IMP-Tabelle in IMPs umgerechnet, diese stellen für das jeweilige Board den Score dar.
4. Die Ausschreibung für das Turnier kann vorsehen, dass die gegen einen Gegner erzielte IMP-Summe in SP gemäß § 36 Abs.2 umgerechnet wird.

(9) IMPs-across-the-field

1. Das Ergebnis (der Score) eines jeden Paares wird mit allen anderen Ergebnissen verglichen und die Differenz gemäß der geltenden IMP-Tabelle in IMPs umgerechnet. Die Summe der somit erzielten IMPs bildet das Ergebnis des jeweiligen Boards für das Paar.
2. Wenn die IMP-Summe gemäß Abs.8 Nr.4. in SP umgewandelt werden soll, ist zuvor die gemäß Nr.1 ermittelte IMP-Summe pro Board durch die um eins verminderte Anzahl der Anschriften zu dividieren und gemäß Abs.2 zu runden.
3. Bei unterschiedlich vielen Anschriften pro Board sind die IMP-Summen mit dem Faktor aus der höchsten Anzahl der Anschriften geteilt durch die Anzahl der Anschriften zu multiplizieren und anschließend gemäß Abs.2 zu runden.

(10) Validierung von Scoreprogrammen

1. Zur Sicherstellung der Korrektheit von Scoreprogrammen bzgl. der Ergebnisermittlung kann der DBV für jede der Abrechnungsverfahren gemäß Abs.1 ein gesondertes Validierungsverfahren für Scoreprogramme vorschreiben. Das Ziel eines derartigen Validierungsverfahrens soll sein, dass das Ergebnis eines vorliegenden Turniers – unabhängig vom verwendeten Scoreprogramm – immer eindeutig ist.
2. Der DBV ist berechtigt, Paarturniere oder Individualturniere, die mit nicht validierten Programmen gescort wurden, durch geeignete Maßnahmen zu sanktionieren.
3. Das genaue Validierungsverfahren regelt eine eigene Validierungsordnung.

§ 27: Verfälschtes Board, fehlender oder unvollständiger Boardbegleitzettel

(1) Verfälschen eines Boards

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

(2) Falsches Duplizieren

Zu Beginn eines jeden Durchgangs können die Teilnehmer aufgefordert werden, Boards zu duplizieren. Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, dass alle Karten in die korrekten Fächer des richtigen Boards gesteckt werden. Wird falsch dupliziert oder ein Board entgegen der Anweisung nicht neu gemischt, werden die beiden Paare an diesem Tisch mit Strafpunkten in Höhe von bis zu 50% eines Tops für das erste und 30% eines Tops für jedes weitere falsch duplizierte oder nicht gemischte Board belegt. Diese Strafpunkte werden auch dann verhängt, wenn ein Paar beim fehlerhaften Duplizieren nicht anwesend war.

(3) Nichterkennen eines Duplizierfehlers

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

(4) Vorgang nach Erkennen eines verfälschten Boards

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

(5) Scores des verfälschten Boards

Gruppen mit vier oder mehr Scores werden entsprechend § 28 bewertet. Gruppen mit weniger als vier Scores werden wie folgt bewertet:

1. Ein Score: Beide Paare erhalten Plusdurchschnitt nach § 28 Abs.5.
2. Zwei Scores: Sind beide Scores identisch, erhalten alle Paare 60%, ansonsten das mit dem besseren Score 65% und das mit dem schlechteren Score 55%.

3. Drei Scores: Das Paar mit dem besten Score erhält 70%, das mit dem mittleren Score 60% und das mit dem schlechtesten Score 50%. Bei zwei oder drei identischen Scores wird entsprechend aufgeteilt.
 4. Wenn ein Paar in vorstehenden Nr.2 und 3. den besten oder geteilt besten Score erzielt hat, erhält das Paar stattdessen den Prozentsatz aus allen normalen Scores (i.S. § 28 Abs.1) , sofern dieser höher ist als der Prozentsatz nach vorstehenden Nr.2 und 3.
- (6) Scoren eines Boards mit fehlendem oder unvollständigem Boardbegleitzettel
Geht der Boardbegleitzettel bei einem Turnier ganz oder teilweise verloren, so ist wie folgt zu verfahren:
1. Der Turnierleiter soll möglichst detaillierte Nachforschungen zur Ermittlung der fehlenden Ergebnisse durchführen. Dabei soll er auf alle verfügbaren Beweismittel zurückgreifen.
 2. Im Fall fehlender oder unvollständiger Boardbegleitzettel soll der Turnierleiter bis zur Klärung der offenen Scores keine vorläufigen Frequenzen aushängen, um eine Beeinflussung der Beweisfindung auszuschließen.
 3. Für alle Anschriften, die durch den Turnierleiter nicht eindeutig geklärt werden können (z.B. keine Einigung der Parteien auf ein Ergebnis oder ein Ergebnis, das nur von der Seite bestätigt wird, für die das Ergebnis vorteilhaft wäre), soll er
 - a) allen schuldigen Paaren einen Minusdurchschnitt,
 - b) allen nachweislich unschuldigen Paaren, die das Board vor dem Verschwinden des Boardbegleitzettels gespielt haben, Plusdurchschnitt und
 - c) allen übrigen einen Durchgangsschnitt zuweisen.
 4. Werden während der Protestfrist nach Aushängen der Frequenzen neue Erkenntnisse bekannt, ist das ermittelte Ergebnis daraufhin zu ändern. Die jeweiligen Frequenzen sind erneut auszuhängen.

§ 28: Bewertung weniger oft oder nicht gespielter Boards

(1) Begriffsbestimmungen

1. Normale Scores

Unter normalen Scores sind folgende Scores zu verstehen:

- a) Scores aus Boards ohne besonderer Vorkommnisse,
- b) Scores aus verfälschten Boards mit vier oder mehr Anschriften in der betrachteten Gruppe (vgl. § 27 Abs.4),
- c) Scores, die als zugewiesener nach § 12 lit. C 2 TBR durch den Turnierleiter entstanden sind.

2. Erspielte Scores

Unter erspielten Scores sind zu verstehen:

- a) alle Scores aus vorstehender Nr.1 sowie
- b) die Scores aus verfälschten Gruppen mit 2 oder 3 Anschriften in der betrachteten Gruppe (vgl. § 27 Abs.4).

3. Top

Es ist zu unterscheiden zwischen

- a) dem Top in einem einzelnen Board, der sich aus der Anzahl der normalen Scores, die direkt miteinander verglichen werden, errechnet und
- b) dem Maximal Top eines Turniers (bzw. der gesamten Phase eines Turniers mit Ausscheidungs- und Finaldurchgängen), der sich aus der Höchstzahl von Anschriften, die direkt miteinander verglichen werden, aus allen Boards dieses Turniers (bzw. der gesamten Phase eines Turniers mit Ausscheidungs- und Finaldurchgängen) ergibt.

(2) Ausrechnung ohne Computer

1. Bei verfälschten Boards mit Gruppen von vier oder mehr Scores wird jeder Score zunächst normal nach § 78 lit. A TBR (mit vermindertem Top) bewertet und dann um 1 MP für jeden Score in der bzw. den anderen Gruppen erhöht.
2. Fehlen normale Scores auf Grund von nicht gespielten Boards, künstlich berichtigten Scores usw., so sind die verbleibenden Scores zunächst normal nach § 78 lit. A TBR (mit vermindertem Top) zu scoren und dann um 1 MP für jeden fehlenden Score zu erhöhen.
3. Werden in einem Turnier mit duplizierten Boards einige Boards nicht in allen Linien gespielt, so ist die Score-Methode für diese Boards zu Beginn des Turniers bekannt zu geben. Werden z.B. bei einem Turnier mit 2 Linien und 7 Runden pro Durchgang Boards nur in einer Linie gespielt, so gibt es bei diesen nur 7 (anstelle 14) Scores. Für die Mehrzahl der Boards ist der Top 26; die Anschriften der nur in einer Linie gespielten Boards sollten in diesem Fall 25-21-17-13-9-5-1 bewertet werden.
4. Werden ungeachtet der Bestimmungen in § 24 Abs.4 oder durch unvorhersehbare Ereignisse die Boards eines Durchgangs seltener gespielt als in anderen Durchgängen, so sind die MP-Summen dieses Durchgangs entsprechend aufzuwerten. Werden z.B. in einem Durchgang pro Board nur 12 Scores anstelle von 14 in den übrigen Durchgängen notiert, so werden alle Boards dieses Durchgangs zunächst normal mit Top 22 (anstelle 26) bewertet. Anschließend werden die insgesamt in diesem Durchgang erzielten MP mit dem Faktor 26/22 multipliziert und gemäß § 26 Abs.2 gerundet.

(3) Ausrechnung mit Computer

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

1. Matchpunkte

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

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

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

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

n = Anzahl von Scores in der betrachteten Gruppe.

2. Butler-Turniere

Bei Butler-Turnieren finden keine Aufwertungen statt.

3. IMPs-across-the-field

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

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

(4) Hat ein Paar weniger Boards als andere Paare gespielt oder erhält ein Paar einen künstlichen berichtigten Score gemäß § 12 lit. C 1. und § 88 TBR, so erhält es für derartige Boards je nach Sachlage „Plusdurchschnitt“, „Durchschnitt“, „Minusdurchschnitt“ oder „Durchgangsschnitt“. Grundlage für die Auf- oder Abwertung dieser Scores ist der Schnitt aus allen erspielten Scores gemäß Abs.1.

(5) Plusdurchschnitt

1. Ein Paar erhält Plusdurchschnitt, wenn es absolut schuldlos an der für einen künstlichen berichtigten Score ursächlichen Regelwidrigkeit oder am Nichtspielen des Boards war. Hierzu gehören u.a. folgende Sachverhalte:

- a) Aussetzrunde wegen eines Aussetztisches, der nicht Bestandteil des Movements ist;
- b) ein oder alle Boards der Runde können nicht gespielt werden, weil nur das Gegnerpaar nicht oder nicht rechtzeitig am Tisch ist;
- c) ein Board der Runde wird nicht gespielt, weil 2 Minuten vor Ende der Runde noch nicht mit der Reizung begonnen wurde und nur das Gegnerpaar für das langsame Spiel in der Runde verantwortlich ist;
- d) ein oder alle Boards der Runde werden nicht gespielt, weil das Gegnerpaar unerlaubte Informationen i.S. § 16 lit. B TBR über das bzw. die Boards hat oder das Paar selbst unerlaubte Informationen hat, an deren Erhalt es absolut schuldlos ist.

2. Der Plusdurchschnitt eines Paares für jedes solche Board ist der höhere der beiden folgenden Scores:
 - a) 60% des Maximal Tops;
 - b) der von diesem Paar während dieses Durchgangs erzielte prozentuale Durchschnitt von allen erspielten Scores (i.S. Abs.1).

(6) Durchschnitt

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

(7) Minusdurchschnitt

1. Ein Paar erhält Minusdurchschnitt, wenn es ursächlich schuldig an der für einen künstlichen berichtigten Score ursächlichen Regelwidrigkeit oder am Nichtspielen des Boards war. Dieses gilt u.a. für folgende Sachverhalte:
 - a) ein oder alle Boards der Runde können nicht gespielt werden, weil das Paar nicht oder nicht rechtzeitig am Tisch ist.
 - b) ein Board der Runde wird nicht gespielt, weil 2 Minuten vor Ende der Runde noch nicht mit der Reizung begonnen wurde und das Paar für das langsame Spiel in der Runde zumindest mitverantwortlich ist;
 - c) ein oder alle Boards der Runde werden nicht gespielt, weil das Paar unerlaubte Information i.S. § 16 lit. B TBR über das bzw. die Boards hat, an deren Erhalt es schuldig ist;
 - d) das Ergebnis eines Boards wird nicht eingetragen und ist auch nicht zu ermitteln, sei es, weil sich die Paare nicht erinnern oder nicht einigen können.
2. Der Minusdurchschnitt eines Paares für jedes solche Board ist der niedrigere der beiden folgenden Werte:
 - a) 40% des Maximal Tops;
 - b) der von diesem Paar während dieses Durchgangs erzielte prozentuale Durchschnitt von allen erspielten Scores (i.S. Abs.1).

(8) Durchgangsschnitt

Ein Paar erhält Durchgangsschnitt für nicht gespielte Boards eines Aussetztisches, der Bestandteil des Movements ist. Der Durchgangsschnitt eines Paares für jedes solche Board ist der von diesem Paar während dieses Durchgangs erzielte prozentuale Durchschnitt von allen erspielten Scores (i.S. Abs.1).

(9) Bewertung bei Individual- und Paarturnieren mit IMP-Auswertung

1. Butlerwertung

In Prozent zugewiesene Ergebnisse werden wie folgt in IMPs umgerechnet. 50% entsprechen 0 IMPs, bei davon abweichenden Prozentzahlen entsprechen 10% nach oben jeweils +3 IMPs und 10% nach unten –3 IMPs, wobei analog § 26 Abs.2 zu runden ist.

2. IMPs-across-the-field

Hier muß das gemäß vorstehender Nr.1 ermittelte gerundete Ergebnis mit (maximaler Anzahl – 1) multipliziert werden.

3. Plus- und Minusdurchschnitt

Bei +3 IMPs und höher und –3 IMPs und niedriger (bei IMPs-across-the-field vor der Multiplikation mit (maximaler Anschrift –1) ist analog der Paarturnier-Auswertung i.S. der vorstehenden Abs.5 und 7 zu verfahren.

§ 29: Splitscores

(1) Splitscores nach § 12 lit. C Nr.2 TBR

Wenn ein Score durch die Turnierleitung oder ein TSG in zwei unterschiedliche Ergebnisse für N/S und O/W aufgeteilt wird, muss das fragliche Board beim scoring in zwei Abteilungen gerechnet werden: Die **MP / IMPs** für N/S werden unter Einbeziehung des N/S-Teils des Splitscores kalkuliert, die **MP / IMPs** für O/W unter Berücksichtigung des O/W-Teils des Splitscores. Die beiden Abteilungen müssen auf den Frequenztafeln (§ 26 Abs.4) getrennt ausgewiesen werden.

(2) Berichtigte Scores nach § 25 TBR

Bei nach § 25 TBR zugewiesenen Scores ist für die Berechnung der **MP / IMPs** auf diesem Board der tatsächlich erzielte Score heranzuziehen. Sollte das Ergebnis der schuldigen Seite Minusdurchschnitt (gemäß § 28 Abs.7 Nr.2) übersteigen, ist die Anzahl ihrer **MP / IMPs** entsprechend zu vermindern. Die unschuldige Seite behält das erzielte Ergebnis.

§ 30: Nichtantreten, verspätetes Antreten

(1) Alle Paare sind verpflichtet, 5 Minuten vor dem offiziellen Beginn des jeweiligen Durchgangs ihre zugewiesenen Plätze einzunehmen. Ist ein gemeldetes Paar 5 Minuten nach dem offiziellen Beginn des Turniers noch nicht anwesend und hat das Paar den Veranstalter nicht über die Verspätung informiert, so hat der Turnierleiter das Recht, dieses Paar zu streichen und ein anderes Paar stattdessen teilnehmen zu lassen.

