

# Schiedsrichterhilfen

## Inhalt:

<b>1</b>	<b>DEFINITIONEN</b>	<b>4</b>
<b>1.1</b>	<b>Definition der in den TSR genannten Personen</b>	<b>4</b>
<b>1.2</b>	<b>Begriffsdefinitionen</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>AUFGABEN DES SCHIEDSRICHTERS UND DES SCHIEDSGERICHTES</b>	<b>6</b>
<b>2.1</b>	<b>Verhalten und Aufgaben des Schiedsrichters</b>	<b>6</b>
2.1.1	Verhalten des Schiedsrichters bei Regelverstößen	6
2.1.2	Entscheidungspflicht	7
2.1.2.1	Keine Enthaltung des Schiedsrichters	7
<b>2.2</b>	<b>Verhalten und Aufgaben als Schiedsgerichtsmitglied</b>	<b>7</b>
2.2.1	Bei Turnierbeginn	7
2.2.2	Bei Regelverstößen	8
2.2.3	Bei Unsportlichkeiten	8
2.2.4	Sonstige Situationen während des Turniers	8
2.2.5	Am Ende des Turniers	8
<b>3</b>	<b>BEISPIELE FÜR REGELVERSTÖSSE UND DEREN AHNDUNG</b>	<b>9</b>
<b>3.1</b>	<b>Allgemeines</b>	<b>9</b>
3.1.1	Fragen nach der Zuordnung von Karten	9
3.1.2	Aktionen zur Verhinderung eines Regelverstößes	9
3.1.3	Ermittlung, ob ein Spiel bereits entschieden ist	9
3.1.4	Ermittlung der Partnerschaft zur Feststellung der Parteizugehörigkeit	10
3.1.5	Regelverstoß bei bereits entschiedenem Spiel	10
3.1.6	Regelverstoß, wenn eine Partei zwangsläufig alle Reststiche macht	10
3.1.7	Sonderpunkte, wenn eine Partei zwangsläufig alle Reststiche macht	10
3.1.8	Hinweis auf ein Verwerfen bzw. falsches Aufspiel, jedoch ohne Reklamation	10
3.1.9	Nur Hinweis auf ein Vorwerfen, jedoch ohne Reklamation	10
3.1.10	Nur Hinweis auf ein Nichtbedienen, jedoch ohne Reklamation	11
<b>3.2</b>	<b>Regelverstöße durch falsche Auslosung, falsche Sitzposition, falscher Tisch</b>	<b>11</b>
3.2.1	Falsche Auslosung	11
3.2.2	Falsche Sitzposition am Tisch	11
3.2.3	Falscher Tisch	12
3.2.4	Es hat der falsche Spieler die Karten verteilt	12
<b>3.3</b>	<b>Regelverstöße bei der Vorbehaltsabfrage</b>	<b>12</b>
3.3.1	„Weg“ oder „weiter“ statt „gesund“ gesagt	12
3.3.2	Versprecher mit sofortiger Berichtigung	12
3.3.3	Verfrühte Vorbehaltsmeldung	13
3.3.4	Sofortiges Taufen eines Vorbehaltes	13
3.3.5	Vorzeitiges Taufen einer Hochzeit bzw. eines Solos	13
3.3.6	Falsche Reihenfolge bei der Vorbehaltsabfrage	13
3.3.7	Umtaufen eines Solos	14
3.3.8	Korrektur von „Vorbehalt Solo“ auf „Vorbehalt Hochzeit“	14
3.3.9	Verspätete Korrektur von „gesund“ auf „Hochzeit“	14
3.3.10	Verspätete Korrektur von „gesund“ auf „Solo“	14
3.3.11	Verspätete Korrektur von „Vorbehalt“ auf „gesund“	14

<b>3.4</b>	<b>Regelverstöße beim Aufspiel</b>	<b>14</b>
3.4.1	Falsches Aufspiel beim Normalspiel	14
3.4.2	Falsches Aufspiel beim Solo	14
3.4.3	Verfrühtes Aufspiel bei ungeklärter Vorbehaltssituation	15
3.4.4	Aufspiel ohne Taufen des Vorbehaltes	15
<b>3.5</b>	<b>Regelverstöße bei Ansagen und Absagen</b>	<b>16</b>
3.5.1	Verfrühte Ansage bei ungeklärter Vorbehaltssituation	16
3.5.2	Verfrühte Ansage bei einer Hochzeit (Klärungsstich noch nicht beendet)	16
3.5.3	Falsche Ansage mit sofortiger Berichtigung	17
3.5.4	Falsche Ansage bei geklärter Partnerschaft	17
3.5.5	Falsche Ansage ohne sofortige Berichtigung bei ungeklärter Partnerschaft	17
3.5.6	Verspätete An- bzw. Absage beim Normalspiel	17
3.5.7	Verspätete An- bzw. Absage beim Solo	17
3.5.8	Wiederholter Hinweis auf eine An- bzw. Absage	17
3.5.9	Wiederholte An- bzw. Absage	18
3.5.10	Gleichzeitige An- bzw. Absagen bzw. Erwiderung	18
3.5.11	Wiederholte Erwiderung	18
<b>3.6</b>	<b>Regelverstöße durch Vorwerfen</b>	<b>18</b>
3.6.1	Vorwerfen im letzten Stich	18
3.6.2	Vorwerfen beim Normalspiel	18
3.6.3	Vorwerfen beim Solo	18
<b>3.7</b>	<b>Regelverstöße durch Verwerfen</b>	<b>19</b>
3.7.1	Verwerfen im Normalspiel	19
3.7.2	Verwerfen im Solo	19
<b>3.8</b>	<b>Regelverstöße durch Nichtbedienen</b>	<b>19</b>
3.8.1	Nichtbedienen im Normalspiel	19
3.8.2	Nichtbedienen im Solo	19
<b>3.9</b>	<b>Weitere Regelverstöße im Spielverlauf</b>	<b>19</b>
3.9.1	Merkkarten für „Doppelkopf“ bzw. „gefangenen Fuchs“	19
3.9.2	Aufdecken bzw. Einsehen eines vorherigen Stiches	19
3.9.3	Zwei Karten fallen	20
3.9.4	Unterschiedliche Kartenanzahl	20
3.9.5	Mehrere Regelverstöße in einem Spiel	20
<b>3.10</b>	<b>Spielabkürzung</b>	<b>20</b>
3.10.1	Spielabkürzung beim Normalspiel	20
3.10.2	Spielabkürzung beim Solo durch einen Spieler der Kontra-Partei	21
3.10.3	Spielabkürzung beim Solo durch den Solospieler	21
<b>3.11</b>	<b>Unsportlichkeiten</b>	<b>21</b>
3.11.0	Wiederholte verfrühte Vorbehaltssmeldung	21
3.11.1	Animieren zum Falschaufspiel oder zu anderen Regelverstößen	21
3.11.2	Aufforderung zur verspäteten bzw. verfrühten An- bzw. Absage	21
3.11.3	Aufforderung an einen Spieler, einen Stich zu zeigen, obwohl dieses nicht mehr erlaubt ist	21
3.11.4	Durchmischen der eigenen Stiche, um eine Rekonstruktion zu verhindern	21
3.11.5	Aufdecken von Karten bei einer Reklamation, bevor eine endgültige Entscheidung gefällt ist	22
3.11.6	Zeigen eigener Karten während des Spiels (absichtlich und unabsichtlich)	22
3.11.7	Verratende Äußerungen	24
3.11.8	Wiederholung eines mit 0 Punkten zu notierenden Spieles	24
3.11.9	Zusammenwerfen der Karten, bevor beide Parteien das Ergebnis bestätigt haben	24

3.11.10	Einflussnahme durch einen Zuschauer oder einen nicht am Spiel beteiligten Turnierteilnehmer	25
3.11.11	Verbale Entgleisungen	25
3.11.12	Störungen des Spielbetriebes	26
3.11.13	Verspätungen zwischen den Runden eines Turniers	26
3.11.14	Absichtliches Schlechtspielen	26
3.11.15	Strafpunktegeierei	26
3.11.16	Beeinflussung eines Spielers, ob dieser reklamieren soll	27
<b>3.12</b>	<b>Regelverstöße am Ende des Spieles bzw. der Runde</b>	<b>27</b>
3.12.1	Keine Einigung bzgl. der Berechnung der Punkte	27
3.12.2	Keine Einigung bzgl. des Spielausganges	27
3.12.3	Keine Einigung bzgl. erzielter Sonderpunkte	27
3.12.4	Falsch notiertes Spiel	28
3.12.5	Ende der Runde nicht beachtet	28
3.12.6	Strafpunkte wurden nicht abgezeichnet	28

#### **ANLAGE: GEBUNDENE ENTSCHEIDUNGEN GEMÄSS 9.6.3 TSR**

# 1 DEFINITIONEN

## 1.1 Definition der in den TSR genannten Personen [TSR 1]

- **Gegenpartei:**  
Die jeweils andere Partei. Für einen Spieler der Kontra-Partei ist die Re-Partei die Gegenpartei und für einen Spieler der Re-Partei ist die Kontra-Partei die Gegenpartei.
- **Gegenspieler:**  
Ein Spieler der Gegenpartei.
- **Mitspieler:**  
Alle Personen am gleichen Tisch.
- **Partner:**  
Ein Spieler der eigenen Partei.
- **Spieler:**  
Die im jeweiligen Spiel mitspielenden vier Personen.
- **Teilnehmer:**  
Alle bei einem Doppelkopfturnier mitspielenden Personen.
- **Zuschauer:**  
Personen, die sich an einem Tisch aufhalten, an dem sie nicht selbst Mitspieler sind.