(2) Ist ein Paar zum offiziellen Beginn eines Durchgangs nicht anwesend, kann es jedoch als wahrscheinlich angenommen werden, dass das Paar sich nur verspätet hat (z.B. wenn es den Veranstalter informiert hat oder ein anderer Teilnehmer dies andeutet), so kann der Turnierleiter folgende Maßnahmen treffen:

1. Einsatz eines Aushilfspaars, dieses darf jedoch maximal halb so viele Boards spielen, wie regulär für diesen Durchgang vorgesehen sind. Ist das gemeldete Paar dann noch nicht anwesend, kann das Aushilfspaar als reguläres Paar weiterspielen, wenn es sich um den ersten oder einzigen Durchgang handelt. Andernfalls kann das Aushilfspaar als Stellvertreterpaar gemäß § 25 weiterspielen.
 2. Bewertung von Boards gemäß § 28.:
 - a) Bei Turnieren mit nur einem Durchgang dürfen maximal die Hälfte der regulär im Turnier zu spielenden Boards auf diese Weise gewertet werden.
 - b) Bei Turnieren mit mehreren Durchgängen dürfen maximal ein Drittel der regulär im Turnier zu spielenden Boards, jedoch nie mehr als ein Durchgang auf diese Weise gewertet werden.
- (3) Der Turnierleiter hat darüber hinaus ein Paar, das zum offiziellen Beginn eines Durchgangs nicht spielbereit ist, wie folgt mit Strafpunkten belegen.
1. bei bis zu 5 Minuten:
Verwarnung, bei Wiederholung in einem späteren Durchgang 10% eines Tops;
 2. ab der 6. Minute je angefangene 5 Minuten 10% eines Tops; bei Wiederholung in einem späteren Durchgang 20% eines Tops.

§ 31: Zeitlimits

- (1) Die Dauer einer Runde wird vom Turnierleiter bestimmt. Er soll dabei folgende Richtzeiten, einschließlich Platzwechsel, jedoch ohne Mischen, Duplizieren, Kontrollieren usw. einhalten:
 1. für 2 Boards: 16 Minuten;
 2. für 3 Boards: 22 Minuten;
 3. für 4 Boards: 28 Minuten.Bei der Verwendung von Screens oder bei der Teilnahme unerfahrener Paare sollte pro Board 1 Minute mehr angesetzt werden.
- (2) Wird das Zeitlimit für eine Runde um mehr als 1 Minute überschritten, so kann der Turnierleiter beide Paare wie folgt mit Strafpunkten belegen:
 1. bei 1+ bis 5 Minuten:
Verwarnung, bei Wiederholung im gleichen Durchgang 10% eines Tops;
 2. bei mehr als 5 Minuten:
10% eines Tops, bei Wiederholung im gleichen Durchgang 20% eines Tops.Hat der Turnierleiter jedoch Grund zu der Annahme, dass die Verzögerung nur von einem Paar verursacht wurde, so soll er das andere Paar nicht mit Strafpunkten belegen.

- (3) Hat ein Tisch zwei Minuten vor Ende der Runde noch nicht mit der Reizung begonnen, kann der Turnierleiter anordnen, dass das Board nicht mehr gespielt wird. § 28 findet entsprechende Anwendung.

§ 32: Strafpunkte

- (1) Unabhängig von den u.a. in § 27 (Verfälschtes Board, fehlender oder unvollständiger Boardbegleitzettel), § 30 (Nichtantreten, verspätetes Antreten) und § 31 (Zeitlimits) aufgeführten Strafbestimmungen ist der Turnierleiter berechtigt und zwecks Aufrechterhaltung der Ordnung bei einem Turnier verpflichtet, in folgenden Fällen Strafpunkte zu verhängen:
1. Unnötiges Verlassen des Tisches vor Ende der Runde: von Verwarnung bis zu 50% eines Tops.
 2. Ergebnis falsch oder gar nicht eingetragen: von Verwarnung bis zu 30% eines Tops für beide Paare.
 3. Schuldhaftes Spielen eines falschen Boards oder Zuordnung eines Board-Begleitzettels zu einem falschen Board: von Verwarnung bis zu 30% eines Tops.
 4. Weitergabe eines Boards, welches nicht 13 Karten pro Tasche oder Karten mit der Bildseite nach oben enthält. von Verwarnung bis zu 20% eines Tops für ein schuldiges Paar.
 5. Ansehen des eigenen Blattes mit falscher Kartenzahl: von Verwarnung bis zu 20% eines Tops bzw. bis zu 30%, wenn mit falscher Kartenzahl gespielt wird.
 6. Herausnehmen falscher Blätter; Spielen auf falscher Achse: von Verwarnung bis zu 20% eines Tops. Das Board soll dann achsenvertauscht gespielt und entsprechend gewertet werden.
 7. Vorzeitiger Boardwechsel: von Verwarnung bis zu 20% eines Tops.
 8. Unvollständiges Ausfüllen der Konventionskarte: von Verwarnung bis zu 20% eines Tops.
 9. Verstöße gegen Kapitel VII TBR oder Anhang A dieser TO: von Verwarnung bis zu 150% eines Tops, Suspendierung oder Disqualifikation.
 10. Sonstige Verstöße gegen die TBR, die TO oder Anweisungen des Turnierleiters, sowie ungebührliches Verhalten gegenüber Turnierleiter /Turnierleitern und Turnierschiedsgerichtsmitgliedern: von Verwarnung bis zu 50% eines Tops.
- (2) Im übrigen ist der Turnierleiter umfassend befugt, die nach § 91 TBR zulässigen Maßnahmen bei Verstoß gegen Bestimmungen dieser TO nach eigenem Ermessen unter Beachtung des Grundsatzes der Verhältnismäßigkeit und der speziellen Sanktionsregelungen dieser TO gegen jeden Teilnehmer zu ergreifen.

IV. Bestimmungen für Teamturniere
--

Die folgenden Bestimmungen gelten sinngemäß auch für Paarturniere mit IMP-Auswertung, sofern nicht Besonderheiten der jeweiligen Turnierform entgegenstehen.

§ 33: Movement

- (1) Anzahl der Boards pro Match
Ein Match zwischen zwei Teams soll über mindestens 6 Boards gespielt werden; lediglich bei Turnieren nach § 2 Abs.1 oder bei Turnieren mit Patton- oder Board-a-Match-Berechnung können auch weniger Boards gespielt werden. Bei KO-Matches sollen mindestens 32 Boards gespielt werden. Bei Matches mit weniger als 20 Boards soll ohne Halbzeiteinteilung gespielt werden; bei Matches mit 20 oder mehr Boards soll in zwei Halbzeiten gespielt werden und bei Matches mit 40 Boards und mehr soll das Match in mehrere Segmente unterteilt werden.
- (2) Wahl des Movements
Bei geringer Teamanzahl (in der betreffenden Klasse) und auch bei etwas größerem, ausgeglichenem Feld soll nach dem Prinzip „Jeder gegen Jeden“ Round-Robin gespielt werden. Andernfalls kann mit Ausscheidung (z.B. zunächst in mehreren Abteilungen ein Round-Robin) und Endrunde bzw. Finale oder nach einem anderen Modus (z.B. KO-System, Schweizer System oder Dänischem System) gespielt werden.
- (3) Setzen von Teams
Bei der Zusammenstellung mehrerer paralleler Abteilungen hat der Turnierleiter die spielstärksten Teams gleichmäßig auf die Abteilungen zu verteilen. Bei der Einteilung der ersten Runde eines Turniers nach Schweizer oder Dänischem System kann der Turnierleiter komplett losen oder aber die Teams nach Spielstärke in zwei Hälften einteilen und dann jedem Team der unteren Hälfte ein Team der oberen Hälfte zulosen. Bei einer ungeraden Teamanzahl sollen dann drei Teams mittlerer Stärke ausgelost werden, die zunächst eine Doppelrunde spielen. Bei der Erstellung des Spielplans für ein Turnier nach KO-System können mehrere oder auch alle Teams nach vorher bekannt zu gebenden Kriterien (Vorjahreserfolge, Masterpunkte usw.) eingeteilt werden.
- (4) Anzahl der Runden (Matches)
Bei Turnieren nach Round-Robin oder KO-System ist die Anzahl der Runden festgelegt; bei Turnieren nach Schweizer oder Dänischem System müssen mindestens 4 Runden und bei Turnieren nach § 2 Abs.1 Nr.3 und 4 mindestens 6 Runden gespielt werden. Bei Turnieren nach Schweizer System soll die Anzahl der Runden nicht mehr als 50% der teilnehmenden Teams betragen; falls hier eine größere Anzahl von Runden vorgesehen ist, sollen die letzten Runden nach Dänischem System gespielt werden.

(5) Rundeneinteilung bei Schweizer und Dänischem System

Bei einem Turnier nach Dänischem System erfolgt die Einteilung der jeweils folgenden Runde in der Weise, dass stets der zur Zeit Erstplatzierte gegen den Zweitplatzierten, der Drittplatzierte gegen den viert platzierten spielt usw. Bei einem Turnier nach Schweizer System spielt jedes Team höchstens einmal gegen jedes andere. Die Einteilung der jeweils folgenden Runde erfolgt dann in der Weise, dass der zur Zeit Erstplatzierte gegen das bestplatzierte Team spielt, gegen das er noch nicht gespielt hat, usw. Dabei soll grundsätzlich „von oben“ zugeteilt werden, d.h. die besser platzierten Teams sollen den ihnen nach diesem Modus zustehenden Gegner zugewiesen bekommen. Falls in diesem Fall die hinteren Paarungen nicht mehr aufgehen (insbesondere dann, wenn sich die Rundenzahl der Hälfte der Teamanzahl nähert), müssen einige Paarungen „von unten“ zugeteilt werden, damit es nicht zu Re-Matches kommt. Bei einer ungeraden Teamanzahl sollen die drei Teams, die am schlechtesten platziert sind (und bei Schweizer System noch nicht gegeneinander gespielt haben) eine Doppelrunde spielen. Bei einer ungeraden Anzahl von Matches können diese Teams in der letzten Runde auch zwei halbe Matches spielen. Alternativ kann der Turnierleiter auch das am schlechtesten platzierte Team pausieren lassen, jedoch kein Team öfter als einmal. Fehler bei der Einteilung einer Runde müssen korrigiert werden, wenn diese vor Beginn der Runde bemerkt werden. Ein später bemerkter Einteilungsfehler führt zu keiner Ergebnisänderung oder Neuansetzung irgendeines Matches. Falls ein Team vor der letzten Runde bereits als Sieger feststeht, sollte dieses in der letzten Runde entweder pausieren oder gegen das letztplatzierte Team spielen. Hat ein Team eine Aussetzrunde, bekommt es zum Zwecke der Rundeneinteilung zunächst 18 SP zugewiesen. Für die Endabrechnung bekommt jedes derartige Team dann stattdessen seinen eigenen insgesamt erzielten SP-Schnitt (ohne die Aussetzrunde und ohne Berücksichtigung von Strafpunkten), sofern dieser Schnitt größer als 18 SP ist.

§ 34: Teammitglieder

(1) Anzahl

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

(2) Ersatzspieler

Ist ein Team nicht in der Lage, vier Spieler zu einem Match zu stellen (sei es zu Beginn einer Runde oder während der Runde wegen akuter Erkrankung oder anderer unvorhersehbarer Umstände), so kann der Turnierleiter nach Absprache mit dem betroffenen Teamkapitän Ersatzspieler bestimmen (oder ausnahmsweise und so kurz wie möglich selbst einspringen, vgl. § 9 Abs.3). Die Ersatzspieler dürfen keinem anderen Team angehören. Der Turnierleiter hat nach dem Einsatz eines derartigen Ersatzspielers alsbald das TSG (bzw. die zuständige erste Protestinstanz gemäß § 22) zu informieren. Das TSG soll dann das Ergebnis des Matches bestehen lassen, es sei denn, es ist der Meinung, der Ersatzspieler sei ein wesentlich besserer Spieler als der Ersetzte. Darüber hinaus soll das TSG festlegen, ob der Ersatzspieler zu einem ordentlichen Teammitglied wird bzw. werden kann. Für den DBV-Vereinspokal unterhalb der nationalen Ebene sowie die DBV-Teamligen unterhalb der Zweiten Bundesliga tritt an die Stelle des TSG der jeweilige Ligaobmann.

(3) Anspruch auf Masterpunkte und Titel

1. Gemäß der zur Zeit gültigen Masterpunktordnung haben nur solche Teammitglieder Anspruch auf Masterpunktzuteilung, die mindestens die Hälfte der von dem Team bei diesem Turnier (oder der betreffenden Turnierphase, falls diese separat bewertet wird) gespielten Austeilungen gespielt haben.
2. Anspruch auf den Titel haben nur die Mitglieder des Siegerteams, die mindestens ein Drittel der von dem Team bei diesem Turnier gespielten Austeilungen gespielt haben. Bei Turnieren, die in mehreren Phasen ausgetragen werden, ist zusätzlich Voraussetzung, dass auch in der letzten Phase (z.B. Finale oder Endrunde) mindestens ein Drittel der Austeilungen gespielt wurde.

§ 35: Sitzordnung

(1) Open und Closed Room

1. Vor Beginn des Turniers hat der Turnierleiter – sofern eine derartige Einteilung nicht aufgrund des Movements (z.B. Sandkasten) ausscheidet – bekannt zu geben, welches der Open und welches der Closed Room ist. Nach Beginn einer Runde ist das Verweilen im Closed Room nur dem Turnierleiter sowie denjenigen Personen gestattet, die dort zu spielen haben, für den Service zuständig sind oder vom Turnierleiter die ausdrückliche Erlaubnis haben. Gegen die Erteilung oder Verweigerung dieser Genehmigung durch den Turnierleiter ist kein Einspruch zulässig. Darüber hinaus ist das Betreten des Closed Room anderen Turnierteilnehmern und Zuschauern nur gestattet, wenn dies wegen der Lage einzelner Räumlichkeiten unvermeidlich ist.
2. Kein Spieler darf ohne die ausdrückliche Genehmigung des Turnierleiters den Closed Room verlassen, auch dann nicht, wenn die Runde an seinem Tisch beendet ist. Jede Zuwiderhandlung soll vom Turnierleiter geahndet werden.

3. Spieler, die im Closed Room ihre Runde beendet haben, dürfen nicht an anderen Tischen zuschauen.
4. Der Turnierleiter soll grundsätzlich die Spieler erst dann aus dem Closed Room entlassen, wenn auch der entsprechende Tisch im Open Room die Runde beendet hat. Er kann den Spielern ausnahmsweise auch früher die Erlaubnis zum Verlassen des Closed Rooms geben; diese Spieler sollten möglichst das Spiellokal verlassen. Sie dürfen sich auf keinen Fall im Open Room aufhalten. Ab diesem Zeitpunkt dürfen Spieler, die im Open Room spielen, diesen nicht mehr verlassen.

(2) Auswechslungen

Grundsätzlich sind Auswechslungen nur bei Matches mit Halbzeit- oder Segmenteinteilung zur Halbzeit bzw. bei Beginn eines neuen Segments möglich. Spielerwechsel zu anderen Zeitpunkten bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung des Turnierleiters, die nur in akuten Notfällen erteilt werden darf. Die Entscheidung des Turnierleiters ist unanfechtbar.

(3) Home und Visiting Team

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

- (4) Zuschauer
Spielfreie Spieler eines Teams dürfen beim Match des eigenen Teams nicht zuschauen.
- (5) Non-Playing-Captain
1. Um im Open Room bei seinem Team zuschauen zu können, muss ein Non-Playing-Captain zu Beginn des Matches (bzw. der Halbzeit oder des Segments) an dem betreffenden Tisch sein. Wenn er den Tisch verlässt und an anderen Tischen dieselben Austeilungen gespielt werden, darf er in diesem Match (bzw. der Halbzeit oder dem Segment) nicht mehr an den Tisch zurückkehren, es sei denn, der Turnierleiter hat das Verlassen des Tisches angeordnet (z.B. um den Non-Playing-Captain zu befragen).
 2. Ein Non-Playing-Captain darf veranlassen oder versuchen zu verhindern, dass seine Spieler den Turnierleiter rufen oder einen Protest ankündigen. Er darf keine taktischen Hinweise geben oder auf den Stand des Matches hinweisen. Sobald ein Spieler seine Karten aus dem Board genommen hat, ist der Non-Playing-Captain grundsätzlich solange den gleichen Bestimmungen wie ein normaler Zuschauer (vgl. § 76 TBR) unterworfen, bis alle vier Spieler ihre Karten wieder in das Board zurückgesteckt haben. Er darf jedoch versuchen, schlechtes Benehmen oder unnötige Diskussionen seiner Teammitglieder zu verhindern oder einzuschränken, und in Gegenwart des Turnierleiters über Regelfragen oder Fakten sprechen.

§ 36: Turnierauswertung

- (1) Score-Verfahren
Das übliche Score-Verfahren, das Internationale Matchpunkt-Verfahren, ist grundsätzlich in § 78 lit. B TBR festgelegt. Andere Score-Verfahren, wie z.B. das Matchpunkt-Verfahren gemäß § 78 lit. A TBR (Board-a-Match) oder das Patton-Verfahren, sollen nur in einem ausgeglichenen Feld verwendet und in der Turnierausschreibung deutlich angekündigt werden.

WBF-Siegpunkte-Skala

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

Pause: 18 SP

(2) Siegpunkte

In Teamturnieren, die nach § 78 lit. B TBR abgerechnet werden, ist, außer bei KO-Matches, die Differenz der IMPs entsprechend der vorstehenden offiziellen Tabelle der WBF in SP umzuwandeln. Werden Matches gespielt, die über andere Distanzen gehen als in dieser Tabelle vorgesehen ist, so ist die Spalte mit der nächsthöheren Anzahl von Boards zu verwenden, bei 10 Boards also die Spalte für 12 Boards usw. Bei mehr als 48 Boards ist stets die Spalte für 48 Boards zu verwenden. Bei Matches in halben Runden erfolgt die Umrechnung in SP je Team entsprechend der Summe der IMPs beider Hälften.

(3) Nachkommastellen

Aus der Berechnung von SP für nichtgespielte Matches, Strafpunkten, Punktübernahmen aus Qualifikationsrunden resultierende Nachkommastellen werden auf 1/10 SP gerundet, wobei 0,05 SP zu 0,1 SP aufgerundet werden.

(4) Resultatsmeldung

1. Das Resultat eines Matches (auf Anordnung des Turnierleiters auch das Halbzeit- oder Segmentresultat) ist nach dessen Beendigung der Turnierleitung unverzüglich zu melden. Sofern vor Turnierbeginn / Beginn des jeweiligen Durchgangs nicht anders bekannt gegeben, gilt folgendes: Diese Meldung hat vom Vertreter des siegreichen Teams (bei einem Unentschieden nach IMPs vom Home Team) schriftlich auf dem dafür vorgesehenen Formular zu erfolgen; beide Teamkapitäne oder ihre Stellvertreter haben zu unterschreiben. Durch diese Unterschrift werden die Rechte eines Teams bezüglich Reklamationen nicht eingeschränkt, sofern die dafür vorgesehenen Fristen (vgl. § 12 Abs.3 und § 22 Abs.1) beachtet werden. Hierzu zählt ein Turnierabschnitt, den ein Team ohne Vergleichen von Scores spielt, als Durchgang.
2. Fehlt bei einem Turnier nach Schweizer oder Dänischem System eine Resultatsmeldung 10 Minuten nach Ende der Runde, so kann der Turnierleiter in Ausnahmefällen das Match vorläufig mit 18:18 SP werten, um so die Einteilung für die nächste Runde vornehmen zu können.

(5) Qualifikationsphase

Soll ein Turnier mit Ausscheidung und anschließendem Finale oder einer Endrunde (ggf. in mehreren Klassen) ausgetragen werden, so ist in der Turnierausschreibung darauf hinzuweisen und der Turnierleiter hat vor Turnierbeginn bekannt zu geben:

1. nach welchem Match die Ausscheidungsphase endet;
2. die Anzahl der Teams, die sich für die Endrunde (in jeder Klasse) qualifizieren;
3. die Methode, nach welcher diese Teams ermittelt werden und
4. die Kriterien, ob bzw. wie viele Punkte aus der Qualifikationsphase übernommen werden.

(6) Ergebnisdienst

Rundenergebnisse und Zwischenstände sind den Teilnehmern in geeigneter Form zugänglich zu machen.

§ 37: Platzierung, Punktgleichheit

- (1) Sofern der Veranstalter nicht vor Turnierbeginn andere Richtlinien zur Platzierung und zum Verfahren bei Punktgleichheit angegeben hat, gelten die nachstehenden Regeln.

(2) Turniere nach Round-Robin

1. Die Platzierung erfolgt hierbei grundsätzlich nach den erzielten SP (ggf. nach Abzug von Strafpunkten).
2. bei gleichen SP entscheidet der direkte Vergleich. Dabei bleiben für diese Begegnung / Begegnungen festgesetzte Strafpunkte unberücksichtigt. Es gilt folgende Reihenfolge:
 - a) Die Anzahl der Siege aus den Begegnungen der betroffenen Teams. Ein Sieg wird mit mindestens 16 SP erzielt. Unentschieden werden nicht berücksichtigt
 - b) Die Anzahl der SP aus den Begegnungen der betroffenen Teams.
 - c) Die IMP-Differenz aus den Begegnungen der betroffenen Teams.
3. Kann nach Nr.1 und 2 kein Sieger ermittelt werden, so entscheidet die höhere IMP-Differenz aus allen Matches dieser Turnierphase.
4. Sofern auch nach Nr.2 keine Entscheidung fällt, sind die Teams grundsätzlich auf den gleichen Platz zu setzen. Ist eine Entscheidung z.B. aufgrund der Turnierausschreibung oder im Rahmen einer Qualifikationsphase notwendig, entscheidet das Ergebnis gegen das bestplatzierte Team, gegen das die SP-gleichen Teams gespielt haben. § 26 Abs.7 findet entsprechende Anwendung.

(3) Turniere nach dem KO-System

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

(4) Turniere nach Schweizer oder Dänischem System

1. Nach jeder Runde erfolgt die Platzierung für die Auslosung der nächsten Runde grundsätzlich nach den erzielten SP bis zur letzten oder vorletzten vorangegangenen Runde ohne Berücksichtigung der bis zu diesem Zeitpunkt verhängten Strafpunkte. Haben zwei oder mehr Teams exakt die gleiche Anzahl von SP, so entscheidet die IMP-Differenz aus allen Matches dieser Turnierphase ebenfalls ohne Berücksichtigung der bis zu diesem Zeitpunkt verhängten Strafpunkte. Besteht auch hierbei Gleichstand, ist die Platzierung auszulosen.
2. Nach der letzten Runde erfolgt die Platzierung gemäß § 37 Abs.2. § 37 Abs.2 Nr.2 wird aber nur angewendet, wenn die SP-gleichen Teams alle gleich oft gegeneinander gespielt haben.

§ 38: Verfälschtes Board

(1) Curtain-Cards

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

(2) Korrektur möglich

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

(3) Korrektur unmöglich

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

1. Sind nur Spieler eines Teams für das Verfälschen des Boards verantwortlich und hat das unschuldige Team im ersten Raum ein besonders gutes Ergebnis erzielt, so soll der Turnierleiter einen berechtigten Score zuweisen. Hierbei entfällt die Zuweisung von Strafpunkten für das schuldige Team.
 2. Nachdem das Endergebnis eines Matches ohne dieses Board einem Spieler bekannt sein könnte, darf das Board nicht neu gespielt werden. Sofern vorstehende Nr.1 Anwendung findet, ist wie dort vorgesehen zu verfahren, andernfalls ist das Match ohne dieses Board zu scoren.
 3. Ist nach Ansicht des Turnierleiters nicht genügend Zeit für ein erneutes Spielen des Boards, so soll er gemäß § 39 einen künstlichen Score zuweisen oder entsprechend vorstehender Nr.1 verfahren. Eine zusätzliche Zuweisung von Strafpunkten entfällt in diesem Fall.
- (4) Strafpunkte für Verfälschen eines Boards
- Wird, während oder nachdem ein Board zum zweiten Mal gespielt wird / wurde, festgestellt, dass das Board verfälscht ist, wird in den folgenden Fällen das Team des schuldigen Spielers mit Strafpunkten in Höhe von 0,5 SP (bzw. 3 IMPs in einem KO-Match) belegt, sofern dieses nicht gemäß Abs.3 entfällt.
1. Wurden die Karten im ersten Raum um 90 oder 180 Grad verdreht ins Board zurückgesteckt, so wird das Team des Nordspielers im ersten Raum mit Strafpunkten belegt.
 2. Wurde das Board im zweiten Raum um 90 Grad verdreht aufgelegt, und hat einer der Spieler sein Blatt bereits gesehen, so wird das Team des Nordspielers im zweiten Raum mit Strafpunkten belegt.
 3. Wurde das Board im zweiten Raum richtig aufgelegt, doch hat der Ost- oder Westspieler das Nord- oder Südblatt herausgenommen und angesehen, so wird das Team des Ostspielers im zweiten Raum mit Strafpunkten belegt.
 4. Hat ein Spieler sein Blatt angesehen und hat er dabei nicht genau 13 Karten, so wird das Team dieses Spielers mit Strafpunkten belegt.
 5. Sind Karten einer Achse vertauscht, während die der anderen Achse korrekt sind, so wird das Team der Spieler, die im ersten Raum die Karten vertauscht haben, mit Strafpunkten belegt.
 6. Sind Karten verschiedener Achsen vertauscht, so werden beide Teams mit Strafpunkten belegt.
 7. Werden Karten mit der Bildseite nach oben weitergegeben, so wird das Team der Spieler, die diese im ersten Raum hatten, mit Strafpunkten belegt.

§ 39: Bewertung nicht gespielter Boards

(1) Kürzen von Matches

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

(2) Zuweisung künstlicher Scores

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

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

(3) Ungültiges Match

Werden an einem Tisch falsche Boards gespielt, oder sitzen beide Paare eines Teams auf der gleichen Achse, oder spielt ein Team (bzw. ein Paar eines Teams) gegen falsche Gegner, so soll der Turnierleiter jedes schuldige Team gemäß § 42 mit Strafpunkten belegen und zusätzlich einen Neubeginn in regulärer Form anordnen, wenn abzusehen ist, dass mindestens die Hälfte der Boards der betreffenden Matches regulär gespielt werden können. Ist ein Neubeginn unter diesen Umständen nicht mehr möglich, so erhält ein schuldloses Team 18 SP (z.B. wenn nur das Gegenteam falsch saß oder der Turnierleiter bei einem Turnier ohne Curtain-Cards falsche Boards gebracht hat), ein schuldiges Team 12 SP. Wenn es erforderlich ist, einen IMP-Score für ein derartiges Match zuzuweisen (z.B. bei Punktgleichheit), so ist dies der durchschnittliche IMP-Score, der für diese SP erforderlich ist (z.B. bei einem 16-Board-Match 13,5:0 IMPs für 18 SP bzw. 0:13,5 IMPs für 12 SP).

§ 40: Nichtantreten, verspätetes Antreten Ausscheiden

(1) Nichtantreten eines Teams, verspätetes Antreten

Wenn in einem Match z.B. durch verspätetes Antreten weniger als die Hälfte der angesetzten Boards regulär in beiden Räumen innerhalb der angesetzten Spielzeit gespielt werden können, so wird dieses grundsätzlich als aufgegeben betrachtet und als Niederlage bei KO-System bzw. mit 0 SP bei anderen Turnierarten gewertet. Bei privat gespielten Matches können sich auch die beiden beteiligten Teams auf eine Neuansetzung einigen.

(2) Ausscheiden eines Teams

Ein freiwilliges Ausscheiden von Teams ist nur bei Turnieren nach Schweizer oder Dänischem System sowie bei Turnieren mit Qualifikations- und Endrunde möglich, und dabei auch nur dann, wenn dies in der Ausschreibung festgelegt ist oder vom Turnierleiter angekündigt wurde. Ein Team scheidet jedoch grundsätzlich aus, wenn es zwei Matches nach Abs.1 aufgegeben hat. In einem Turnier nach Schweizer oder Dänischem System bleiben die erzielten Resultate bestehen; die Zuteilung von SP für die weiteren Gegner erfolgt gemäß Abs.3. In den anderen Fällen werden sämtliche Resultate dieses Teams annulliert.

(3) SP-Zuteilung für das schuldlose Gegnerteam

Hat ein Team nur ein Match nach Abs.1 aufgegeben, so erhält das Gegnerteam das Maximum von

1. dem eigenen SP-Durchschnitt ohne Berücksichtigung der bis zu diesem Zeitpunkt verhängten Strafpunkte,
2. der Differenz zwischen 30 SP und des vom Gegnerteam erzielten SP-Durchschnitts ohne Berücksichtigung der bis zu diesem Zeitpunkt verhängten Strafpunkte, jedoch niemals mehr als 25 SP oder
3. 18 SP.

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

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

§ 41: Zeitlimits, Verspätung

(1) Verspätetes Antreten

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

1. Bei privat gespielten Matches (z.B. Teamliga oder DBV-Vereinspokal) wird ein verspätetes Team bei 5+ bis 15 Minuten Verspätung verwarnet. Ab der 16. Minute Verspätung (bei einem bereits verwarneten Team schon ab der 6. Minute Verspätung) werden je angefangene 5 Minuten Strafpunkte in Höhe von 1 SP bzw. 5 IMPs in KO-Matches verhängt. Weiter findet auch § 40 Anwendung.
2. Bei Turnieren mit Turnierleiter oder bei Zusammenkunft von mehr als drei Teams an einem Spielort wird ein verspätetes Team bei einer Verspätung von bis zu 5 Minuten verwarnet. Ab der 6. Minute (bei einem bereits verwarneten Team schon ab der 1. Minute Verspätung) werden Strafpunkte in Höhe von 1 SP bzw. 5 IMPs in KO-Matches verhängt. Weiter findet auch § 40 Anwendung.

(2) Zeitlimits

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

Bei Turnieren nach § 2 Abs.3 und 4 sollte der Turnierleiter folgende Spielzeiten ankündigen:

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

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

(3) **Strafpunkte für langsames Spiel**

Der Turnierleiter soll nach etwa der Hälfte der Spielzeit auf die verbleibende Zeit hinweisen. Wird die angegebene Spielzeit nicht eingehalten, so soll der Turnierleiter beide Teams pro angefangene Minute der Überschreitung mit Strafpunkten in Höhe von 0,2 SP bzw. 1 IMP in KO-Matches belegen. Bei mehr als 30 Minuten Überschreitung entscheidet das TSG. Stellt jedoch der Turnierleiter oder ein von ihm benannter Beobachter fest, dass ein Team an der Verzögerung weniger oder überhaupt keine Schuld hat, so soll er die Strafe für dieses Team verringern oder von einer Bestrafung absehen.