## 1.2 Begriffsdefinitionen

- **Aktion [TSR 9.7.3]:**
  - × Gesund- / Vorbehaltsmeldung
  - × Taufen eines Vorbehalts
  - × Legen einer Karte
  - × Ansage
  - × Absage
  - × aktiv akzeptierte Korrektur eines Regelverstoßes
- **Eindeutig geklärte Partnerschaft:**  
Die Partnerschaften sind erst dann eindeutig geklärt, wenn nach den Kriterien aus 5.5.1 der TSR die Parteizugehörigkeit für alle vier Spieler eindeutig geklärt ist.
- **Entschiedenenes Spiel [TSR 7.1]:**  
Ein Spiel ist dann entschieden, wenn nach An- und Absagen eine Partei schon gewonnen hat, und diese Partei keine weiteren Absagen mehr tätigen darf.
- **Falsche Ansage:**  
Ein Spieler der Re-Partei sagt „Kontra“ oder ein Spieler der Kontra-Partei sagt „Re“.
- **Karte in der Hand [TSR 6.1.1]:**  
Eine Karte befindet sich „in der Hand“ eines Spielers, wenn sie noch nicht gespielt ist, d.h. eine Karte ist gespielt, wenn sie den Spieltisch offen (sichtbar) berührt hat.
- **Mindestens [TSR 6.1.2]:**  
Das Wort „mindestens“ gibt an, dass eine An- bzw. Absage vor dem spätesten möglichen Zeitpunkt gemacht werden darf, ohne dass sich dadurch die nachfolgenden Absagen oder Erwidern (gemäß 6.4.4 der TSR) auf einen entsprechend vorgezogenen Zeitpunkt verschieben müssen.
- **Nichtbedienen:**  
Nichtbedienen unterscheidet sich vom Verwerfen dadurch, dass bereits eine weitere Aktion erfolgt ist.

- **Regelverstöße:**  
 Ein „unerheblicher Regelverstoß“ liegt dann vor, wenn der Regelverstoß keinen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf bzw. Spielausgang hat [TSR 9.2.1].  
 Ein „geringfügiger Regelverstoß“ liegt dann vor, wenn durch den Regelverstoß kein entscheidender Einfluss auf den Sieger des Spieles gegeben ist, d.h. eine spielentscheidende Bevorteilung der eigenen Partei ausgeschlossen ist. Der Regelverstoß kann aber sehr wohl Einfluss auf den Spielverlauf und -ausgang haben [TSR 9.3.1].  
 Ein „schwerwiegender Regelverstoß“ liegt dann vor, wenn der Regelverstoß einen entscheidenden Einfluss auf den Sieger des Spieles haben kann, d.h. eine spielentscheidende Bevorteilung der eigenen Partei möglich ist [TSR 9.4.1].
- **Reklamationsrecht [TSR 9.7.1]:**  
 Das Recht, einen Regelverstoß zu reklamieren, haben bei ungeklärter Partnerschaft alle am Spiel beteiligten Spieler, mit Ausnahme des Verursachers. Dabei ist der Zeitpunkt des Regelverstoßes maßgeblich. War zum Zeitpunkt des Regelverstoßes die Partnerschaft noch ungeklärt, so haben alle am Spiel beteiligten Spieler, mit Ausnahme des Verursachers ein Reklamationsrecht.
- **Reklamationszeitpunkt [TSR 9.7.3]:**  
 Eine Reklamation kann frühestens erfolgen, wenn ein Regelverstoß für alle Spieler erkennbar und einem Spieler zuzuordnen ist. Die Reklamation muss dann vor der nächsten eigenen Aktion erfolgen.  
 Kann ein Spieler zweifelsfrei erkennen, dass ein Regelverstoß vorliegt und ihn einem Spieler zuordnen (z.B. ein Spieler tauft eine Hochzeit und ein anderer hat mindestens eine Kreuz- Dame), darf er auch früher reklamieren.
- **Spielentscheidende Karte:**  
 Jede Karte kann spielentscheidend sein. Deshalb ist eine Unterteilung in spielentscheidende und nichtspielentscheidende Karten nicht zweckmäßig.
- **Ungeklärte Partnerschaft:**  
 Ungeklärte Partnerschaft liegt vor, wenn nach den Kriterien aus 5.5.1 der TSR die Parteizugehörigkeit noch nicht für alle vier Spieler zweifelsfrei geklärt ist.
- **Verwerfen:**  
 Verwerfen bezeichnet das Nichtbedienen mit Korrektur, bevor eine weitere Aktion erfolgt ist.
- **Vorbehaltsabfrage [TSR 4.1]:**  
 Die Vorbehaltsabfrage besteht sowohl aus der eigentlichen Abfrage, ob ein Spieler einen "Vorbehalt" anmeldet oder sich "gesund" meldet, und dem Tauschen eines "Vorbehalts", sofern sich nicht alle Spieler "gesund" gemeldet haben. Erst wenn beide möglichen Aktionen abgeschlossen sind, endet die Vorbehaltsabfrage gemäß TSR.
- **Vorwerfen:**  
 Vorwerfen bezeichnet das Legen einer Karte, wenn zuvor ein anderer Spieler noch eine Karte hätte legen müssen.
- **Zwangsläufigkeit bezüglich der Reststiche [TSR 9.2.2]:**  
 „Zwangsläufig“ bedeutet in diesem Zusammenhang, dass die betreffende Partei entweder alle Reststiche - unabhängig davon, in welcher Reihenfolge die eigenen Karten gelegt werden – macht (d.h. existiert mindestens eine Möglichkeit, die Karten so abzuspielen, dass die Gegner noch zu einem Stich kommen, so liegt i.d.S. keine Zwangsläufigkeit vor), oder dass die Partei vor einem eventuellen Regelverstoß die korrekte Reihenfolge angegeben hat, in der die eigenen Spielkarten gelegt werden müssen, damit die eigene Partei alle Reststiche macht.  
 Zwangsläufig bedeutet jedoch nicht bei beliebiger Kartenverteilung, sondern bei der gegebenen.

## **2 AUFGABEN DES SCHIEDSRICHTERS UND DES SCHIEDSGERICHTES**

### **2.1 Verhalten und Aufgaben des Schiedsrichters**

Schon vor Turnierbeginn kann Arbeit auf den Schiedsrichter zukommen:

- Anwesenheit bereits zum Meldeschluss.

Beratung des Ausrichters und der Turnierleitung sowie Abstimmung über den ungefähren zeitlichen Verlauf des Turniers.

- Zusammenstellung des Schiedsgerichts bei der Bundesligaqualifikation und Ranglistenturnieren [TSO 4.4 b)].

Während des Turnierverlaufs:

- Bei Freigabe der Runde muss der Schiedsrichter den voraussichtlichen Beginn der nächsten Runde bekanntgeben.

Falls der Schiedsrichter beabsichtigt, gemäß TSR 8.5.1 die Spielzeit für einen Tisch zu verlängern, soll dies vor Beginn der Runde dem Tisch bekanntgegeben werden. Die Verlängerung soll höchstens 10 Minuten betragen, um eine geordnete Turnierdurchführung und Chancengleichheit zu gewährleisten.

- Entscheidungsfällung bei Reklamationen
- Beantwortung von Fragen der Turnierteilnehmer zu Regeln.

Bei Turnierende:

- Abzeichnung der Ergebnisliste.

Dazu empfehlen wir das Mitführen von:

- Turnierspielregeln
- Schiedsrichterhilfen
- Turnierspielordnung
- Strafpunktprotokoll-Vordrucken.