§ 42: Strafpunkte

(1) Unabhängig von den u.a. in § 38 (Verfälschtes Board) und § 41 (Zeitlimits, Verspätung) enthaltenen speziellen Strafbestimmungen ist der Turnierleiter berechtigt und zwecks Aufrechterhaltung der Ordnung bei einem Turnier verpflichtet, in folgenden Fällen Strafen zu verhängen:

1. Vorzeitiges Verlassen des Closed Room ohne Genehmigung des Turnierleiters gemäß § 35 Abs.1 Nr.2:
von Verwarnung bis zu 2 SP bzw. 10 IMPs in KO-Matches.
2. Verspätete Meldung des Resultats eines Matches:
von Verwarnung bis zu 1 SP.
3. Spielen falscher Boards, am falschen Tisch oder auf der falschen Achse sowie nicht, falsch oder unvollständig ausgefüllte Curtain-Cards:
von Verwarnung bis zu 2 SP; in der letzten Runde eines Turniers bis zu 12 SP.
4. Weitergabe eines Boards, das nicht 13 Karten pro Tasche enthält:
von Verwarnung bis zu 0,5 SP bzw. 3 IMPs in KO-Matches für das Team des oder der schuldigen Spieler(s).
5. Unvollständiges Ausfüllen der Konventionskarte:
von Verwarnung bis zu 1 SP bzw. 5 IMPs in KO-Matches.
6. Zuschauen eines Spielers beim eigenen Team oder Verstoß des Non-Playing-Captain gegen § 35 Abs.5 beim Zuschauen:
von 1 SP bis zu 5 SP bzw. 5 IMPs bis zu 25 IMPs in KO-Matches.
7. Sonstige Verstöße gegen die TBR, die TO oder Anweisungen des Turnierleiters, sowie ungebührliches Verhalten gegenüber Turnierleiter(n) und Mitgliedern des TSG:
von Verwarnung bis zu 5 SP bzw. 25 IMPs in KO-Matches.
8. Verstöße gegen Kapitel VII TBR:
von Verwarnung bis zu 25 SP bzw. 100 IMPs in KO-Matches, Suspendierung, Disqualifikation.

(2) Im übrigen findet § 32 Abs.2 i.V.m. § 91 TBR Anwendung.

V. DBV - Vereinspokal

§ 43: Beschreibung

- (1) Der DBV-Vereinspokal ist ausgeschrieben für Teams aus Mitgliedern eines Mitgliedsvereins, die zunächst in ihrem Verein, dann in ihrem Landesverband und schließlich auf nationaler Ebene lange Teammatches (über mindestens 32 Boards) zu gewinnen versuchen (KO-System). Als Landesverband i.S. Abschnitt V dieser TO gilt, sofern der Landesverband in Sportbezirksverbände (Sportbezirke) untergliedert ist, der jeweilige Sportbezirk.
Die Gliederung in Sportbezirke ist für den DBV maßgebend, soweit diese die am 1. Januar 1999 vorhandene Bezirksstruktur widerspiegelt. Die Berücksichtigung anderweitig gebildeter Sportbezirke bedarf der förmlichen Zustimmung von Präsidium und Beirat des DBV.
- (2) Das Spieljahr ist das Kalenderjahr; Matches der 1. Phase (vgl. § 45) können jedoch am Ende des Vorjahres ausgetragen werden. Grundsätzlich finden alle Bestimmungen der §§ 1 bis 42 Anwendung, sofern nicht die speziellen Zusatzbestimmungen der §§ 44 bis 47 entgegenstehen. Die Verwendung von Bidding-Boxen ist in allen Matches vorgeschrieben; über die Verwendung von Screens entscheidet vor Beginn des Spieljahres das Präsidium des DBV. Der DBV-Vereinspokal zählt als Deutsche Meisterschaft, somit sind die Teilnahmevoraussetzungen des § 2 Abs.1 Nr.4 anzuwenden. Der siegreiche Mitgliedsverein ist Deutscher Pokalsieger; die Mitglieder des Siegerteams, die gemäß § 34 Abs.3 Nr.2 Anspruch auf den Titel haben, erhalten den Titel eines Deutschen Meisters.

§ 44: Besondere Teilnahmebedingungen

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

2. Ihr Hauptwohnsitz liegt im Verbandsgebiet des Landesverbands, an dessen Ausscheidung (§ 46) sie teilnehmen möchten, und sie entrichten entweder ihren jährlichen DBV- und Landesverbandsbeitrag über den Verein, für den sie teilnehmen möchten, wobei sie entweder ausschließlich in diesem Verein oder in ihm seit mindestens drei Jahren ununterbrochen Mitglied (**Erst- oder Zweitmitglied**) sind. Der Nachweis der Mitgliedschaft ist vom Spieler über die bei der Geschäftsstelle des DBV eingereichten jährlichen Meldelisten zu führen.
3. Sie entrichten über den Verein, für den sie teilnehmen möchten, seit mindestens sechs Jahren ununterbrochen ihren jährlichen DBV- und Landesverbandsbeitrag. Der Nachweis der Mitgliedschaft ist vom Spieler über die bei der Geschäftsstelle des DBV eingereichten jährlichen Meldelisten zu führen.

In Ausnahmefällen kann ein begründeter Antrag auf Spielberechtigung für das Folgejahr über den fraglichen Verein bis zum 31. August bei der DBV-Geschäftsstelle eingereicht werden. Das Präsidium des DBV wird den Verein bis spätestens 31. Oktober schriftlich über die Entscheidung unterrichten. Gegen die Entscheidung des Präsidiums besteht kein Einspruchsrecht. Ein Ausnahmefall ist i.d.R. dann gegeben, wenn z.B. ein studiumsbedingter Umzug erfolgte. Dieses ist glaubhaft zu machen. Für die DBV-Pokal-Wettbewerbe in den Jahren 2001 bis 2002 sind alle Spieler teilnahmeberechtigt, die diese Berechtigung entweder nach dieser TO oder nach der TO 1991 haben bzw. hatten.

- (3) Die Mitgliedsvereine haben dem zuständigen Vorstandsmitglied, Ressort Sport, des Landesverbands bis spätestens 30. November des Vorjahres zu melden, ob sie überhaupt am DBV-Vereinspokal teilnehmen, soweit der jeweilige Landesverband keinen anderen Zeitpunkt bestimmt. Bis zum 31. Januar des Spieljahres, sofern im Landesverband nicht anders festgelegt, haben sie das Team schriftlich mit vier bis acht Spielern zu melden, das den Mitgliedsverein auf Landesverbandsebene vertritt. Auf dieser Meldung muss der Teamkapitän mit Adresse und Telefonnummer ausgewiesen sein.
- (4) Bei Ergänzungen eines Teams können in Erweiterung der Bestimmungen aus § 34 ab Landesverbandsebene auch Spieler eingesetzt werden, die in diesem Spieljahr bereits in einem ausgeschiedenen Team desselben Mitgliedsvereins mitgewirkt haben. Alle derartigen Ergänzungen sind umgehend dem zuständigen Präsidiumsmitglied, Ressort Sport, (Sportwart) / Liga-Obmann des Landesverbands schriftlich zu melden.
- (5) Bei Einsatz eines Spielers, der die Teilnahmebedingungen nicht erfüllt, ist dies grundsätzlich als Nichtantreten des schuldigen Teams anzusehen und gemäß § 40 zu werten.

- (6) Tritt ein Team oberhalb der Mitgliedsvereinsebene ohne ausreichenden Grund oder unentschuldigt zu einem Match nicht an, so verliert der betreffende Mitgliedsverein die Startberechtigung für den DBV-Vereinspokal des Folgejahres. Eine weitere Ahndung durch das zuständige Disziplinargericht / Schieds- und Disziplinargericht bleibt hiervon unberührt.
- (7) Die Landesverbände melden dem DBV-Vizepräsidenten, Ressort Sport, bis spätestens zum 15. Februar die am DBV-Pokal teilnehmenden Teams und deren Kapitän, sowie zum 15. Juli alle Ergebnisse und die für die nationale Ebene qualifizierten Vereine mit allen erforderlichen Angaben, einschließlich aller gemeldeter Spieler, sofern seitens des DBV-Vizepräsidenten, Ressort Sport, auf schriftlichen Antrag keine Fristverlängerung gewährt wird.

§ 45: Phase 1 - Vereinsebene

- (1) Zur Ermittlung des Teams, das den Mitgliedsverein auf Landesverbandsebene vertritt, kann der Vorstand des Mitgliedsvereins unter folgenden Durchführungsarten oder einer Kombination derselben wählen (und darüber hinaus eine höhere Anzahl von Boards als 32 vorgeben).
 1. Reiner KO-Modus, wobei die Teamanzahl nach der 1. Runde auf eine Zweierpotenz (4,8,16,...) zu reduzieren ist, soweit nicht Teams in eine spätere Runde gesetzt wurden;
 2. Rundensystem, wobei die Platzierung gemäß § 37 Abs.2 ermittelt wird oder
 3. beliebige andere Durchführungsarten.

Eine gesonderte Masterpunktzuteilung nach § 18 MPO wird nur bei der Durchführungsart „Reiner KO-Modus nach vorstehender Nr. 1 gewährt. Andere Durchführungsarten zählen auch nicht als offizieller Teil des DBV-Vereinspokals, sondern werden wie eine Qualifikation zum Aufstellen eines Teams seitens des Mitgliedsvereins betrachtet.

- (2) In Zweifelsfragen oder bei Unstimmigkeiten hinsichtlich der Austragung entscheidet das Sportgericht des betreffenden Landesverbands.

§ 46: Phase 2 - Landesverbandsebene

- (1) Unterteilung von Landesverbänden
Damit auf nationaler Ebene genau 16 oder genau 32 Teams teilnehmen, werden erforderlichenfalls vom Präsidium des DBV vor jedem Spieljahr die Landesverbände (Sportbezirke i.S. § 43 Abs.1) benannt, die in Teilbezirke zu unterteilen sind. Die Unterteilung erfolgt durch den Vorstand bzw. den hierzu beauftragten Ligaobmann des jeweiligen Landesverbands in der Weise, dass die zu bildenden Teil-Verbände jeweils etwa gleich stark besetzt sind und die beiden spielstärksten Mitgliedsvereine in verschiedene Teil-Verbände eingeteilt werden. Hierbei sollten auch geographische Gesichtspunkte berücksichtigt werden.

(2) Durchführungsbestimmungen

In den 16 Landesverbänden bzw. nach Abs.1 gebildeten Teilbezirken wird dann entweder gemäß § 45 Abs.1 Nr.1 oder 2 bzw. einer Kombination der Landesverbandssieger ermittelt. Die Auslosung erfolgt in Gegenwart von mindestens drei Personen. Es sollten 32 Boards pro Match gespielt werden.

(3) Spiel- und Terminplan

Der Ressortleiter Sport (Sportwart) des Landesverbands oder der von ihm beauftragte Ligaobmann erstellt den Spielplan und übersendet diesen und auch die Adressen und Telefonnummern der Kapitäne aller teilnehmenden Teams an die Mitgliedsvereine. Im Spielplan soll er als letzten zulässigen Spieltag für jede KO-Runde einen Freitag, Samstag oder Sonntag angeben (bzw. feste Wochenenden für Phasen im Rundensystem mit drei oder vier Teams), wobei diese nicht mit einer anderen Deutschen- oder Europa- oder Weltmeisterschaft kollidieren dürfen. Auch der Spielbeginn soll festgelegt werden; er soll freitags jedoch nicht vor 19 Uhr liegen.

(4) Terminverschiebungen

Im KO-System können sich zwei Teams auf einen früheren Spieltag oder einen anderen Spielbeginn einigen; kommt es zu keiner Einigung, so ist der Ressortleiter Sport (Sportwart) bzw. der von ihm beauftragte Ligaobmann des Landesverbands zwecks Hilfestellung bei der Einigung einzuschalten. Wird das Match bis zum vorgegebenen Spieltag nicht ausgetragen, so soll der Ressortleiter Sport (Sportwart) des Landesverbands ein klar schuldiges Team zum Verlierer erklären bzw. in unklaren Fällen den Zeitpunkt des Matches verbindlich festlegen, notfalls den Sieger auslosen. Hiergegen ist der Rechtsweg nicht gegeben.

(5) Organisation und Resultatsmeldung

Der Ressortleiter Sport (Sportwart) des Landesverbands bestellt jährlich für den DBV-Vereinspokal einen Ligaobmann. Soweit vor Beginn der Ausscheidung seitens dieses Obmanns nicht anders festgelegt, gilt folgendes:

Der Teamkapitän des Home Teams (bzw. des besonders ausgewiesenen Teams bei einer Phase im Rundensystem) ist für die Organisation des Matches und die Weiterleitung des Ergebnisses innerhalb von drei Werktagen an den Ligaobmann des Landesverbands zuständig. Dazu hat er sich spätestens drei Wochen vor dem angesetzten Spieltag mit dem Kapitän des Visiting Teams (bzw. den anderen Teamkapitänen) in Verbindung zu setzen, um den Spielort mitzuteilen und die Verzehrbedürfnisse festzustellen. Die Ergebnismeldung umfasst die Namen aller eingesetzten Spieler der beteiligten Teams (ggf. zuzüglich der gespielten Anzahl von Boards bei Spielern, die nicht alle Boards gespielt haben), das Ergebnis in IMPs (und ggf. SP) sowie die Unterschriften der beteiligten Teamkapitäne.

§ 47: Phase 3 - Nationale Ebene

- (1) Das Präsidium des DBV wählt vor Beginn des Spieljahres unter den folgenden drei Durchführungsarten (Abs.2 bis 4) und legt die Termine, die Spielzeiten, den Austragungsort der Endrunde und ggf. eine andere Anzahl von Boards fest. In Zweifelsfragen oder bei Unstimmigkeiten hinsichtlich der Austragung entscheidet das Sportgericht des DBV.

Nehmen 16 Landesverbandssieger am Wettbewerb auf nationaler Ebene teil, so finden die Absätze 2 bis 4 Anwendung. Bei 32 Teams auf nationaler Ebene sind zusätzlich die Regelungen des Abs.5 zu beachten.

(2) Zwischen- und Endrunde

1. Vor Beginn des Spieljahres teilt das Präsidium des DBV die 16 Landesverbände (bzw. Teile dieser) nach regionalen Gesichtspunkten in vier Abteilungen zu je vier Landesverbänden ein, in denen die Landesverbandssieger die Zwischenrunde austragen.
2. Als Austragungsort wird für jede Abteilung ein möglichst zentraler Ort von den Vorständen der beteiligten Landesverbände abgesprochen. Zuständig und federführend für die Durchführung einer Abteilung der Zwischenrunde ist der Vorstand des Landesverbands, in dem der Austragungsort liegt. Dieser hat auch dafür zu sorgen, dass die Resultate aller Matches, die Namen aller eingesetzten Spieler sowie das Endergebnis der betreffenden Zwischenrunde umgehend dem Präsidium des DBV zugesandt werden.
3. In jeder Abteilung spielen die vier Teams drei Matches über 32 Boards im Rundensystem. Dabei werden die Begegnungen der 1. Runde nach Auslosung gespielt. In der 2. Runde dürfen die Sieger der 1. Runde - soweit vorhanden - nicht aufeinander treffen. Die Platzierung nach der 3. Runde wird gemäß § 37 Abs.2 ermittelt. Die Sieger der vier Abteilungen der Zwischenrunde sind für die Endrunde qualifiziert.
4. In der Endrunde spielen die vier Abteilungssieger nach den Richtlinien vorstehender Nr.3 den Deutschen Pokalsieger aus.