#### **2.1.1 Verhalten des Schiedsrichters bei Regelverstößen**

1. Lasse dir den Sachverhalt schildern, bis eine weitere Klärung nicht mehr möglich oder nötig ist. Stelle klärende Fragen.
2. Vergewissere dich, ob:
  - der Reklamationszeitpunkt eingehalten wurde,
  - der Spieler reklamberechtigt ist (eindeutig geklärte Partnerschaft),
  - das Spiel schon entschieden ist,
  - eine Partei zwangsläufig alle Reststiche macht.
3. Entscheide, von welchem Typ (oder von welchen Typen) der Regelverstoß ist. Berücksichtige zunächst keinerlei „mildernde Umstände“ (unerheblicher Regelverstoß, geringfügiger Regelverstoß, schwerwiegender Regelverstoß, und/oder unsportliches Verhalten).
  - A) Unerheblicher Regelverstoß: Keine Strafpunkte, das Spiel geht weiter.
  - B) Geringfügiger Regelverstoß: Prüfe, ob eine Partei zwangsläufig alle Reststiche macht.
    - Falls ja, ist der Regelverstoß unerheblich.
    - Falls nein, werden 3 Strafpunkte verteilt (entweder (-3, +1, +1, +1) oder (-3, 0, 0, +3)).
  - C) Schwerwiegender Regelverstoß: Prüfe, ob eine Partei zwangsläufig alle Reststiche macht.
    - Falls ja, ist der Regelverstoß unerheblich.
    - Falls nein, prüfe ob das Spiel nach An- und Absagen bereits entschieden ist.
    - Falls ja, werden 3 Strafpunkte verteilt (entweder (-3, +1, +1, +1) oder (-3, 0, 0, +3)). Die Gegenpartei erhält alle Reststiche.
    - Falls nein, werden 12 (15,18,... bei weiteren Ansagen der Gegenpartei) Strafpunkte verteilt (-12, +4, +4, +4) bzw. (-12, 0, 0, +12) oder analog bei anderen Strafpunktezahlen). Das Spiel ist damit beendet.

D) Unsportliches Verhalten: Unsportliches Verhalten kann durchaus zusätzlich zu einem „normalen“ Regelverstoß geahndet werden. Bei Verdacht auf Unsportlichkeit ist das Schiedsgericht einzuberufen (Ausnahme: Gebundene Entscheidungen nach TSR 9.6.3).

4. Begründe deine Entscheidung.
5. Biete die Möglichkeit, das Schiedsgericht zu rufen (Rechtsmittelbelehrung).
6. Verlangt ein Spieler das Schiedsgericht, so ist dem unbedingt Folge zu leisten [TSO 4.6].
7. Rufe gegebenenfalls das Schiedsgericht (bei Widerspruch oder Verdacht auf Unsportlichkeit) zusammen. Du kannst die Erklärungen der Spieler ergänzen, falls sie etwas auslassen, was sie dir erzählt haben. Auf keinen Fall darfst du dich in die Beratung und Entscheidung des Schiedsgerichtes einmischen.
8. Zeichne gegebenenfalls die vergebenen Strafpunkte ab oder lasse sie von einem Schiedsgerichtsmitglied abzeichnen. (In der Regel wird man dir diese Aufgabe auch bei Entscheidungen, die das Schiedsgericht gefällt hat, überlassen).
9. Notiere gegebenenfalls die Nachspielzeit auf dem Spielzettel. Auch die Tische der Schiedsgerichtsmitglieder bekommen Nachspielzeit.

Falls nötig (deine Entscheidung wurde vom Schiedsgericht revidiert / es wurde eine Entscheidung wegen unsportlichem Verhalten getroffen / du oder ein Mitglied des Schiedsgerichtes besteht darauf), ist ein Strafpunkteprotokoll auszufüllen und vom Schiedsgericht unterschreiben zu lassen. Dieses ist vom Ausrichter an den Verantwortlichen im Vorstand zu senden [TSO 4.6].

### 2.1.2 Entscheidungspflicht

2.1.2.1 Keine Enthaltung des Schiedsrichters [TSR 8.2.1]	
Entscheidung	Der Schiedsrichter <b>muss</b> entscheiden, auch wenn das Schiedsgericht gerufen wird (Ausnahme: Unsportlichkeit nach TSR 9.6.2). Er darf sich nicht enthalten.

## 2.2 Verhalten und Aufgaben als Schiedsgerichtsmitglied

### 2.2.1 Bei Turnierbeginn

Schon bei Turnierbeginn kann Arbeit auf die Mitglieder des Schiedsgerichtes zukommen.

Beispiel 1: Verspätungen vor Wettbewerben

Bei den Deutschen Einzelmeisterschaften (DEM, Regios) die Entscheidung über das rechtzeitige persönliche Erscheinen (Ausschlussfrist) gem. TSO 5.6.

Entscheidung über Nachfrist oder die Feststellung des Nichtantretens bei der DMM [TSO 11.19].

Entscheidung über Nachfrist oder die Feststellung des Nichtantretens im Ligenspielbetrieb [TSO 12.3.1.4].

Für Ranglistenturniere macht die TSO keine besonderen Vorgaben. Der Ausrichter darf angemeldete Spieler des DDV vom Ranglistenturnier nicht ohne Zustimmung des Verbandsvorstandes ausschließen [TSO 9.4 e)].

Um den Turnierablauf jedoch nicht zu stören, sind die in der Einladung zum Turnier genannten Fristen von den Turnierteilnehmern zu beachten.

Bei Ranglistenturnieren bestimmt deshalb die Turnierleitung (in Absprache mit dem Ausrichter) über die Zulassung von zu spät erschienenen Spielern. Im Gegensatz zu den übrigen Turnieren ist die Möglichkeit, Rechte anderer zu verletzen, sehr gering. Andere organisatorische Erwägungen können deshalb in den Vordergrund treten. Als Leitlinie mag gelten, dass verspätete Spieler noch am Turnier teilnehmen dürfen, wenn sie telefonisch vor Ablauf des Meldeschlusses ihr verspätetes Eintreffen angekündigt haben, dies infolge höherer Gewalt (z.B. plötzlicher Eisregen, Vollsperrung, ...) zustande kam und sie vor Turnierbeginn sehr wahrscheinlich eintreffen werden.

Beispiel 2:

Wenn der Computer ausfällt und eine Auslosung per Hand vorzunehmen ist oder die Computerauslosung wegen Eingabefehler per Hand modifiziert werden muss, haben die Mitglieder des Schiedsgerichts die Aufgabe, diese Arbeiten zu überwachen und dafür zu sorgen, dass die Vorschriften der Turnierspielordnung eingehalten werden [TSO 5.7].

### **2.2.2 Bei Regelverstößen**

1. Lasse dir den Sachverhalt erst schildern, wenn alle Mitglieder des Schiedsgerichtes anwesend sind.
2. Stelle klärende Fragen.
3. Berate abseits des Tisches und ohne den Schiedsrichter.
4. Beachte, dass das Mitwirkungsverbot aufgehoben ist, d.h. du musst mitentscheiden, auch wenn du selbst oder ein Mitglied deines Vereins betroffen ist. Wer Verbandsschiedsrichter ist, hat zu den Regeln auch eine Meinung. Enthaltungen gibt es nicht!
5. Bei Stimmgleichheit (kann nur bei der DMM und BL vorkommen) bleibt die Entscheidung des Schiedsrichters gültig.
6. Verkündet euer Beratungsergebnis, zeichnet die Strafpunkte ab oder lasst sie vom Schiedsrichter abzeichnen.
7. Bedenke, dass du das Strafpunkteprotokoll unterzeichnen musst, falls eines angefertigt wird.

### **2.2.3 Bei Unsportlichkeiten**

1. Lasse dir den Sachverhalt erst schildern, wenn alle Mitglieder des Schiedsgerichtes anwesend sind.
2. Stelle klärende Fragen.
3. Berate abseits des Tisches und ohne den Schiedsrichter.
4. Beachte, dass das Mitwirkungsverbot aufgehoben ist, d.h. du musst mitentscheiden, auch wenn du selbst oder ein Mitglied deines Vereines betroffen ist. Wer Verbandsschiedsrichter ist, hat zu den Regeln auch eine Meinung. Enthaltungen gibt es nicht!
5. Bei Stimmgleichheit wird die mildere Strafe ausgesprochen.
6. Verkündet euer Beratungsergebnis, zeichnet die Strafpunkte ab oder lasst sie vom Schiedsrichter abzeichnen.
7. Bedenke, dass du das anzufertigende Strafpunkteprotokoll unterzeichnen musst.

### **2.2.4 Sonstige Situationen während des Turniers**

1. Entscheidung über die Auswechslung von Spielern während einer Runde bei der DMM [TSO 11.10] bzw. im Ligenspielbetrieb [TSO 12.2.3].

### **2.2.5 Am Ende des Turniers [TSO 9.5]**

Am Ende des Turniertages wartet noch einmal Arbeit. Du musst noch die Ergebnisliste unterzeichnen [TSO 3.7]. Mit dieser Unterschrift bestätigst du, dass nach deinem Wissen folgendes eingehalten worden ist:

1. Das Turnier darf an maximal zwei aufeinander folgenden Tagen durchgeführt werden.
2. Die Rundenzahl muss mindestens drei und darf höchstens acht betragen.
3. Die Sitzverteilung ist analog TSO durchzuführen. Spieler die keinem dem DDV angeschlossenen Verein angehören, sind immer mit dem Kürzel „o. V.“ zu führen.
4. Zwischentabellen und Ergebniskorrekturen dürfen nur ohne Namensnennung bekannt gegeben werden (Ausnahme: Mannschaftskämpfe). Abweichungen hiervon sind auf der Ergebnisliste zu vermerken.

### **3 BEISPIELE FÜR REGELVERSTÖSSE UND DEREN AHNDUNG**

Bei den folgenden Entscheidungen wird davon ausgegangen, dass zum Zeitpunkt der Reklamation noch geringfügige und schwerwiegende Regelverstöße möglich sind. Ist dieses nicht der Fall (vgl. unerheblicher Regelverstoß und Regelverstoß bei bereits entschiedenem Spiel), so sind die Entscheidungen entsprechend abzuändern.

#### **3.1. Allgemeines**

<b>3.1.1 Fragen nach der Zuordnung von Karten</b>	
Entscheidung	Fragen nach der Zuordnung von Karten im laufenden oder (noch einsehbaren) letzten Stich sind erlaubt [TSR 5.3.4 bis 5.3.6]. Die Mitspieler sind verpflichtet, hierauf Antwort zu geben. Bei falscher Antwort liegt ein Verdacht auf Unsportlichkeit vor.
<b>3.1.2 Aktionen zur Verhinderung eines Regelverstoßes</b>	
Entscheidung	Aktionen eines Spielers, die die Verhinderung eines Regelverstoßes zum Ziel haben, sind mit Einschränkungen erlaubt:
Beispiele	Ein Spieler hindert einen Mitspieler am Aufspiel mit den Worten: „Halt, ich habe Aufspiel“ – Entscheidung: 0 Strafpunkte
	Spieler West überlegt, ob er einen getrumpften Fehl-Stich überstechen soll, und der anspielende Spieler weiß noch, dass der andere die Farbe mithaben muss und sagt: „Hast Du die Farbe nicht mehr?“ – Entscheidung: 0 Strafpunkte
	Derselbe Fall, jetzt sagt der anspielende Spieler: „Du hast noch zwei Karten von der Farbe“ – Entscheidung: Durch die klare Aussage begeht Spieler Nord Kartenverrat, der wie in Kapitel 3.11.6 zu ahnden ist. Hat Spieler West allerdings nur noch eine oder keine Karte der Farbe, so wird Nord mit 5 Strafpunkten wegen Unsportlichkeit für das falsche Benennen fremder Karten bestraft.
<b>3.1.3 Ermittlung, ob ein Spiel bereits entschieden ist [TSR 9.5.1]</b>	
Entscheidung	Zur Ermittlung, ob bei einem Regelverstoß das Spiel bereits entschieden ist, zählen nur die zum Zeitpunkt des Regelverstoßes bereits (vollständig) beendeten Stiche. Für die Entscheidung ist es daher unerheblich, ob eine Partei zwangsläufig das Spiel gewinnen wird (z.B. 111 Augen sind erspielt und die letzte Herz 10 ist noch auf der Hand). Dieses kann in einigen Fällen ungerecht sein, ist aber im Sinne der Einheitlichkeit nicht anders durchführbar. Ansonsten müsste man bei jedem Regelverstoß das Spiel von einem unabhängigen Gremium durchspielen lassen, um zu sehen, wie der Spielausgang bei normaler Spielweise wäre. Dieses ist nicht praktikabel.

### 3.1.4 Ermittlung der Partnerschaft zur Feststellung der Parteizugehörigkeit

Entscheidung	Es wird gemäß 2.4.4 der TSR verfahren. Ggf. getätigte falsche Ansagen ändern an der Parteizugehörigkeit nichts.
Beispiel	<p>Ost und Süd sagen gleichzeitig "Kontra". Ost und Süd haben jedoch eine Kreuz Dame. Keiner der anderen Spieler reklamiert, als die beiden Kreuz Damen bei Ost und Süd fallen.</p> <p>Jede Partei erreicht 120 Augen.</p> <p>Gemäß 2.4.4 TSR bilden Ost und Süd die Re-Partei. Dass sowohl Ost als auch Süd eine Ansage für die andere Partei treffen, ändert daran nichts. Auch wird die Ansage nicht in eine Ansage der eigenen Partei umgewandelt. Da das "Kontra" nicht in ein "Re" umgewandelt wird, hat die Re-Partei (Ost und Süd) gewonnen.</p>

### 3.1.5 Regelverstoß bei bereits entschiedenem Spiel [TSR 9.5.1]

Entscheidung	Es gibt 3 Strafpunkte, das Spiel ist beendet, und die Reststiche gehen an die Gegenpartei des Verursachers. Neben den bereits erspielten Sonderpunkten werden aber für keine Partei weitere Sonderpunkte vergeben.
--------------	--

### 3.1.6 Regelverstoß, wenn eine Partei zwangsläufig alle Reststiche macht [TSR 9.2.2]

Entscheidung	Es liegt ein unerheblicher Regelverstoß vor. Es gibt keine Strafpunkte.
--------------	--

### 3.1.7 Sonderpunkte, wenn eine Partei zwangsläufig alle Reststiche macht [TSR 9.2.2]

Entscheidung	Neben den bereits erspielten Sonderpunkten gibt es nur noch die zwangsläufigen Sonderpunkte: Für gefangene Füchse, für Doppelköpfe, wenn sie zwangsläufig sind (z.B. 7 Volle bei 8 Karten), für Kreuz Buben (Charlies), wenn ein Spieler im vorletzten Stich beide Kreuz Buben auf der Hand hat, die zu diesem Zeitpunkt auch die höchsten Trümpfe sind.
--------------	---

### 3.1.8 Hinweis auf ein Verwerfen bzw. falsches Aufspiel, jedoch ohne Reklamation [TSR 5.1.3 bzw. 5.2.4]

Entscheidung	Die falsch gespielte Karte muss ausgetauscht bzw. zurückgenommen werden. Sie muss nicht bei der nächsten Möglichkeit gelegt werden. Es gibt keine Strafpunkte.
--------------	--

### 3.1.9 Nur Hinweis auf ein Vorwerfen, jedoch ohne Reklamation [TSR 9.7.4]

Entscheidung	Es handelt sich um einen gültigen Spielzug. Die zu früh gespielte Karte darf nicht mehr ausgetauscht werden. Es gibt keine Strafpunkte.
--------------	---

<b>3.1.10 Nur Hinweis auf ein Nichtbedienen, jedoch ohne Reklamation [TSR 5.2.4]</b>		
Entscheidung	Nichtbedienen im aktuellen Stich.	Die falsch gespielte Karte muss ausgetauscht werden. Sie muss nicht bei der nächsten Möglichkeit gelegt werden. Es gibt keine Strafpunkte. Die nachfolgend gelegten Karten dürfen ausgetauscht werden.
	Nichtbedienen in vorangegangenen Stichen.	Es handelt sich um einen gültigen Spielzug. Die falsch gespielte Karte darf nicht mehr ausgetauscht werden. Es gibt keine Strafpunkte.

## **3.2 Regelverstöße durch falsche Auslosung, falsche Sitzposition, falscher Tisch**

<b>3.2.1 Falsche Auslosung [TSR 8.4.1]</b>	
Beispiel	Nach der 1. Runde fällt einem Spieler auf, dass er in der nächsten Runde mit einem Spieler aus seinem Verein am gleichen Tisch sitzen wird. Der Verein stellt weniger als ein Viertel der Teilnehmer. Der Spieler reklamiert beim Schiedsrichter.
Entscheidung	Die 2. Runde wird erneut ausgelost, falls dieses per EDV möglich ist, sonst erfolgt ein Spielertausch per Hand. Ein Vereinsname (z.B. Zweit- statt Erstverein verwendet) darf nicht verändert werden. Eine gespielte Runde wird nicht wiederholt. Wird der Regelverstoß erst im Verlauf einer Spielrunde festgestellt, wird die Spielrunde ohne Tausch der Spieler fortgesetzt, sofern schon ein Spiel komplett beendet ist. Ist ein Spiel noch nicht komplett beendet, erfolgt ein Spielertausch. Die Runde und die Zeit werden an den betreffenden Tischen nochmals gestartet. Nach Abschluss des ersten Spieles erfolgt auch dann kein Spielertausch, wenn hierdurch Spieler des gleichen Vereines an einem Tisch spielen sollten. Es wird von fairer Spielweise der beteiligten Spieler ausgegangen. Strafpunkte für die beteiligten Spieler werden nicht vergeben, auch wenn sie die fehlerhafte Auslosung hätten bemerken können.

<b>3.2.2 Falsche Sitzposition am Tisch [TSR 3.2.1]</b>	
Entscheidung	Wenn im Verlauf einer Spielrunde festgestellt wird, dass Spieler am Tisch die falschen Sitzpositionen eingenommen haben, so werden die richtigen, d.h. ausgelosten Sitzpositionen eingenommen, sobald eine durch vier teilbare Anzahl Spiele (ohne Pflichtsolo) vollendet ist. Die vorausgegangenen Spiele sind gültig.