(3) Nur Endrunde

1. Die 16 (oder 32) Landesverbandssieger spielen an einem Austragungsort durch reines KO-System (4 Runden) mit 32-Board-Matches einen Finalisten des DBV-Vereinspokals aus. Abweichend von § 37 Abs.3 Nr.1 wird bei IMP-Gleichheit nur eine Verlängerung über 4 Boards gespielt; besteht auch nach dieser Verlängerung IMP-Gleichheit, folgen jeweils zwei Boards (sudden-death). Die Auslosung der 1. Runde erfolgt unmittelbar vor Spielbeginn am Austragungsort in Anwesenheit aller verfügbaren Teamkapitäne. Nach jeder Runde wird neu ausgelost.
2. Während der KO Phase ausgeschiedene Teams spielen in 16-Board-Matches sechs Runden nach Schweizer System mit folgenden Modifikationen:

- a) Die nach der 2. KO-Runde ausgeschiedenen vier Teams treten mit jeweils 40 SP (und 43:0 IMPs) ins Schweizer System ein und werden zur Einteilung der 3. Runde Schweizer System den vier Teams zugelost, die nach zwei Runden das Feld anführen.
 - b) Die nach der 3. KO-Runde ausgeschiedenen zwei Teams treten mit jeweils 80 SP (und 86:0 IMPs) ins Schweizer System ein und werden zur Einteilung der 5. Runde Schweizer System den zwei Teams zugelost, die nach vier Runden das Feld anführen.
3. Das unterlegene Team der 4. KO-Runde und die nach sechs Runden Schweizer System bestplatzierten drei Teams spielen in zwei Runden Mini-Knockout mit 12-Board-Matches den zweiten Finalisten des DBV-Vereinspokals aus, während alle anderen Teams spielfrei haben. Die 1. Runde Mini-Knockout wird ausgelost. Nr.1 Satz 2 findet Anwendung.
 4. Der Deutsche Pokalsieger wird in einem Finale über 40 Boards zwischen den nach vorstehenden Nr.1 und 3 ermittelten Finalisten ausgespielt.
 5. Parallel zum Finale spielen die restlichen Teams zwei Runden nach Dänischem System um Platz 3 abwärts, wobei das in der 4. KO-Runde unterlegene Team mit 120 SP (und 129:0 IMPs) ins Dänische System eintritt (falls es nicht über das Mini-Knockout das Finale erreicht hat).
- (4) Reines KO-System
Die 16 Landesverbandssieger spielen dezentral durch reines KO-System mit 48-Board-Matches den Deutschen Pokalsieger aus. Nach jeder Runde ist erneut zu losen. Bei der Auslosung der ersten beiden Runden sind regionale Gesichtspunkte zu berücksichtigen.
- (5) 32 Teams auf nationaler Ebene
Nehmen aufgrund Beschlusses des DBV-Präsidiums 32 Teams auf nationaler Ebene teil, so findet Abs.2 entsprechende Anwendung dahingehend, dass 8 Zwischenrunden-Gruppen gebildet werden und deren 8 Sieger an der Endrunde teilnehmen. Dort findet Abs.3 mit der Maßgabe Anwendung, dass der Pokalsieger im reinen KO-System (3 Runden) nach Auslosung der Paarungen jeder Runde ermittelt wird, während der 3. Platz entsprechend Abs.3 Nr. 2 ausgespielt wird.

VI. DBV - Teamligen

§ 48: Gliederung der Ligen

(1) Beschreibung

Der DBV veranstaltet jährlich in der Ersten und Zweiten Bundesliga Teammatches über 32 Boards Round-Robin. In den Landesverbänden werden in Regional- und Landesligen ebenfalls jährlich Teammatches veranstaltet. § 43 Abs.1 Satz 2 findet entsprechende Anwendung. Das Spieljahr ist das Kalenderjahr. Landesligamatches können auch bereits am Ende des Vorjahres ausgetragen werden. Die Bestimmungen der §§ 1 bis 42 finden Anwendung, sofern nicht die §§ 49 bis 51 Abweichendes bestimmen.

Die Teamligen im Bereich des DBV sind wie folgt gegliedert:

1. Erste Bundesliga,
2. Zweite Bundesliga,
3. Regionalligen,
4. Landesligen.

(2) Bundesliga

Im Bereich des DBV gibt es eine Erste Bundesliga mit 10 Teams als oberste Spielklasse sowie darunter eine Zweite Bundesliga Nord und eine Zweite Bundesliga Süd mit jeweils 10 Teams. Andere Einteilungen und Änderungen der Teamanzahl pro Staffel können vom Präsidium unter Zustimmung des Beirats des DBV beschlossen werden. Das Präsidium des DBV bestellt jährlich für jede der genannten Ligen einen Obmann und legt den jährlichen Kostenbeitrag pro Team fest. Die Verwendung von Bidding-Boxen ist in allen Matches vorgeschrieben; über die Verwendung von Screens in der Bundesliga entscheidet vor Beginn des Spieljahres der DBV-Vizepräsident, Ressort Sport. Die Erste Bundesliga zählt als Deutsche Meisterschaft. Die Mitglieder des Siegerteams, die nach § 34 Abs.3 Nr.2 Anspruch auf den Titel haben, erhalten mit dem Gewinn der Meisterschaft den Titel eines Deutschen Meisters, soweit sie die Teilnahmevoraussetzungen nach § 2 Abs.1 Nr.4 erfüllen.

(3) Regionalliga

Die Klasse unterhalb der Bundesliga wird entsprechend der Grenzen der Landesverbände bzw. der Grenzen fortbestehender Bezirke i.S. Ziffer IV der Präambel zu dieser TO (oder in deren Grenzen gebildeter Sportbezirke) in Regionalligen mit höchstens 12 Teams eingeteilt. Hierbei sollen ebenfalls 32 Board Matches gespielt werden; eine andere Anzahl kann jedoch in Abhängigkeit von der Zahl der teilnehmenden Teams mit Veröffentlichung der Spielpläne seitens des Ligaobmanns festgesetzt werden. Mehrere Landesverbände können gemeinsam eine Regionalliga veranstalten. Der Ressortleiter Sport (Sportwart) des Landesverbands (Sportbezirks) bzw. die Ressortleiter der beteiligten Landesverbände bestellt (bestellen) jährlich für die jeweiligen Regionalligen einen Ligaobmann. Dieser legt den Modus im einzelnen und die weiteren Details (Kostenbeitrag pro

Team, Termine, Verwendung von Screens usw.) fest.

Die Gliederung in Sportbezirke ist für den DBV dann maßgebend, soweit diese die am 1. Januar 1999 vorhandene Bezirksstruktur widerspiegelt. Die Berücksichtigung anderweitig gebildeter Sportbezirke bedarf, besonders im Hinblick auf die Aufstiegsrunde zur Zweiten Bundesliga, § 51, der förmlichen Zustimmung von Präsidium und Beirat des DBV.

(4) Landesliga

Unterhalb der Regionalliga können in jedem Landesverband eine Landesliga oder mehrere hierarchisch angeordnete Landesligen (z.B. 1. Landesliga / 2. Landesliga / ...) gebildet werden, die ggf. nach regionalen Gesichtspunkten in parallele (z.B. Ost / West) Staffeln unterteilt sind. Dabei soll jede Staffel 6 bis 10 Teams umfassen; wobei in der untersten Landesliga eine geringere oder höhere Teamanzahl unbedenklich ist. Sofern geographisch zumutbar, sollten mehrere Teams eines Vereins verschiedenen Staffeln zugeordnet werden. Der Ressortleiter Sport (Sportwart) des Landesverbands bestellt für die Landesligen jährlich einen Ligaobmann und legt die Einzelheiten des Spielbetriebs i.S. vorstehendem Abs.3 fest. Sofern der Landesverband in Sportbezirke i.S. § 43 Abs.1 Satz 3 gegliedert ist, gelten die dortigen Bezirksligen als Landesligen i.S. dieser TO.

§ 49: Besondere Teilnahmebedingungen

(1) Aufstellung

Die am Teamligabetrieb teilnehmenden Teams spielen im Namen eines Mitgliedsvereins. Dessen Vorstand ist für die Aufstellung und das Antreten seiner Teams verantwortlich.

(2) Spieleranzahl

Gemäß § 34 Abs.1 dürfen einem am Teamligabetrieb teilnehmenden Team vier bis acht Spieler, ggf. zuzüglich eines Non-Playing-Captain angehören. Innerhalb eines Spieljahres darf niemand für mehr als einen Mitgliedsverein als Spieler am Teamligabetrieb im Bereich des DBV teilnehmen.

(3) Spielberechtigung

Kein Mitglied eines Teamliga-Teams im Bereich des DBV darf im selben Spieljahr in einer ausländischen Bridge-Liga spielen. Diese Beschränkung gilt nicht für Spieler, die nach § 2 Abs.1 Nr.4 das Recht haben, in der deutschen Nationalmannschaft zu spielen. Im übrigen findet § 2 Abs.1 Nr.4 Satz 3 Anwendung.

(4) Mitgliedschaft

In allen Ligen, soweit vom DBV-Präsidium nicht anders festgelegt, müssen die Spieler während des gesamten Spieljahres Mitglied des DBV-Mitgliedsvereins sein, für den das Team spielt. Unter dieser Voraussetzung dürfen jedem Team, das in einer der in § 48 Abs.1 genannten Teamligen des DBV spielt, bis zu zwei Spieler angehören, welche die Voraussetzungen des § 2 Abs.1 Nr.4 nicht erfüllen.

(5) Meldung und Einteilung der Teams

Jeder Mitgliedsverein darf beliebig viele Teams melden, in der Ersten und Zweiten Bundesliga jedoch höchstens mit je zwei Teams vertreten sein. Alle Teams eines Mitgliedsvereins sind nach Spielstärke durchnummeriert bis spätestens 1. Dezember des Vorjahres schriftlich mit jeweils vier bis acht Spielern dem jeweils zuständigen Ligaobmann zu melden, sofern der Landesverband keine andere Regelung trifft. Dabei darf kein Spieler für mehrere Teams gemeldet werden. In der Meldung muss der Teamkapitän mit Adresse und Telefonnummer ausgewiesen sein. Die endgültige Ligeinteilung erfolgt nach den Richtlinien des § 5 auf Vorschlag der zuständigen Ligaobmänner durch den Ressortleiter Sport (Sportwart) des Landesverbands bzw. im Falle der Bundesliga durch den Vizepräsidenten, Ressort Sport, des DBV.

(6) Nachmeldungen und Aushilfen

1. Ein Team kann während eines Spieljahres bis zur Maximalzahl von acht Spielern ergänzt werden. Die Nachmeldung muss spätestens direkt nach dem ersten Einsatz schriftlich an den Ligaobmann erfolgen.
2. Ein bereits eingesetzter Spieler darf weder für ein Team eines anderen Mitgliedsvereins noch für ein Team in der gleichen Staffel nachgemeldet werden oder dort aushelfen.
3. Ein für ein Bundesligateam gemeldeter oder nachgemeldeter Spieler darf während dieses Spieljahres in keinem Team einer niedrigeren Liga mehr spielen.
4. In den Regional- und Landesligen sind Aushilfen in einem anderen Team des Mitgliedsvereins möglich, nach denen der Spieler wieder in seinem ursprünglichen Team mitwirken kann, sofern der Landesverband dies ausdrücklich zulässt. Jedoch darf ein Spieler, der an zwei oder mehr Matches in einer höheren Liga teilgenommen hat, in keiner niedrigeren Liga mehr aushelfen.
5. Bei Nachmeldungen neuer Spieler für ein Regional- oder Landesligateam sowie bei nach vorstehender Nr.4 erlaubten Aushilfen in einer niedrigeren Liga darf es sich nicht um Spieler handeln, die eine für diese Liga deutlich überdurchschnittliche Spielstärke aufweisen. Hierfür bedarf es der Zustimmung des jeweiligen Ligaobmannes.
6. Die näheren Einzelheiten werden auf Vorschlag der zuständigen Ligaobmänner durch den Ressortleiter Sport (Sportwart) des Landesverbands bzw. DBV festgelegt.

(7) Verstoß gegen Teilnahmebedingungen

Bei Einsatz eines Spielers, der die Teilnahmebedingungen nicht erfüllt, ist dies als Nichtantreten des schuldigen Teams anzusehen und gemäß § 40 zu werten.

(8) Unentschuldigtes Nichtantreten

Tritt ein Team ohne ausreichenden Grund oder unentschuldig zu einem Match nicht an, so verliert der betreffende Mitgliedsverein im Folgejahr die Startberechtigung für dieses Team in der betreffenden Liga. Eine weitere Ahndung durch das zuständige Schieds- und Disziplinargericht bleibt hiervon unberührt.

§ 50: Spiel- und Terminplan

(1) Umfang und Einteilung

Zu Beginn des Spieljahres erstellt der Ligaobmann einen Spiel- und Terminplan und übersendet diesen einschließlich der Adressen und Telefonnummern der Teamkapitäne sowie der Namen der gemeldeten Teammitglieder an die betreffenden Mitgliedsvereine oder an die Kapitäne der teilnehmenden Teams sowie an den Vizepräsidenten, Ressort Sport, des DBV. Für die Information des Vizepräsidenten, Ressort Sport ist die Veröffentlichung der Spielpläne usw. auf der Homepage des Landesverbands ausreichend. Die Einteilung des Round-Robin muss so erfolgen, dass Teams aus dem gleichen Mitgliedsverein so früh wie möglich aufeinander treffen.

(2) Terminwahl

Bei der Terminplanung sollen Schulferien, Feiertage und Turniere gemäß § 2 Abs.1 Nr.3 und 4 berücksichtigt werden. Ferner sollen die Bundesligatermine spätestens sechs Monate vor Beginn des Spieljahres durch das Präsidium des DBV festgelegt und im Turnierkalender des offiziellen Nachrichtenblatts des DBV veröffentlicht werden. Die Regionalligen sollen an den Bundesligaterminen spielen, es sei denn, gewichtige organisatorische Gründe sprechen im Einzelfall dagegen.

(3) Durchführungsart

Der Obmann soll für jede Liga eine der drei folgenden Varianten oder eine Kombination derselben wählen; für die Bundesliga muss er, für die Regionalliga soll er die nachstehende Variante Nr.1 wählen.

1. Es wird an fest vorgegebenen Wochenenden gespielt; zwei Matches am Samstag (i.d.R. ab 13.00 Uhr), ein Match am Sonntag (i.d.R. ab 11 Uhr). Die Spielorte werden mit der Übersendung des Spielplans vorgegeben. Für jede Liga sollen die Matches eines Wochenendes an einem oder zwei Orten stattfinden, wobei die Anreisewege zu berücksichtigen sind. Es können auch mehrere Ligen / Staffeln an einem Ort zusammengefasst werden. Der am nächsten gelegene Mitgliedsverein kann vom Ligaobmann beauftragt werden, das Spielmaterial und den Turnierleiter zu stellen. Der Turnierleiter hat dafür zu sorgen, dass die Resultate aller Matches in IMPs und SP sowie die Namen der eingesetzten Spieler der beteiligten Teams (ggf. zuzüglich der gespielten Anzahl von Boards bei Spielern, die nicht alle Boards eines Matches gespielt haben) umgehend dem Ligaobmann zugesandt werden.
2. Es wird an mehreren fest vorgegebenen Samstagen oder Sonntagen gespielt und zwar jeweils 1, 1 ½ oder 2 Matches. Die Spielorte und -zeiten werden fest vorgegeben. Des weiteren gelten die Bestimmungen vorstehender Nr.1.
3. Es werden Termine vorgegeben, an denen die Matches einer Runde spätestens ausgetragen werden sollen; die Spielorte sind von den beteiligten Teams selbst zu vereinbaren. Dazu soll der Obmann im Spielplan als Spieltag für jede Runde einen Freitag, Samstag oder Sonntag angeben; auch der Spielbeginn soll festgelegt werden; er soll freitags jedoch nicht vor 19 Uhr

liegen. Ein abweichender Termin (bzw. Uhrzeit) kann nur mit Zustimmung beider Teamkapitäne vereinbart werden. Nachverlegungen sind nur mit Zustimmung des Ligaobmanns möglich; Matches des letzten Spieltages dürfen jedoch höchstens vorverlegt werden. Der Teamkapitän des Home Teams ist für die Organisation des Matches und die Weiterleitung des Ergebnisses innerhalb von drei Werktagen an den Ligaobmann zuständig. Dazu hat er sich spätestens drei Wochen vor dem angesetzten Spieltag mit dem Kapitän des Visiting Teams in Verbindung zu setzen, um den Spielort mitzuteilen und die Verzehrbedürfnisse festzustellen. Die Resultatsmeldung umfasst die Namen aller eingesetzten Spieler der beteiligten Teams (ggf. zuzüglich der gespielten Anzahl von Boards bei Spielern, die nicht alle Boards gespielt haben), das Ergebnis in IMPs und SP, sowie die Unterschriften der beteiligten Teamkapitäne.