### 3.2.3 Falscher Tisch [TSR 8.4.1] (Gebundene Entscheidung gem. TSR 9.6.3)

Entscheidung	<p>Bei den zwei (oder mehr) Spielern, die am falschen Tisch sitzen, wird dieser Regelverstoß als Unsportlichkeit mit 5 Strafpunkten (ohne Gutschrift) geahndet.</p> <p>Kommt es hierdurch sogar zu einer Begegnung mit einem Spieler aus dem gleichen Erst-Verein, wird dieses für den betreffenden Spieler am falschen Tisch mit 12 Strafpunkten (ohne Gutschrift) geahndet.</p> <p>Nach Ahndung des Vergehens als Unsportlichkeit wird die Spielrunde ohne Tausch der Spieler fortgesetzt, sofern schon ein Spiel komplett beendet ist.</p> <p>Ist ein Spiel noch nicht komplett beendet, erfolgt nach Ahndung der Unsportlichkeit der Spielertausch.</p> <p>Die Runde und die Zeit werden an den betreffenden Tischen nochmals gestartet.</p> <p>Nach Abschluss des ersten Spieles erfolgt auch dann kein Spielertausch, wenn hierdurch Spieler des gleichen Vereines an einem Tisch spielen sollten. Es wird von fairer Spielweise der beteiligten Spieler ausgegangen.</p>
--------------	---

### 3.2.4 Es hat der falsche Spieler die Karten verteilt [TSR 3.3.1]

Entscheidung	<p>Es gibt keine Strafpunkte.</p> <p>Wer die Vorbehaltsabfrage noch nicht gemacht hat, kann die falsche Geberposition reklamieren.</p> <p>Die Karten werden durch den Spieler, der nach Spielliste dran ist, erneut verteilt.</p> <p>Eine Gesund- oder Vorbehaltsmeldung verwirkt jedoch das Reklamationsrecht. Jeder Spieler, der die Vorbehaltsabfrage beendet hat, bestätigt damit, dass der richtige Spieler ausgeteilt hat. Hierzu braucht weder der Schiedsrichter noch das Schiedsgericht eingeschaltet zu werden.</p> <p>Wenn sich nach der Vorbehaltsabfrage die Spieler nicht einig sind, wer gegeben hat, wird davon ausgegangen, dass der Spieler gegeben hat, der nach der Spielliste auch dran ist.</p> <p>Falls der falsche Spieler die Vorbehaltsabfrage begonnen hat, werden 3 Strafpunkte vergeben, falls dieses noch reklamiert werden kann.</p>
--------------	---

## 3.3 Regelverstöße bei der Vorbehaltsabfrage

### 3.3.1 „Weg“ oder „weiter“ statt „gesund“ gesagt [TSR 4.1.2]

Entscheidung	<p>Wurde statt des Ausdruckes „gesund“ einer der Ausdrücke „weiter“, „weg“ oder ein ähnlicher mit sinn gleicher Bezeichnung verwendet, der für jeden Doppelkopfspieler zweifelsfrei erkennen lässt, dass kein Vorbehalt vorliegt, so liegt ein unerheblicher Regelverstoß vor. Es werden keine Strafpunkte verteilt, der Ausdruck „gesund“ ist jedoch anzustreben, um Missverständnisse und eventuell damit verbundene Folgefehler zu vermeiden.</p>
--------------	--

### 3.3.2 Versprecher mit sofortiger Berichtigung [TSR 4.1.2]

Entscheidung	<p>Ein offensichtlicher Versprecher („Gesund“ --- „Vorbehalt“) mit sofortiger Berichtigung (bevor sich der nächste Spieler geäußert hat, bzw. bevor die erste Karte aufgespielt wurde) ist kein Regelverstoß und ergibt damit keine Strafpunkte.</p>
--------------	--

<b>3.3.3 Verfrühte Vorbehaltsmeldung [TSR 4.1.2]</b>		
Entscheidung	<p>Verfrühtes Anmelden eines Vorbehaltes bzw. verfrühtes Gesundmelden ergibt 3 Strafpunkte für den Spieler, der diesen Regelverstoß zuerst begangen hat. Eine Korrektur der zu früh meldenden Spieler ist nicht möglich.</p> <p>Bei Häufungen dieses Regelverstoßes hat der Schiedsrichter zu prüfen, ob er wegen Verdacht auf Unsportlichkeit das Schiedsgericht ruft.</p> <p>Begründung: Bei der Abfrage wird in aller Regel auf den rechten Nachbarn geachtet, so dass es leicht zu Folge-Regelverstößen kommen kann.</p> <p>Hat der falsche Spieler die Karten verteilt und wird dieses noch rechtzeitig reklamiert, so werden für die verfrühte Meldung keine Strafpunkte vergeben.</p>	
Beispiel	<p>Spieler A sitzt vorn und sagt nichts. B, C und D geben bekannt, ob sie einen Vorbehalt haben oder nicht.</p>	<p>Es wird nur B bestraft, da es sich bei C und D um Folge-Regelverstöße handelt. Nach der Antwort von A dürfen B, C und D nicht mehr korrigieren.</p>

<b>3.3.4 Sofortiges Tauschen eines Vorbehaltes [TSR 4.1.8]</b>	
Entscheidung	<p>Ist der Vorbehalt eines Mitspielers in jedem Fall der höchststrangige und ist er von diesem getauft worden, so ist dieses ein unerheblicher Regelverstoß (keine Strafpunkte).</p> <p>Danach ist jede Gesundmeldung, Vorbehaltsmeldung, das Tauschen eines Vorbehaltes bzw. eine Hochzeitsansage von anderen Spielern ein geringfügiger Regelverstoß.</p>

<b>3.3.5 Vorzeitiges Tauschen einer Hochzeit bzw. eines Solos [TSR 4.1]</b>	
Entscheidung	<p>Die Ansage einer Hochzeit, obwohl der Vorbehalt eines anderen Mitspielers der höhere Vorbehalt ist, ist ein geringfügiger Regelverstoß und wird mit (-3, 0, 0, +3) geahndet. Dies gilt auch beim Lustsolo.</p> <p>Die Taufe des eigenen Solos, obwohl jemand anderes das höhere Solo hat bzw. weiter vorne sitzt, ist ein geringfügiger Regelverstoß und wird mit (-3, 0, 0, +3) geahndet, wenn ein Solo gespielt wird. Ansonsten wird es mit (-3, +1, +1, +1) geahndet.</p>
zu beachten	<p>Wird eine Hochzeit schon getauft, obwohl ein weiter hinten sitzender Spieler sich noch nicht geäußert hat, so ist dies ebenfalls ein geringfügiger Regelverstoß, selbst dann, wenn niemand anderes einen Vorbehalt haben sollte.</p>

<b>3.3.6 Falsche Reihenfolge bei der Vorbehaltsabfrage [TSR 4.1.2]</b>		
Entscheidung	Die Vorbehaltsabfrage ist nicht beendet.	<p>3 Strafpunkte für den Spieler, der die Vorbehaltsabfrage begonnen hat. Die Abfrage wird in der korrekten Reihenfolge fortgesetzt.</p> <p>Bei Häufungen dieses Regelverstoßes hat der Schiedsrichter zu prüfen, ob er wegen Verdacht auf Unsportlichkeit das Schiedsgericht ruft.</p>
	Es wurde bereits von einem anderen Spieler, als dem, der die Vorbehaltsabfrage begonnen hat, aufgespielt.	<p>Der Aufspielende hat in dem Fall einen Regelverstoß begangen, der nach 3.4.1 'Falsches Aufspiel beim Normalspiel' bzw. 3.4.2 'Falsches Aufspiel beim Solo' geahndet wird.</p>

### 3.3.7 Umtaufen eines Solos [TSR 4.2.1 bzw. 4.3.1]

Entscheidung	Dies ist zulässig, solange noch keine Aktion stattgefunden hat. Es werden dann keine Strafpunkte vergeben.
--------------	--

### 3.3.8 Korrektur von „Vorbehalt Solo“ auf „Vorbehalt Hochzeit“

Entscheidung	Keine Strafpunkte. Korrektur ist nicht möglich.
--------------	--

### 3.3.9 Verspätete Korrektur von „gesund“ auf „Hochzeit“ [TSR 4.1.3]

Entscheidung	Es ist noch keine Karte gespielt.	3 Strafpunkte für den Hochzeiter. Die Spieler hinter dem Hochzeiter können von „gesund“ auf „Vorbehalt“ korrigieren. Es wird also entweder eine Hochzeit oder ein Solo gespielt.
	Mindestens die erste Karte ist bereits gespielt.	Keine Strafpunkte. Der Hochzeiter spielt ein „Stilles Farbensolo in Karo“.