4. Die Einzelheiten werden vom zuständigen Ressortleiter Sport (Sportwart) auf Vorschlag des / der zuständigen Ligaobmanns / Ligaobmänner festgelegt. Hinsichtlich der Regional- und Landesligen sind abweichende Festlegungen vorstehender Nr.1 bis 3 zulässig, sofern diese allen teilnehmenden Vereinen rechtzeitig, spätestens zusammen mit den Spielplänen, bekannt gegeben werden.

(4) Ergebnismeldungen

Spätestens bis zum 31. Oktober haben die verantwortlichen Ligaobmänner dem DBV-Vizepräsidenten, Ressort Sport, die Ergebnisse und Abschlusstabellen aller Landesligen ihres Zuständigkeitsbereichs zu übermitteln. Dieses hat für die Regionalligen im Hinblick auf die Aufstiegsrunde zur Zweiten Bundesliga bereits bis zum 31. Juli zu erfolgen.

§ 51: Auf- und Abstieg

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

(2) Abstieg

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

(3) Direkter Aufstieg

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

(4) Aufstiegsrunde

1. Gibt es direkt unter einer Staffel mehr zugeordnete Staffeln als Absteiger, so spielen die erstplatzierten Teams dieser Staffeln (bzw. die nächstplatzierten, falls einer der Gründe von Abs.3 vorliegt) eine Aufstiegsrunde um die Plätze, die durch die Absteiger in der höheren Liga frei werden.
2. Für den Aufstieg in die Zweite Bundesliga wird die Zuordnung der Landesverbände jeweils vom DBV-Vizepräsidenten, Ressort Sport, festgelegt.
3. Die Aufstiegsrunde wird nach Round-Robin gespielt, ist vor dem 30. Oktober zu beenden und zählt bezüglich der Teilnahmebedingungen als Teil des gerade beendeten Liga-Spieljahres.
4. In Ergänzung der Bestimmungen des § 49 Abs.6 Nr.2 darf ein Team in der Aufstiegsrunde auch Spieler einsetzen, die in dieser Saison in einem anderen Team für denselben Mitgliedsverein in derselben oder einer niedrigeren Staffel gespielt haben und in der Liga, in die der Aufstieg angestrebt wird, oder einer höheren Liga nicht ausgeholfen haben. Zuständig für die Organisation und den Ergebnisdienst der Aufstiegsrunde ist der Obmann der Liga, in welche die Teams aufsteigen wollen. Auch hinsichtlich der Systemregulierung, Masterpunktzuteilung und Verwendung von Screens sollen die Bestimmungen der Liga Anwendung finden, in welche die Teams aufsteigen wollen.

(5) Besonderheiten

Aufgrund der Auf- und Abstiegsregelungen vorstehender Abs.2 bis 4 kann die Anzahl der für eine Staffel qualifizierten Teams variieren (z.B. wenn ein Team in diese Staffel absteigt, aber keines aus dieser aufsteigt und umgekehrt). In diesem Fall kann der Obmann anordnen, dass ein Team mehr bzw. weniger als vorgesehen aus dieser Staffel absteigt. Der Obmann kann die Anzahl der Teams in einer Staffel aus obigen oder anderen Gründen, wie Ausscheiden eines Teams oder Neueintritt eines starken Teams, verändern. Scheidet ein Team zwischen Erstellen des Spielplanes für die kommende Saison und dem ersten Spieltag aus, so zählt dies nicht als freiwilliges Zurücktreten gemäß Abs.2, sondern es findet grundsätzlich § 49 Abs.8 Anwendung. Der Obmann darf die Liga mit einem geeigneten und gewillten Team vervollständigen.

VII. Schlussbestimmungen

§ 52: Verwendung von Spielerpässen

- (1) Die Geschäftsführung des DBV wird ermächtigt, für die Pokal- und Teamliga-Wettbewerbe gem. §§ 44 ff bzw. 48 ff sowie die Turniere gemäß § 2 Abs.1 Nr.4 Spielerpässe auszugeben und die Vorlage eines solchen Ausweises zur Teilnahmevoraussetzung zu machen, sobald und soweit das DBV-Präsidium dies mit Zustimmung des DBV-Beirats entsprechend beschlossen hat. Gleiches gilt für die Verwendung von DBV-Mitgliedsausweisen als Spielerpässe.
- (2) Die Einzelheiten sind in Abstimmung mit dem Vizepräsidenten, Ressort Sport, des DBV festzulegen und in Form des Anhang F zu dieser TO zu veröffentlichen.

§ 53: Änderung dieser Turnierordnung

- (1) Diese TO kann durch Beschluss des Präsidiums des DBV mit Zustimmung des Beirats des DBV geändert werden.
- (2) Änderungen sind im offiziellen Nachrichtenblatt des DBV zu veröffentlichen, bevor sie - frühestens zum ersten Tag des auf die Veröffentlichung folgenden Monats - in Kraft treten können.

Anhang A
Richtlinie für Turniere im Bereich des DBV
“Keine Toleranz für schlechtes Benehmen”

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

§ 1: Keine Toleranz für schlechtes Benehmen

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

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

§ 2: Der DBV erwartet von allen Beteiligten

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

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

- (1) Unerwünschte Kritik oder herabsetzende Bemerkungen am Spiel oder der Reizung der Gegner.
- (2) Schadenfrohe oder gar hämische Bemerkungen nach einem guten Ergebnis.
- (3) Zu laute Kritik, Unhöflichkeiten, Unterstellungen, ordinäre Ausdrucksweisen oder sogar Drohungen gegenüber Partner, Gegnern, anderen Turnierteilnehmern, Zuschauern oder Turnierleitern.
- (4) Das Ärgern der Gegner durch unnötige oder wiederholte Fragen.
- (5) Das Diskutieren über Boards, wenn Spieler an anderen Tischen dadurch einen Informationsvorsprung erlangen könnten.

**§ 4: Der DBV fordert von den Turnierleitern,
Verstöße unnachsichtig zu ahnden**

(1) Leichte Verstöße

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

Beispiele:

Das Erteilen unvollständiger / unverständlicher Auskünfte

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

Das absichtliche Ärgern des Gegners durch unnötige oder wiederholte Fragen;

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

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

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

(2) Gravierende Verstöße

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

Beispiele:

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

zum Gegner: „*Sie sollten besser zu Hause bleiben und 'Mensch ärgere Dich nicht' spielen*“;

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

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

(3) Sehr schwere Verstöße

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

Beispiele:

zum Partner: „*Du bist ja völlig geistesgestört*“;

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

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

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

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

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

Anhang B
Festlegung der zulässigen Systeme und Konventionen
für Turniere im Bereich des DBV (ZSuK)

§ 1: Vorbemerkungen

- (1) Diese Systemregulierung ergänzt die Bestimmungen der TO in dem in dieser festgelegten Umfang. Sofern nichts anderes bestimmt ist, gehen diese Bestimmungen denjenigen der TO vor.
- (2) Die ZSuK basiert auf folgenden vier Prinzipien
1. Spitzenspielern muss die Möglichkeit gegeben werden, neue und komplizierte Systeme und Konventionen auszuprobieren und zu trainieren. Das ergibt den Vorteil, dass die Bietmethoden weiter entwickelt werden und unsere Topspieler auf dem internationalen Parkett mithalten können.
 2. Club-Spieler und Anfänger sollen vor Systemen und Konventionen geschützt werden, gegen die sie sich nicht wehren können und die ihnen unter Umständen sogar die Freude am Bridgespiel verderben.
 3. Ein Turnier soll sportlich fair durchgeführt werden, d.h. Spieler sollten ihren Erfolg nicht durch Überraschungseffekte ihrer Systeme und Konventionen erzielen, sondern durch überlegene Fähigkeiten im Bieten und Spielen. Spieler müssen die Möglichkeit haben, sich schnell vor einer Runde auf die gegnerischen Systeme und Konventionen einzustellen. Es muss verhindert werden, dass man im Übermaß auf nicht bekannte Systeme und Konventionen trifft, gegen die in der Kürze der Zeit kein Gegenmittel mehr entwickelt werden kann.
 4. Es muss Rechtssicherheit geschaffen werden hinsichtlich der Frage, welche Systeme und Konventionen im jeweiligen Turnier zugelassen sind.

§ 2: Systemkategorien

- (1) Im Bereich des DBV sind ausschließlich solche Systeme und Konventionen zugelassen, die dem Gegner vollständig offengelegt werden und von beiden Spielern eines Paares verwendet werden. Dies gilt insbesondere für Farbansagen in der 1. Bietrunde (Eröffnung, Gegenreizung(en), Antwort), die systemgemäß weniger als 4 Karten in der genannten Farbe beinhalten können. Kann z.B. eine 1♠-Antwort auf eine 1♦-Eröffnung systemgemäß auch mit einer 3er-Länge in ♠ erfolgen, so muss vollständig offengelegt werden, in welchen Situationen dieses der Fall sein kann.
- (2) Alle Turniere im Bereich des DBV werden in eine von vier Kategorien eingeteilt, die sich hinsichtlich der erlaubten Systeme und Konventionen unterscheiden. Für die Anwendung von Systemen und Konventionen gilt folgende Kategorisierung:

1. A - Alle

Alle Systeme und Konventionen sind zugelassen. Bei der Verwendung von Hochkünstlichen Systemen (Systeme, bei denen eine Eröffnung mit „Pass“ systemgemäß Stärke zeigt oder eine Eröffnung auf 1er-Stufe schwach oder sehr ungewöhnlich ist) sind weitere Auflagen zu beachten (vgl. § 4, Hochkünstliche Systeme).

2. B - Beschränkung

Beschränkung der zugelassenen Systeme und Konventionen.

Hier sind Hochkünstliche Systeme verboten, alle anderen Systeme hingegen erlaubt, soweit sich nicht aus § 5 (Brown-Sticker-Konventionen) etwas anderes ergibt. Unabhängig hiervon sind jegliche Variationen der Bedeutung von Eröffnungsansagen in Abhängigkeit von Gefahrenlage oder Position (1. bis 4. Hand) verboten, ausgenommen die unterschiedliche Stärke von Farberöffnungen, wobei Eröffnungen auf der 1er Stufe systemgemäß der 18er Regel genügen müssen; sowie die Variation der Punktspanne für SA-Eröffnungen einschließlich der sich hieraus ergebenden Auswirkungen auf die anderen Eröffnungsgebote.

Beispiele:

In Systemkategorie B und C ist es erlaubt, die 1 SA-Eröffnung systemgemäß nicht in Gefahr und auch in Gefahr in 4. Hand mit 12 bis 14 Figurenpunkten zu spielen, in allen anderen Fällen mit 15 bis 17 Figurenpunkten. Es ist jedoch nicht erlaubt, in Gefahr Viererfarben und nicht in Gefahr Präzisions-♣ zu spielen. Ebenso wenig erlaubt ist es, 2 ♥ in 1. und 2. Hand als sog. Semi-forcing, in 3. und 4. Hand als Zweifärber zu spielen.

3. C - Club

Für Clubs geeignete zusätzliche Beschränkung der zugelassenen Systeme und Konventionen. Zusätzlich zu den Beschränkungen in Kategorie B müssen hier auch Eröffnungen auf 2er- und höherer Stufe sowie Gegenreizungen gegen natürliche 1er-Eröffnungen weitere Bedingungen erfüllen; zudem sind Bluffbeschränkungen für Eröffnungen in 1. und 2. Hand zu beachten (vgl. § 6, Zusatzbeschränkungen in der Systemkategorie C).

4. N - Natürlich

Nur natürliche Systeme sind erlaubt. Eröffnungen, Antworten sowie Gegenreizungen und Antworten darauf haben den Grundsätzen eines konstruktiven natürlichen Systems zu genügen, bei dem die Eröffnungsgebote mit 4er-Farben, 5er-Oberfarben mit besserer Unterfarbe oder vorbereitender 1 ♣-Eröffnung (keine starke 1 ♣-Eröffnung) erfolgen. Bluffs sind in der gesamten ersten Bietrunde verboten (vgl. im einzelnen § 7, Beschränkungen in der Systemkategorie N).

§ 3: Kategoriewahl bei den einzelnen Turnieren

- (1) Für jedes Turnier gemäß § 2 TO hat der Veranstalter im Rahmen des nachfolgenden Abs.2 die jeweilige Systemkategorie festzulegen. § 4 Abs.2 TO ist zu beachten.
- (2) In der folgenden Auflistung ist die Standardkategorie für die jeweilige Turnierart an erster Stelle angegeben; weitere mögliche Kategorien sind in Klammern gesetzt:

Turnierform	Systemkategorie
Offene Deutsche Teammeisterschaft	A (B)
Erste Bundesliga	A
Zweite Bundesliga inkl. Aufstiegsrunde	A (B)
Qualifikationen zur Nationalmannschaft	A
DBV-Vereinspokal	B
Deutsche Paarmeisterschaften	B (A)
Regionalliga	B
Landesliga	B (C)
Einzigste / oberste Gruppe	
1. bei mehrtägigen DBV-Teamturnieren	B (A)
2. bei DBV-Paarturnieren	B
3. bei Landesverbandsturnieren	B (C)
Untere Gruppen bei DBV- und Landesverbandsturnieren	C (B; N)
Vergleichskämpfe	B (A; C; N)
Vereinsturniere	C (A; B; N)
Vereins-Anfängerturniere	N (C)

§ 4: Hochkünstliche Systeme

- (1) Definition und Abgrenzung sog. Hochkünstlicher Systeme

Ein System wird als Hochkünstliches System bezeichnet, wenn es mindestens eine der folgenden Eigenschaften aufweist:

1. Die Eröffnung mit Pass kann systemgemäß 12 oder mehr Figurenpunkte beinhalten (Strong-Pass).
Beispiele:
Die Eröffnung mit Pass zeigt 9 bis 14 Figurenpunkte; die Eröffnung mit Pass zeigt 0 bis 11 Figurenpunkte oder 17 bis 21 Punkte mit 4441 Verteilung; die Eröffnung mit Pass zeigt 16 oder mehr Figurenpunkte.
In allen drei Fällen handelt es sich um ein Hochkünstliches System.
2. Eine Farb-Eröffnung auf 1er-Stufe kann systemgemäß schwächer sein als das Minimum einer gewöhnlichen 1er-Eröffnung in einem natürlichen System. Als Richtlinie für eine Minimum-Eröffnung gilt die 18er-Regel, d.h. die

Summe aus Figurenpunkten und Anzahl der Karten in den beiden längsten Farben muss mindestens 18 ergeben.

Beispiele:

Die Eröffnung 1 ♠ zeigt 0 bis 11 Figurenpunkte; die 1 ♦-Eröffnung zeigt 0 - 7 oder ab 12 Figurenpunkte mit ♦-Länge.

In beiden Fällen handelt es sich um ein Hochkünstliches System.

3. SA-Eröffnungen

a) Eine 1 SA-Eröffnung kann systemgemäß eine unausgeglichene Hand (i.S. § 6 Abs.2 Nr.6 lit. d) mit weniger als 17 Figurenpunkten beinhalten.

b) Eine 1 SA-Eröffnung kann systemgemäß schwächer als 9 Figurenpunkte sein.

Beispiele:

Zeigt die 1 SA-Eröffnung ab 15 Figurenpunkte mit beliebiger Verteilung, so handelt es sich um ein Hochkünstliches System.

Dagegen:

Eröffnet ein Spieler mit 15 Figurenpunkten trotz eines kleinen Singles (kleiner als die 10) im Blatt mit 1 SA, obwohl dies systemgemäß eine ausgeglichene Verteilung zeigt, so handelt es sich deshalb noch nicht um ein Hochkünstliches System, sondern um einen Bluff.

4. Es wird eine Farberöffnung auf 1er-Stufe benutzt, die sich nicht auf eine bestimmte Farblänge bezieht und keine vorbereitende oder starke 1 ♣- oder 1 ♦-Eröffnung ist. Die Eröffnung muss sich jedoch nicht zwingend auf die längste Farbe beziehen. Bei Canapé-Eröffnungen kann dieses auch die zweitlängste Farbe sein, sofern diese mindestens eine 3er-Länge ist.

Beispiele:

Die 1 ♥-Eröffnung zeigt eine ausgeglichene Verteilung (ohne Bezug auf ♥-Länge); die 1 ♠-Eröffnung zeigt eine Hand mit ♠-Kürze; die 1 ♣-Eröffnung zeigt eine beliebige 5/5 Verteilung mit 10 bis 15 Figurenpunkten; die 1 ♦-Eröffnung zeigt entweder mindestens 5er-Länge in ♠ oder höchstens ♠-Double.

In allen vier Fällen handelt es sich um ein Hochkünstliches System.

Hingegen:

Zeigt die 1 ♦-Eröffnung 11 bis 15 Figurenpunkte ohne 5er-Oberfarbe (wie im Präzisions-♣) oder zeigt die 1 ♣-Eröffnung eine ausgeglichene Verteilung, ♣-Farbe oder gewisse starke Hände mit beliebiger Verteilung (wie im Kleine-Große-♣) oder zeigt die 1 ♥-Eröffnung mindestens 5er-Länge in ♠, so ist das System deswegen noch nicht als Hochkünstliches System einzustufen.

(2) Auflagen bei der Verwendung Hochkünstlicher Systeme

Die nachfolgend genannten Auflagen bei der Benutzung Hochkünstlicher Systeme gelten uneingeschränkt für die Bundesligen und die Offene Deutsche Teammeisterschaft. Bei anderen Turnieren der Systemkategorie A finden diese Bestimmungen entsprechende Anwendung, es sei denn, in der Ausschreibung wurde seitens des Veranstalters etwas anderes festgelegt.

1. Einreichung Hochkünstlicher Systeme

Verwendet ein Paar ein Hochkünstliches System (i.S. Abs.1), so ist eine vollständige Systembeschreibung, bestehend aus einer für das jeweilige Turnier

vorgeschriebenen Konventionskarte (gemäß Anlage C) und bis zu sechs einseitig schreibmaschinen-beschriebenen DIN-A4 Seiten, spätestens sechs Wochen vor dem ersten Einsatz bei der die Anmeldungen entgegennehmenden Stelle und beim DBV-Vizepräsidenten, Ressort Sport, einzureichen. Hierbei ist klarzustellen, welche Paare dieses System verwenden werden. Jede Mannschaft darf höchstens drei derartige Systeme einreichen. Nach diesem Stichtag werden alle eingereichten Systeme an alle konkurrierenden Mannschaften versandt. Ein eingereichtes Hochkünstliches System muss von den betreffenden Paaren in dieser Form während des gesamten Turniers verwandt werden.

2. Gegenmaßnahmen gegen Hochkünstliche Systeme

Paare, die gegen ein Hochkünstliches System (i.S. Abs.1) spielen, müssen ihre Gegenmaßnahmen auf bis zu drei 3 DIN-A4 Seiten (hierbei sind alle Systeme und Konventionen gestattet, ausgenommen „Strong Pass“ und Änderungen von Eröffnungen bei einem eigenen Hochkünstlichen System) beim Turnierleiter in doppelter Ausfertigung schriftlich hinterlegen, sofern sie spezielle Gegenmaßnahmen vereinbart haben. Der zeitliche Rahmen hierfür ist vom Veranstalter / Turnierleiter in Abhängigkeit des zeitlichen Rahmens für das Line-Up gemäß Nr.3 rechtzeitig bekannt zu geben. Die Paare, die ein Hochkünstliches System spielen, erhalten die jeweiligen Gegenmaßnahmen vom Turnierleiter erst dann, wenn sie für den entsprechenden Abschnitt (Match, Segment oder Halbzeit) das Line-Up abgegeben haben. Diese schriftlichen Aufzeichnungen dürfen von beiden Paaren während Reizung und Spiel eingesehen und genutzt werden.

3. Sitzrechte

Ein Team, in dem ein oder mehrere Paare ein Hochkünstliches System (i.S. Abs.1) spielen, muss in allen Matches, Halbzeiten und Segmenten vorsetzen, in denen es gegen ein Team antritt, das kein derartiges System spielt. Der zeitliche Rahmen für das Abgeben des Line-Up ist abhängig vom Zeitplan für das Turnier und muss vom Veranstalter / Turnierleiter rechtzeitig bekannt gegeben werden. Auf § 35 TO wird verwiesen.

4. Verfahren in Vereinsturnieren (Übungsturnieren)

Sollen Vereinsturniere nach Systemkategorie A durchgeführt werden, so genügt es, wenn Paare ihr Hochkünstliches System (i.S. Abs.1) im Verein aushängen oder verteilen. Bei der Verteilung von Gegensystemen kann ebenso verfahren werden, auf die Beeinträchtigung von Sitzrechten kann verzichtet werden.

§ 5: Verbot von Brown-Sticker-Konventionen

- (1) Bei Paar- und Teamturnieren mit weniger als 12 Boards pro Runde sind Brown-Sticker-Konventionen i.S. nachstehender Festlegung verboten, ausgenommen Turniere der Systemkategorie A.

(2) Brown-Sticker-Eröffnungen

Eine Eröffnung von 2 ♣ bis 3 ♠ fällt unter das Verbot nach Abs.1, wenn sie mindestens eine schwache (unter dem Minimum einer gewöhnlichen 1er-Eröffnung i.S. § 4 Abs.1 Nr.2) Variante enthält, für die nicht zumindest eine 4er-Länge in einer Farbe definiert ist. Können mehrere schwache Varianten enthalten sein, müssen alle schwache Varianten eine gemeinsame sogenannte Ankerfarbe (mind. 4er-Länge) beinhalten.

Ausnahmen: Eine Eröffnung, die ein Weak-Two entweder in ♥ oder in ♠ zeigt (z.B. 2♦-Multi) und ggf. noch starke (ab 16 Figurenpunkten oder vergleichbarer Stärke) Varianten beinhaltet.

Beispiele:

2 ♦ zeigt einen schwachen 2-Färber mit mindestens einer Oberfarbe (mindestens 5-5). Diese sog. Wilkosz-Eröffnung fällt unter das Brown-Sticker-Verbot.

2 ♦ zeigt entweder einen schwachen Einfärber in ♥ oder ♠, oder dieselben Varianten ab 17 Punkten. Diese 2 ♦-Eröffnung (2 ♦-Multi) ist daher nicht verboten.

(3) Brown-Sticker-Gegenreizungen

Jede Zwischenreizung nach einer natürlichen Eröffnung von 1 in Farbe, falls sie keine bestimmte 4er-Farbe verspricht, ist als Brown-Sticker-Konvention verboten, ausgenommen natürliche 1 SA-Zwischenreizungen.

(4) Weitere Gebote, die als Brown-Sticker einzustufen sind

1. Eröffnungen oder Zwischenreizungen von 2 ♣ bis 3 SA, die schwache 2-Färber zeigen, wobei eine der beiden Farben eine 3er-Länge (oder kürzer) sein kann.
2. Bluffs, welche durch bestimmte Gebote des Bietsystems aufgefangen werden können oder abgegeben werden müssen. Die Verpflichtung zu bluffen ist als Brown-Sticker-Konvention untersagt.

§ 6: Zusatzbeschränkungen in der Systemkategorie C

(1) Für Turniere der Systemkategorie C gelten zum einen alle Beschränkungen der Systemkategorie B, d.h. Hochkünstliche Systeme (§ 4 Abs.1) sind verboten, andere Systeme sind erlaubt, sofern die Bedeutung der Eröffnungsansagen nicht in Abhängigkeit von Gefahrenlage oder Position (1. bis 4. Hand) variiert werden (ausgenommen die Stärke von Farberöffnungen und der Punktspanne von SA-Eröffnungen, wobei Farberöffnungen auf 1er Stufe systemgemäß immer der 18er Regel genügen müssen).

(2) Zusätzlich gelten für die Systemkategorie C folgende Einschränkungen

1. Die Anwendung von Brown-Sticker-Konventionen (§ 5) ist in Turnieren der Systemkategorie C unabhängig von der Art des Turniers und der Anzahl der zu spielenden Boards verboten.

2. Eröffnungen auf 2er- oder höherer Stufe müssen systemgemäß entweder die 18er Regel erfüllen oder den folgenden Bedingungen genügen:
 - a) Schwache Einfärber müssen mindestens eine 6er Länge und mindestens 5 Figurenpunkte enthalten.
 - b) Schwache Zweifärber müssen mindestens eine 5-5 Verteilung und mindestens 5 Figurenpunkte enthalten.
3. Eröffnungen mit 1 ♥, 1 ♠, 2 ♣, 2 ♠ müssen systemgemäß mindestens eine 4er-Länge in der eröffneten Farbe beinhalten.
4. Farbgegenreizungen auf 1er-Stufe gegen natürliche Farberöffnungen (einschließlich vorbereitender 1 ♣-Eröffnung) müssen systemgemäß mindestens eine 4er-Länge in der gereizten Farbe beinhalten.
5. Künstliche forcierende Eröffnungen dürfen in keiner Position geblufft werden.
Beispiele:
Wird ♠ B 8 3 2, ♥ 5, ♦ 10 8 6 5, ♣ K 8 6 2 mit Gameforcing 2 ♣ oder mit Precision 1 ♣ oder mit starkem Dreifärber 2 ♦ eröffnet, so stellt dies einen Bluff einer künstlichen forcierenden Eröffnung dar, der selbst in 3. Hand in Systemkategorie C verboten ist. Wird dagegen ♠ K D B 9 8 5, ♥ A K B 10, ♦ 4 3, ♣ 2 mit Precision 1 ♣ eröffnet, so stellt dies keinen Bluff dar, selbst wenn die Eröffnung systemgemäß 16 Figurenpunkte verspricht, da das Blatt durch die Verteilung eine entsprechende Stärke aufweist.
6. Für alle Eröffnungen gilt folgendes Bluffverbot in 1. und 2. Hand
 - a) alle Eröffnungen auf 1er-Stufe müssen der 18er-Regel genügen;
 - b) alle Eröffnungen auf 2er- oder höherer Stufe müssen der 18er-Regel genügen, wenn sie keine ausreichend gute Farbe beinhalten (entsprechend den Festlegungen der Nr.2);
 - c) Eröffnungen mit 1 ♥, 1 ♠, 2 ♣, 2 ♠ müssen mindestens eine 4er-Länge in der gereizten Farbe enthalten;
 - d) alle natürliche Eröffnungen mit 1 SA oder 2 SA müssen mit ausgeglichener Verteilung (4333, 4432 oder 5332) oder ausnahmsweise mit annähernd ausgeglichener Verteilung (5422, 6322, 4441, 5431, wobei das Single eine Topfigur, A, K, oder D sein muss) erfolgen.
7. Ergänzende Regelungen für Clubturniere (Übungsturniere)
Jeder Verein kann die vorstehenden Einschränkungen (Nr.1 bis 6) für die Systemkategorie C kürzen oder ergänzen, sofern er die DBV-Geschäftsstelle vier Wochen vor Inkrafttreten hiervon schriftlich unterrichtet. Die Abweichungen sind den Clubmitgliedern und Gästen in angemessener Form bekannt zu machen.

§ 7: Beschränkungen in der Systemkategorie N

- (1) Eröffnungen, Antworten, Gegenreizungen und Antworten darauf haben in natürlicher, nicht destruktiver Weise zu erfolgen. In der ersten Bietrunde erlaubte künstliche Ansagen sind Kontras, Übruffe, schlemmeinladende Ansagen und Ansagen nach Eröffnungen auf 2er- oder höherer Stufe. Bluffs in der ersten Bietrunde sind sowohl hinsichtlich Punktstärke als auch hinsichtlich Farblängen verboten. Dabei zählt ein glaubhaft versichertes Versehen oder Handeln aus Unkenntnis nicht als Bluff. Für die folgenden Bietrunden und Gegenspielkonventionen gibt es keine Einschränkungen.
- (2) Beschreibung der zulässigen Eröffnungen
1. 4er-Farben, 5er-Oberfarben mit besserer Unterfarbe oder vorbereitender 1 ♣-Eröffnung (keine Kleine-Große-♣). Für Farberöffnungen in 1. und 2. Hand gilt die 18er-Regel lediglich als Richtlinie.
 2. SA-Eröffnungen mit ausgeglichener (4333, 4432, 5332) oder nahezu ausgeglichener Verteilung (5422, 6322); für 1 SA mindestens 12 Figurenpunkte, für 2 SA mindestens 19 Figurenpunkte.
 3. 2er-Eröffnungen sind stark, nur 2 ♣ oder 2 ♦ dürfen künstlich sein.
 4. Farberöffnungen auf höherer Stufe sind natürliche Sperransagen unter Beachtung der Anforderungen von § 6 Abs.2 Nr.2.
- (3) Beschreibung der zulässigen Antworten auf 1er-Eröffnungen
Farbreizungen sind natürlich, im Prinzip mindestens 4er-Längen, einfache Farbsprünge (auch Hebungen) sind stärker als die Nennung dieser Farbe ohne Sprung. Als künstliche Antwort ist nur die 1 ♦-Ablehnung zulässig. Stayman 2 ♣, negative Kontras und Übruffe sowie schlemmeinladende Antworten sind gestattet.
- (4) Beschreibung der zulässigen Gegenreizungen auf 1er-Eröffnungen
Alle Gebote sind natürlich (Farben mindestens 4er-Länge) außer Kontra, Übruff (Cuebid) und 2 SA. Die 1 SA-Gegenreizung zeigt eine ausgeglichene oder nahezu ausgeglichene Hand mit ca. 16 Figurenpunkten. Die Antworten auf diese Gegenreizung sind natürlich, ausgenommen Kontra, Rekontra, Übruffe (Cuebid) und schlemmeinladende Ansagen.