### 3.3.10 Verspätete Korrektur von „gesund“ auf „Solo“ [TSR 4.1.3]

Entscheidung	3 Strafpunkte, Korrektur ist nicht möglich. Begründung: Hier soll das abwartende Verhalten („Wenn kein anderer ein Solo spielt, dann spiele ich mit meinem, für ein Normalspiel, schlechten Blatt ein Solo.“) bestraft werden. Auf der anderen Seite soll ein gutes Normalspiel nicht verhindert werden.
--------------	---

### 3.3.11 Verspätete Korrektur von „Vorbehalt“ auf „gesund“ [TSR 4.1.4]

Entscheidung	Keine Strafpunkte, Korrektur ist nicht möglich. Begründung: Mit der Anmeldung eines Vorbehaltes gibt ein Spieler zu erkennen, dass er eine Hochzeit bzw. ein Solo hat. Hat er keine Hochzeit, hat er automatisch ein Solo.
--------------	---

## 3.4 Regelverstöße beim Aufspiel [TSR 5.1]

### 3.4.1 Falsches Aufspiel beim Normalspiel

Entscheidung	Schwerwiegender Regelverstoß.
--------------	-------------------------------

### 3.4.2 Falsches Aufspiel beim Solo

Entscheidung	Der Solospieler spielt falsch auf.	Geringfügiger Regelverstoß; das Spiel wird mit korrektem Aufspiel fortgesetzt.
	Ein Spieler der Kontra-Partei spielt falsch auf.	Der Solospieler hat folgende Möglichkeiten: a) Er kann das Solo mit erneutem, korrektem Aufspiel fortsetzen lassen. Es werden dann keine Strafpunkte vergeben. b) Er kann auf Spielabbruch reklamieren. Es liegt ein schwerwiegender Regelverstoß des Aufspielenden vor (-12, 0, 0, +12 Spielpunkte).

### 3.4.3 Verfrühtes Aufspiel bei ungeklärter Vorbehaltssituation

Entscheidung	<p>Ein Spieler hat sich noch nicht geäußert (weder „Vorbehalt“ noch „gesund“ gesagt). -&gt; Geringfügiger Regelverstoß des Aufspielenden. Beim Normalspiel und beim Lustsolo ist das Aufspiel gültig und darf nicht durch eine andere Karte ersetzt werden (sonst schwerwiegender Regelverstoß). Es gibt (-3, +1, +1, +1) Strafpunkte. Bereits gespielte weitere Karten dürfen ohne Strafpunkte zurückgenommen werden! Beim Pflichtsolo wird die Karte zurückgenommen und der Solospieler spielt auf. (Verteilung der Strafpunkte (-3, 0, 0, +3). Zu bereits erfolgten Ansagen siehe 3.5.1. Verfrühte Ansage bei ungeklärter Vorbehaltssituation.</p>
Beispiel	<p>Die Spieler A, B und C melden „gesund“. Spieler D hat sich noch nicht geäußert (weder „Vorbehalt“ noch „gesund“ gesagt) bzw. er hat schon „Vorbehalt“ angemeldet. Spieler A spielt verfrüht auf. Es liegt in jedem Fall ein geringfügiger Regelverstoß von Spieler A vor, d. h. er erhält 3 Strafpunkte. Das Spiel wird aber fortgesetzt. Spieler D darf gegebenenfalls seine Vorbehalt-Ansage zurücknehmen. Verzichtet er auf seinen Vorbehalt, erhalten die Spieler B, C und D je einen Pluspunkt. Das Spiel wird ohne erneutes Aufspiel fortgesetzt. Hat Spieler D ein Pflichtsolo, erhält er 3 Pluspunkte und Spieler B und C 0 Punkte für den geringfügigen Regelverstoß von A. Spieler A muss die aufgespielte Karte zurücknehmen und das Spiel wird mit korrektem Aufspiel von Spieler D fortgesetzt. Hat Spieler D ein Lustsolo, so ist er durch das verfrühte Aufspiel nicht benachteiligt, Spieler B und C sind es aber eventuell. Spieler B, C und D erhalten je einen Pluspunkt für den geringfügigen Regelverstoß von Spieler A. Das Spiel wird ohne erneutes Aufspiel fortgesetzt. Hat Spieler D eine Hochzeit als Vorbehalt, wird wie beim Lustsolo verfahren.</p>

### 3.4.4 Aufspiel ohne Taufen des Vorbehaltes

Entscheidung	<p>Das Aufspiel eines Spielers, der einen Vorbehalt angemeldet hat, bevor dieser Vorbehalt angesagt („getauft“) ist, ergibt 3 Strafpunkte. Die Taufe eines Vorbehaltes muss eindeutig sein; z. B. ist die Ansage „Trumpfsolo“ nicht eindeutig („Farbsolo in ...“ ist korrekt). Falls ein Spieler weiterspielt ohne nachzufragen und dadurch nicht bedient, so begeht er einen schwerwiegenden Regelverstoß.</p>
	<p>Vergisst ein Spieler seinen Vorbehalt zu taufen, so darf die Gegenpartei nicht einfach weiterspielen, weil für sie dann die Gefahr besteht, dass sie aufgrund eines Nichtbedienens einen schwerwiegenden Regelverstoß begeht.</p>

### 3.5 Regelverstöße bei Ansagen und Absagen

3.5.1 Verfrühte Ansage bei ungeklärter Vorbehaltssituation [TSR 6.2.1]		
Entscheidung	Ein Spieler hat sich noch nicht geäußert (weder „Vorbehalt“ noch „gesund“ gesagt).	Je nach Spieltyp als Ergebnis der Vorbehaltsabfrage ergibt sich: <b>Normalspiel:</b> Geringfügiger Regelverstoß des Ansagenden (-3, +1, +1, +1). Die Ansage ist gültig. <b>Solo:</b> Geringfügiger Regelverstoß des Ansagenden (-3, 0, 0, +3). Die Ansage ist ungültig. Bei einer <b>Hochzeit</b> handelt es sich um eine vorzeitige Ansage, die dann entsprechend 3.5.2. 'Verfrühte Ansage bei einer Hochzeit (Klärungsstich noch nicht beendet)' als geringfügiger oder schwerwiegender Regelverstoß zu ahnden ist.

3.5.2 Verfrühte Ansage bei einer Hochzeit (Klärungsstich noch nicht beendet) [TSR 6.2.1]		
Entscheidung	Der Hochzeiter selbst macht die Ansage und jemand anderes als derjenige, dem zum Zeitpunkt der Ansage der Stich gehört, wird Partner der Hochzeit.	Schwerwiegender Regelverstoß.
	Jemand anderes als der Hochzeiter macht die verfrühte Ansage und der Hochzeiter selbst könnte den Stich, in dem die verfrühte Ansage erfolgte, regelgerecht erhalten.	Schwerwiegender Regelverstoß.
	Die Aufspielpflicht wechselt vom Zeitpunkt der verfrühten Ansage bis zum Ende des Klärungsstiches und den laufenden Stich erhält nicht der verfrüht Ansagende.	Schwerwiegender Regelverstoß.
	Vor dem Aufspiel wird eine Ansage vom Aufspielenden gemacht und dieser erhält den Stich, wobei der Hochzeiter den Stich nicht regelgerecht übernehmen kann.	Geringfügiger Regelverstoß.
	In allen anderen Fällen.	Geringfügiger Regelverstoß. Insbesondere auch dann, wenn der Hochzeiter vor seinem Aufspiel zum ersten Stich „Re“ ansagt und die drei ersten Stiche selbst erhält.
<b>Achtung</b>	Es ist möglich, dass die Entscheidung des Schiedsrichters „Spielfortsetzung unter Vorbehalt“ lauten muss, und der Regelverstoß erst später zu einem schwerwiegenden Regelverstoß wird (s. letzte Entscheidung)!	
Art der Änderung	Regelung ist einfacher handhabbar. Es wird nun sofort entschieden, ob ein schwerwiegender Regelverstoß vorliegt oder nicht. Es kann nun nicht mehr abgewartet werden. Beispiel: Hochzeiter spielt Karo 9, Spieler 2 legt Pik Dame mit Re, Wenn Spieler 3 eine Herz 10 hat, muss er nun übernehmen, wenn er auf schwerwiegenden Regelverstoß reklamieren will. Nimmt er nicht über, kann auch der Partner nicht mehr reklamieren, wenn Spieler 3 nun im achten Stich die Herz 10 hervorzaubert. Ansonsten entspricht die Regel immer noch dem Grundsatz: Steuerung der Partnerschaft möglich, dann 12 Strafpunkte; sonst geringfügiger Regelverstoß.	

<b>3.5.3 Falsche Ansage mit sofortiger Berichtigung</b>	
Entscheidung	Eine falsche Ansage („Re“ --- „Kontra“ bzw. „Kontra“ --- „Re“) mit sofortiger Berichtigung ist kein Regelverstoß und ergibt damit keine Strafpunkte.

<b>3.5.4 Falsche Ansage bei geklärter Partnerschaft</b>	
Entscheidung	Eine falsche Ansage („Re“ --- „Kontra“ bzw. „Kontra“ --- „Re“) bei geklärter Partnerschaft (Solo bzw. gefallene Kreuz Dame(n)) ist kein Regelverstoß und ergibt damit keine Strafpunkte. Die Ansage wird in die Ansage der eigenen Partei umgewandelt und bleibt gültig. Die Gegenpartei sollte die Ansage korrigieren, um Folgefehler zu vermeiden.

<b>3.5.5 Falsche Ansage ohne sofortige Berichtigung bei ungeklärter Partnerschaft [TSR 6.2.2]</b>	
Entscheidung	Schwerwiegender Regelverstoß.

<b>3.5.6 Verspätete An- bzw. Absage beim Normalspiel [TSR 6.2.2]</b>	
Entscheidung	Schwerwiegender Regelverstoß. Keine Reklamation ==> die An- bzw. Absage zählt. Ob zu dem Regelverstoß aufgefordert wurde, beeinflusst diese Entscheidung nicht!

<b>3.5.7 Verspätete An- bzw. Absage beim Solo [TSR 6.2.2]</b>		
Entscheidung	Der Solospieler begeht den Regelverstoß.	Geringfügiger Regelverstoß. Die verspätete An- bzw. Absage ist nicht gültig. Keine Reklamation ==> die An- bzw. Absage zählt.
	Ein Spieler der Kontra-Partei begeht den Regelverstoß.	Schwerwiegender Regelverstoß. Keine Reklamation ==> die An- bzw. Absage zählt. Ob zu dem Regelverstoß aufgefordert wurde, beeinflusst diese Entscheidung nicht!

<b>3.5.8 Wiederholter Hinweis auf eine An- bzw. Absage [TSR 6.4.7]</b>	
Entscheidung	Ein Spieler weist noch einmal auf eine bereits getätigte An- bzw. Absage hin, wenn er meint, dass die anderen Spieler sie infolge Lärmes nicht verstanden haben. Keine Strafpunkte.

### 3.5.9 Wiederholte An- bzw. Absage [TSR 6.4.7]

Entscheidung	Die Partnerschaft ist zuvor geklärt.	Geringfügiger Regelverstoß. Die An- bzw. Absage bleibt gültig. Beachte: Begeht beim Solo ein Spieler der Kontra-Partei den Regelverstoß ist die Aufteilung (-3, 0, 0, +3). Die nächste Stufe gilt als <b>nicht</b> abgesagt.
	Die Partnerschaft ist zuvor nicht geklärt.	Geringfügiger Regelverstoß. Die An- bzw. Absage bleibt gültig. Die nächste Stufe gilt als abgesagt, wenn diese nächste Stufe existiert. Eine Wiederholung einer „Schwarz“-Absage wird also nur als geringfügiger Regelverstoß geahndet.

### 3.5.10 Gleichzeitige An- bzw. Absagen bzw. Erwiderung [TSR 6.4.6]

Entscheidung	Unerheblicher Regelverstoß (keine Strafpunkte). Die An- bzw. Absage ist gültig. Die nächste Stufe gilt als nicht abgesagt. Diese Entscheidung ist unabhängig davon, ob die Partnerschaft zuvor bereits geklärt ist oder nicht.
--------------	---

### 3.5.11 Wiederholte Erwiderung [TSR 6.4.7]

Entscheidung	Geringfügiger Regelverstoß. Die Erwiderung bleibt gültig. Beachte: Begeht beim Solo ein Spieler der Kontra-Partei den Regelverstoß ist die Aufteilung (-3, 0, 0, +3). Die nächste Stufe gilt als <b>nicht</b> abgesagt.
--------------	---

## 3.6 Regelverstöße durch Vorwerfen [TSR 5.2.1]

### 3.6.1 Vorwerfen im letzten Stich

Entscheidung	Keine Strafpunkte.
--------------	--------------------

### 3.6.2 Vorwerfen beim Normalspiel

Entscheidung	Schwerwiegender Regelverstoß.
--------------	-------------------------------

### 3.6.3 Vorwerfen beim Solo

Entscheidung	Der Solospieler begeht den Regelverstoß.	Geringfügiger Regelverstoß.
	Ein Spieler der Kontra-Partei begeht den Regelverstoß.	Schwerwiegender Regelverstoß. Strafpunkte (-12, 0, 0, +12) (oder bei Absagen entsprechend mehr).

### 3.7 Regelverstöße durch Verwerfen [TSR 5.2.2]

3.7.1 Verwerfen im Normalspiel	
Entscheidung	Schwerwiegender Regelverstoß.

3.7.2 Verwerfen im Solo		
Entscheidung	Der Solospieler begeht den Regelverstoß.	Geringfügiger Regelverstoß.
	Ein Spieler der Kontra-Partei begeht den Regelverstoß.	Schwerwiegender Regelverstoß.

### 3.8 Regelverstöße durch Nichtbedienen [TSR 5.2.2]

3.8.1 Nichtbedienen im Normalspiel	
Entscheidung	Schwerwiegender Regelverstoß.

3.8.2 Nichtbedienen im Solo		
Entscheidung	Der Solospieler sticht ohne zu bedienen ein, spielt die nächste Karte auf und korrigiert das Nichtbedienen bevor eine Aktion der Mitspieler stattgefunden hat.	Geringfügiger Regelverstoß. Die aufgespielte Karte und die Stechkarte muss der Solist wieder auf die Hand nehmen und die Farbe bedienen. Das Spiel wird mit korrektem Aufspiel fortgesetzt.
	In allen anderen Fällen	Schwerwiegender Regelverstoß.

### 3.9 Weitere Regelverstöße im Spielverlauf

3.9.1 Merkkarten für „Doppelkopf“ bzw. „gefangenen Fuchs“ [TSR 5.3.4]	
Entscheidung	Eine Karte, die zur Erinnerung an einen „Doppelkopf“ bzw. einen „gefangenen Fuchs“ dienen soll, liegt offen, als dieser Stich nicht mehr eingesehen werden darf. Geringfügiger Regelverstoß.

3.9.2 Aufdecken bzw. Einsehen eines vorherigen Stiches [TSR 5.3.8]	
Entscheidung	Das Aufdecken oder Einsehen eines vorherigen Stiches, falls alle vier Karten des laufenden Stiches schon gespielt worden sind. Schwerwiegender Regelverstoß

3.9.3 Zwei Karten fallen [TSR 5.2.1]		
Entscheidung	Höchstens eine Karte ist sichtbar.	Keine Strafpunkte, sofern durch die sichtbare Karte bedient wird, anderenfalls liegt ein Verwerfen vor (siehe dort). Die untere Karte ist so aufzunehmen, dass sie für keinen Spieler am Tisch sichtbar wird.
	Mehr als eine Karte ist sichtbar.	Es handelt sich um ein <b>Vorwerfen</b> . Entscheidung siehe dort.

3.9.4 Unterschiedliche Kartenanzahl [TSR 3.3.9] (Gebundene Entscheidung gem. TSR 9.6.3)		
Entscheidung	Nur ein Spieler hat zu einem bestimmten Zeitpunkt nach der Vorbehaltsabfrage nicht die korrekte Kartenanzahl (zuviel oder zuwenig) auf der Hand.	Schwerwiegender Regelverstoß, da davon ausgegangen wird, dass der Spieler bei der Vorbehaltsabfrage die korrekte Kartenanzahl auf der Hand hatte.
	Mindestens zwei Spieler haben zu einem bestimmten Zeitpunkt nach der Vorbehaltsabfrage nicht die korrekte Kartenanzahl (zuviel oder zuwenig) auf der Hand.	5 Strafpunkte wegen Unsportlichkeit für die Spieler mit nicht korrekter Kartenanzahl. Das Spiel ist ungültig und wird vom selben Kartengeber erneut gegeben, auch wenn sich dieses erst im Verlauf des Spieles herausstellt.

3.9.5 Mehrere Regelverstöße in einem Spiel [TSR 9.7.6]	
Entscheidung	Es wird der zuerst reklamierte Regelverstoß bestraft. Ist dieses kein schwerwiegender Regelverstoß, können die weiteren Regelverstöße abermals reklamiert werden.

## 3.10 Spielabkürzung

Bei der Spielabkürzung wird davon ausgegangen, dass der Abkürzende angeben muss, ob er zunächst Trumpf zieht oder zuerst eine Farbe spielt, wenn er die Auswahl hat. In den Farben bzw. in den Trümpfen wird jedoch davon ausgegangen, dass immer zuerst von oben gezogen wird. So ist die Abkürzung mit den drei Karten Kreuz Bube, Pik Bube und Karo Bube beim Bubensolo korrekt, wenn der Gegner nur noch den Herz Buben besitzt. Das gleiche gilt beim Fleischlosen, wenn der Abkürzende noch Kreuz Ass, Kreuz Ass und Kreuz König und der Gegner nur noch Kreuz 10 und Kreuz 10 von dieser Farbe hält.

3.10.1 Spielabkürzung beim Normalspiel [TSR 9.2.2]		
Entscheidung	Der abkürzende Spieler macht zwangsläufig alle Reststiche.	Macht ein Spieler zusammen mit Partner die restlichen Stiche und deckt sein Blatt auf, so begeht er einen unerheblichen Regelverstoß. Es werden keine Strafpunkte vergeben. Sonderpunkte sind nur noch für „gefangene Füchse“, zwangsläufige „Doppelköpfe“ und für „Kreuz Bube macht den letzten Stich“ möglich, sofern der Spieler beim Aufdecken seiner Karten darauf hinweist, dass er den letzten Stich mit einem Kreuz Buben machen wird.
	Die abkürzende Partei macht <b>nicht</b> zwangsläufig alle Reststiche.	Schwerwiegender Regelverstoß.