§ 8: Hinweise für Turnierveranstalter

- (1) DBV- und Landesverbandsturniere (Bezirksturniere)
 Falls ein Turnier in mehreren Klassen ausgetragen wird, ist hierauf in der Turnierausschreibung unter Angabe der jeweiligen Systemkategorie hinzuweisen. Die Wahl der Systemkategorien soll sich am Kreis der zu erwartenden Teilnehmer orientieren. Bei Turnieren mit ausländischer Beteiligung ist empfehlenswert, Systemkategorie B (oder A) zu wählen, da diese der Systemregulierung der Europäischen Bridge-Liga entsprechen. Wählt ein Veranstalter dennoch die Systemkategorie C, so soll er alle ausländischen Teilnehmer vorher über die zusätzlichen Beschränkungen in dieser Systemkategorie informieren.
 Bei Teamturnieren nach Systemkategorie A sollten möglichst 12 Boards an einem Tisch (besser 16) gespielt werden, um Systemabsprachen gegen Hochkünstliche Systeme (§ 4) zu ermöglichen.
- (2) Clubturniere (Übungsturniere)
 Die Wahl der Systemkategorien sollte sich an den Wünschen der Vereinsmitglieder orientieren. Je nach den Gegebenheiten in dem jeweiligen Club können an verschiedenen Spieltagen unterschiedliche Systemkategorien gewählt werden, damit der Spielbetrieb Angebote für möglichst alle Clubmitglieder enthält. Die Systemkategorie N ist speziell für Anfängerturniere gedacht, da hierbei nicht nur viele destruktive und künstliche Ansagen verboten sind, sondern auch die Strafbestimmungen bei Verstößen gegen die Systemregulierung lockerer gehandhabt werden können.

§ 9: Hinweise für Turnierleiter

- (1) Bei der Verwendung unzulässiger Systeme oder Konventionen werden dem Turnierleiter neben den in §§ 32 und 42 der TO i.V.m. den in den TBR genannten Möglichkeiten die nachfolgenden Richtlinien an die Hand gegeben:
1. Turniere nach Systemkategorie A
 Verwendet ein Paar ein Hochkünstliches System (§ 4), ohne es rechtzeitig eingereicht zu haben, so soll der Turnierleiter anordnen, dass dieses Paar ab sofort ein System spielen muss, welches kein Hochkünstliches System ist. Darüber hinaus soll der Turnierleiter für das Board, bei dem er gerufen wurde, einen künstlichen berichtigten Score entsprechend den Bestimmungen der TO i.V.m. den TBR zuweisen, wenn die Anwendung des Hochkünstlichen Systems einen noch so geringen Einfluss auf den Score hatte, es sei denn, die unschuldige Seite hat ohnehin einen besseren Score erzielt.
 Beispiele:
 Spielt ein Paar ein System, bei dem alle Hände mit 9 bis 15 Figurenpunkten 1 SA eröffnet werden, und reicht dieses Hochkünstliche System nicht rechtzeitig ein, so soll der Turnierleiter automatisch einen künstlichen berichtigten Score zuweisen, wenn dieses Paar 1 SA eröffnet hat, selbst wenn der Gegner danach einen normalen Kontrakt erreicht und diesen nur durch einen

Spielfehler verliert, denn er hat möglicherweise bereits in der Reizung seine Konzentration verloren. Auch wenn dieses Paar in 1. Hand passt und damit 8 oder weniger Figurenpunkte anzeigt, kann der Turnierleiter einen künstlichen berechtigten Score zuweisen, wenn er feststellt, dass diese Information den Score zu Ungunsten der unschuldigen Seite beeinflusst hat. Eröffnet die unschuldige Seite jedoch in 1. Hand, so kann das Hochkünstliche System der Gegner keinen Einfluss haben; daher kann es auch keinen künstlichen berechtigten Score geben.

2. In Turnieren nach Systemkategorie B oder C

Verwendet ein Paar ein Hochkünstliches System (§ 4), so soll der Turnierleiter wie in Nr.1 beschrieben vorgehen.

Verwendet ein Paar ein System, bei dem Eröffnungsansagen in Abhängigkeit von Position und Gefahrenlage unterschiedliche Bedeutungen haben (vgl. § 2 Abs.2), so soll der Turnierleiter anordnen, dass sich dieses Paar ab sofort auf jeweils eine Variante einigt. Darüber hinaus soll der Turnierleiter für das betreffende Board automatisch einen künstlichen berechtigten Score zuweisen, wenn eine derartige Eröffnung angewendet wurde, es sei denn, die unschuldige Seite hat ohnehin einen besseren Score erzielt.

3. In Turnieren nach Systemkategorie N

Verwendet ein Paar ein System, welches nicht den Beschränkungen der Systemkategorie N (vgl. § 7) genügt, so soll der Turnierleiter das Paar anweisen, das System entsprechend abzuändern. Dies soll unverzüglich geschehen, kann aber in Ausnahmefällen (z.B. bei Anfängerpaaren, die die Bestimmungen nicht kennen) bei Übungsturnieren im Verein (Clubturnieren) auf das nächste Turnier verschoben werden. Darüber hinaus soll der Turnierleiter nur dann einen künstlichen berechtigten Score zuweisen, wenn die unzulässige Eröffnung oder Konvention einen direkten Einfluss auf den Score hatte, es sei denn, die unschuldige Seite hat ohnehin einen besseren Score erzielt.

Beispiele:

Eröffnet ein Paar 2 ♠ Weak-Two (in Systemkategorie N verboten) und reizt dieses Paar daraufhin einen guten Schlemm, der sonst schwer zu reizen ist, oder erreicht der Gegner daraufhin einen schlechten 4 ♦-Kontrakt anstelle eines überlegenen 4 ♥-Kontraktes, so soll der Turnierleiter einen künstlichen berechtigten Score zuweisen. Erreicht der Gegner jedoch den normalen 4 ♥-Kontrakt und verliert diesen, weil er die Trümpfe nicht mitgezählt hat, so soll der Turnierleiter den Score stehen lassen.

(2) Verfahren bei Verstößen gegen das Verbot von Bluff-Eröffnungen in Systemkategorie C (vgl. auch Anhang E zu dieser TO)

Bei Verstößen gegen eines dieser Bluffverbote soll der Turnierleiter automatisch einen künstlichen berechtigten Score zuweisen, es sei denn, die unschuldige Seite hat ohnehin einen besseren Score erzielt.

(3) Verfahren bei Verstößen gegen das Verbot von Bluffs in der 1. Bietrunde in Systemkategorie N

In Systemkategorie N sind in der gesamten 1. Bietrunde (Eröffnung, Gegenreizung, Antwort, Antwort zur Gegenreizung) alle Bluffs hinsichtlich Farblängen und Punktstärke verboten, wobei die 18er-Regel auch hier als Richtlinie für Eröffnungen auf 1-er-Stufe gilt. Bei einem Verstoß gegen diese Bluffbeschränkung soll der Turnierleiter jedoch keine Berichtigung des Scores vornehmen, wenn er der Meinung ist, dass es sich nicht um einen gewollten Bluff, sondern um ein Versehen oder ein Vorgehen aus Unkenntnis handelt, insbesondere dann, wenn die Gegenseite keinen direkten Schaden erlitten hat. Handelt es sich dagegen um einen vorsätzlichen Bluff, so soll der Turnierleiter auch hier automatisch einen künstlichen berichtigten Score zuweisen, es sei denn, die unschuldige Seite hat ohnehin einen besseren Score erzielt.

(4) Verfahren bei erlaubten Bluffs

In Turnieren nach Systemkategorie A und B sind alle Bluffs erlaubt, in Systemkategorie C diejenigen, welche nicht unter das Verbot für Bluff-Eröffnungen fallen. Dennoch sollen alle Bluffs bei Eröffnungen (dazu gehören auch Unter- oder Überschreitung der angegebenen Punktspanne einer SA-Eröffnung um 2 oder mehr Punkte) und auch in der Folgereizung dem Turnierleiter gemeldet und von diesem registriert werden (vgl. Anhang E zu dieser TO). So soll die Möglichkeit geschaffen werden, herauszufinden, ob Paare in gewissen Situationen so häufig bluffen, dass der Partner dadurch einen unzulässigen Informationsvorsprung vor dem Gegner hat, womit ein Verstoß gegen § 40 lit. B TBR vorläge (verborgene Partnerschaftsübereinkünfte sind verboten), was den Turnierleiter berechtigt, im Zweifelsfall einen berichtigten Score zuweisen.

Beispiel:

Ein Spieler eröffnet mit ♠ K D 9 7 5, ♥ A D 4 3, ♦ K 5, ♣ D 3 mit 1 ♠ und bietet auf die 2 ♥-Antwort des Partners 3 SA.

Es stellt sich heraus, dass der Partner mit zwei kleinen ♥-Karten 2 ♥ geboten hat. Der Verdacht einer unzulässigen Absprache ist gegeben, doch eine solide Grundlage für Maßnahmen wie Scoreberichtigung usw. ist erst dann gegeben, wenn bereits frühere Bluffs dieses Paares bei der Antwort auf Farberöffnungen bekannt sind.

Besonders wichtig ist, schwache Eröffnungen, z.B. in 3. Hand, dem Turnierleiter zu melden. Denn Paare, die sehr häufig ohne Einhaltung der 18er-Regel auf der 1er-Stufe eröffnen und dies dann als Bluff bezeichnen, spielen damit ein Hochkünstliches System, welches außer - unter Auflagen - in Turnieren nach Systemkategorie A, in allen anderen Systemkategorien ebenso verboten ist, wie Konventionen anzuwenden, mit dem Ziel, solche schwachen Eröffnungen ausfindig zu machen. Mit Konventionen wie 2 ♣-Drury nach einer 3. Hand-Eröffnung darf nur herausgefunden werden, ob es sich um eine Minimumeröffnung oder eine bessere Eröffnung handelt. Die Anfrage nach schwachen 3. Hand-Eröffnungen ist genauso unzulässig wie die systemgemäße Anwendung derselben und soll vom Turnierleiter entsprechend (i.d.R. mit einem künstlichen berichtigten Score) geahndet werden.

§ 10: Erlass einer speziellen DBV-Alert-Policy

- (1) Dieser Anhang B zur TO des Deutschen Bridge-Verbandes e.V. kann aufgrund Beschlusses des Präsidiums des DBV mit Zustimmung des Beirats des DBV durch Regelungen einer sog. DBV-Alert-Policy ergänzt oder geändert werden, insbesondere dann, wenn seitens des WBF oder der EBL derartige verbindliche Bestimmungen für (bestimmte) Turniere / Turnierformen erlassen werden.
- (2) Derartige Regelungen sind als Anlage zum Anhang B zur TO vom 1. Dezember 2000 zu veröffentlichen. Sie gehen insoweit den Bestimmungen der §§ 15 ff der TO des DBV vor.

Anhang C
Festlegung der zulässigen Konventionskarten
für Turniere im Bereich des DBV

§ 1: Pflicht zur Vorlage von Konventionskarten

Im Bereich des DBV sind bei allen Turnieren Konventionskarten zu verwenden und beiden Gegnern vor Aufnahme der Karten unaufgefordert vorzulegen. Für Turniere der Systemkategorie N (vgl. Anhang B, § 2, zur TO) können die Veranstalter jedoch Ausnahmen zulassen.

§ 2: Art der zu verwendenden Konventionskarte

Für alle Turniere im Bereich des DBV mit Ausnahme der Systemkategorie A (vgl. Anhang B, § 2 Abs.2 Nr.1 und § 4, zur TO) gilt folgende Regelung zur Verwendung von Konventionskarten:

- (1) Systemkategorie N
Die nachfolgend abgedruckte Minikonventionskarte, wobei der Veranstalter von der Pflicht zur Vorlage absehen kann.
- (2) Systemkategorie C
Hier ist die nachfolgend abgedruckte Minikonventionskarte zu verwenden.
- (3) Systemkategorie B
Hier ist nach Festlegung des Veranstalters entweder die nachfolgend abgedruckte Minikonventionskarte oder die in § 3 beschriebene zu verwenden.

§ 3: Konventionskarte in der Systemkategorie A

In Turnieren der Systemkategorie A (vgl. Anhang B, § 2 Abs.2 Nr.1, zur TO) ist entweder die nachfolgend abgedruckte zweiseitige "Deutsche Konventionskarte" oder die nachfolgend abgedruckte International-Convention-Card in Englisch zu verwenden, es sei denn, in der Turnierausschreibung wird etwas anderes bestimmt.

MINIKONVENTIONSKARTE

siehe separate Datei

DEUTSCHE KONVENTIONSKARTE

Seite 1

siehe separate Datei

DEUTSCHE KONVENTIONSKARTE

Seite 2

siehe separate Datei

INTERNATIONAL-CONVENTION-CARD

Seite 1

siehe separate Datei

INTERNATIONAL CONVENTION CARD

Seite 2

siehe separate Datei

<p style="text-align: center;">Anhang D Turnierschiedsgerichts- und Sportgerichtsformular für Turniere im Bereich des DBV</p>
--

**§ 1: Verwendung des Formulars für
Turnierschiedsgerichte sowie Sport- bzw. Disziplinargerichte**

Im Bereich des DBV sollte bei allen TSG-, Sportgerichts- und Disziplinargerichtsverfahren, soweit letztere auf einer erstinstanzlichen TSG-Entscheidung beruhen (§ 22 TO) das nachfolgend abgedruckte Formular verwendet werden, um Verfahrensfehler zu vermeiden.

§ 2: Ausnahmebestimmung

Sollten in einem Turnier dieses Formular nicht zur Verfügung stehen, so soll der Turnierleiter das verwendete Schriftstück in Anlehnung an den nachfolgenden Abdruck des Formulars gestalten und die Gerichte ebenfalls hierum ersuchen.

TSG- FORMULAR

Seite 1

siehe separate Datei

TSG - FORMULAR

Seite 2

siehe separate Datei

<p style="text-align: center;">Anhang E Bluffmeldeformular für Turniere im Bereich des DBV</p>
--

§ 1: Verwendung des Bluffmelde-Formulars

Im Bereich des DBV soll bei allen Turnieren das nachfolgend abgedruckte Bluffmeldeformular verwendet werden, um Missbräuche des Rechts zu bluffen ausschließen zu können.

§ 2: Ausnahmebestimmung

Sollte in einem Turnier dieses Formular nicht zur Verfügung stehen, so soll der Turnierleiter das verwendete Schriftstück in Anlehnung an den nachfolgenden Abdruck des Formulars gestalten.

§ 3: Weiterleitung des Meldeformulars

- (1) Der Turnierleiter hat die Bluffmeldung umgehend der vom DBV-Vizepräsidenten, Ressort Sport, bestimmten Stelle zuzuleiten.
- (2) Bis auf weiteres ist dieses die Geschäftsstelle des DBV mit der im offiziellen Nachrichtenblatt des DBV veröffentlichten Anschrift.

Bluffmelde-Formular

siehe separate Datei

<p style="text-align: center;">Anhang F Bestimmungen zur Ausgabe von Spielerpässen für Turniere im Bereich des DBV</p>

§ 1: Etwaige Pflicht zur Verwendung von Spielerpässen

Soweit diese für alle Turniere im Bereich des DBV seitens Präsidium und Beirat beschlossen wurde, werden aufgrund § 52 TO Spielerpässe ausgegeben. Durch gemeinsamen Beschluss von Beirat und Präsidium kann ebenfalls bestimmt werden, dass DBV-Mitgliedsausweise als Spielerpässe zu verwenden sind.

§ 2: Wiedergabe eines DBV-Spielerpasses

Nach einem Beschluss i.S. § 1 sind die Spielerpässe entsprechend § 52 TO bekannt zu machen und nachfolgend wiederzugeben.