<b>3.10.2 Spielabkürzung beim Solo durch einen Spieler der Kontra-Partei [TSR 9.2.2]</b>		
Entscheidung	Die abkürzende Partei macht zwangsläufig alle Reststiche.	Macht die Kontra-Partei die restlichen Stiche und einer der Partner deckt sein Blatt auf, so begeht er einen unerheblichen Regelverstoß. Es werden keine Strafpunkte vergeben.
	Die abkürzende Partei macht <b>nicht</b> zwangsläufig alle Reststiche.	Schwerwiegender Regelverstoß.

<b>3.10.3 Spielabkürzung beim Solo durch den Solospieler [TSR 5.4]</b>		
Entscheidung	Der Solospieler macht zwangsläufig alle Reststiche.	Keine Strafpunkte.
	Der Solospieler macht <b>nicht</b> zwangsläufig alle Reststiche.	Keine Strafpunkte. Alle Reststiche gehen an die Kontra-Partei.

### **3.11 Unsportlichkeiten [TSR 9.6]**

<b>3.11.0 Wiederholte verfrühte Vorbehaltsmeldung</b>	
Entscheidung	Unsportlichkeit. Je nach Häufigkeit ist eine Ermahnung bis hin zu 12 Punkten Abzug angemessen. Es ist in jedem Fall zu verhindern, dass sich Spieler durch diese Aktion das Aufspielrecht erschleichen.

<b>3.11.1 Animieren zum Falschaufspiel oder zu anderen Regelverstößen</b>	
Entscheidung	Unsportlichkeit, 5 Punkte Abzug.

<b>3.11.2 Aufforderung zur verspäteten bzw. verfrühten An- bzw. Absage</b>	
Entscheidung	Unsportlichkeit, 5 Punkte Abzug. Beachte: Hiermit ist eine direkte Aufforderung gemeint (z.B. „Sagst du was?“). Ein Warten kann zwar auch als indirekte Aufforderung interpretiert werden, ist jedoch nicht nachweisbar in einer Abgrenzung zum Überlegen und wird daher nicht geahndet.

<b>3.11.3 Aufforderung an einen Spieler, einen Stich zu zeigen, obwohl dieses nicht mehr erlaubt ist (Gebundene Entscheidung gem. TSR 9.6.3)</b>	
Entscheidung	Unsportlichkeit, 3 Punkte Abzug.

<b>3.11.4 Durchmischen der eigenen Stiche, um eine Rekonstruktion zu verhindern</b>	
Entscheidung	Unsportlichkeit, 12 Punkte Abzug.

### 3.11.5 Aufdecken von Karten bei einer Reklamation, bevor eine endgültige Entscheidung gefällt ist

Entscheidung	Es liegt zunächst ein unerheblicher Regelverstoß vor. <b>Lautet die Entscheidung Spielfortsetzung</b> , ist zu prüfen, ob durch das Aufdecken von Karten ein schwerwiegender, geringfügiger oder unerheblicher Regelverstoß entstanden ist. Dabei ist sowohl die Spielart (Solo oder Normalspiel), als auch der Verursacher (Solospieler, oder Spieler der Gegenpartei) zu prüfen.	
	Solospieler deckt alle Karten seines Blatts auf:	Unerheblicher Regelverstoß.
	Solospieler deckt Teile seines Blatts auf:	Geringfügiger Regelverstoß, da dies als Versuch gewertet wird, die Gegenspieler zu beeinflussen.
	Ein Spieler im Normalspiel, bzw. ein Spieler der Kontra-Partei im Solo deckt sein Blatt oder Teile davon auf:	Schwerwiegender Regelverstoß.

### 3.11.6 Zeigen eigener Karten während des Spiels (absichtlich und unabsichtlich)

Entscheidung	Bei der Prüfung ist sowohl die Spielart (Solo oder Normalspiel), als auch der Verursacher (Solospieler, oder Spieler der Gegenpartei) zu prüfen.	
Absichtliches Aufdecken der eigenen Karten	Solospieler deckt alle Karten seines Blatts auf:	Unerheblicher Regelverstoß.
	Solospieler deckt Teile seines Blatts auf:	Geringfügiger Regelverstoß, da dies als Versuch gewertet wird, die Gegenspieler zu beeinflussen.
	Ein Spieler im Normalspiel, bzw. ein Spieler der Kontra-Partei im Solo deckt sein Blatt oder Teile davon auf:	Schwerwiegender Regelverstoß.
Unabsichtliches Aufdecken der eigenen Karten	Hier soll der Fall behandelt werden in dem ein Spieler eine Karte so hält, dass ein anderer Spieler sie erkannt hat (insbesondere Vorziehen einer Karte um sie dann doch nicht zu spielen). Dabei ist zu beachten, dass sowohl der aufdeckende als auch der beobachtende Spieler jetzt Kartenverrat i.d.S. begehen können bzw. schon haben.	
Entscheidung	<b>Verhalten des Beobachtenden:</b>	
	<b>Öffentliches</b> richtiges Benennen fremder Karten:	Kartenverrat mit 3 Strafpunkten für Unsportlichkeit.
	<b>Geheimes</b> richtiges Benennen fremder Karten gegenüber dem Schiedsrichter:	Keine Strafpunkte.
	<b>Falsches</b> Benennen fremder Karten (auch geheim gegenüber dem Schiedsrichter):	Unsportlichkeit mit 5 Strafpunkten.
	<b>Auswirkungen für den Zeigenden:</b>	
	Karte wurde richtig benannt:	s. Absichtliches Aufdecken der eigenen Karten (Beachte hierzu aber die Beispiele!).
	Karte wurde nicht richtig benannt:	Keine Strafpunkte.
Beispiele	Sachverhalt	Entscheidung
	a) Ein Spieler, der aufspielen muss, hält seine Karten so (ohne dass er eine Karte	Für den Aufspieler keine Strafpunkte, das Aufspiel ist frei wählbar. Für den anderen Spieler 3

	zieht), dass eine Karte sichtbar wird. Ein Spieler sagt: „Ich habe das Kreuz Ass gesehen. Das musst du spielen!“	Strafpunkte wegen Kartenverrat.
	b) Ein Spieler, der aufspielen muss, hält seine Karten normal. Ein anderer Spieler erkennt jedoch eine Karte (kam von der Toilette an den Tisch, etc.). Er sagt: „Ich habe das Kreuz Ass gesehen. Das musst du spielen!“	Analog zu a)
	c) Ein Spieler B reklamiert beim Schiedsrichter, dass Spieler A seine Karten so offen hält, dass er 2 Karten gesehen hat. Kreuz Ass und Karo 9. Er verlangt, dass Kreuz Ass gespielt wird. Der Schiedsrichter schaut sich die Karten von Spieler A an und sieht, dass dieser Kreuz Ass hat, aber nicht Karo 9, sondern Herz 9.	Für Spieler A keine Strafpunkte, das Aufspiel ist frei wählbar. Für Spieler B 5 Strafpunkte wegen Unsportlichkeit.
	e) Ein Spieler B reklamiert beim Schiedsrichter, dass der Geber die Karten so hoch gegeben hat, dass er bei Spieler C 2 Karten gesehen hat. Kreuz Ass und Karo 9. Er verlangt, dass neu gegeben wird. Der Schiedsrichter schaut sich die Karten von Spieler C an und sieht, dass dieser Kreuz Ass und Karo 9 hält.	Das Spiel wird neu gegeben.
	f) Ein Spieler zückt eine Karte und steckt sie wieder zurück. Ein anderer Spieler reklamiert: „Die habe ich gesehen. Die musst du spielen!“	<p>Wenn ein Spieler im Normalspiel eine Karte sichtbar heraus zieht und sie dann doch nicht spielt, ist das eine bewusste Aktion. Bis der Schiedsrichter kommt, soll diese Karte festgehalten werden. Der reklamierende Spieler soll sie abseits vom Tisch benennen. Wird die Karte richtig benannt, bekommt der betroffene Spieler 12 Strafpunkte, wird sie falsch benannt bekommt der reklamierende Spieler 5 Strafpunkte wegen Unsportlichkeit.</p> <p>Ist der Solist betroffen, gilt, wenn er nur eine Karte heraus zieht und dann doch eine andere spielt, das Gleiche wie im Normalspiel, nur dass er 3 Strafpunkte erhält. Er darf aber weiterhin alle Karten zeigen und offen weiter spielen (s.o.).</p>
	g) Ein Spieler zückt eine Karte und steckt sie wieder zurück. Ein anderer Spieler reklamiert: „Das <b>Kreuz Ass</b> habe ich gesehen. Das musst du spielen!“	Siehe f). Dazu kommen für den reklamierenden Spieler noch 3 Strafpunkte wegen Kartenverrat.
	h) Ein Spieler zieht eine Karte heraus (Kreuz Ass) hat sie noch kurz vor dem Tisch für alle offen sichtbar in der Hand.	Für den Aufspieler 12 Strafpunkte wegen Kartenverrat. Kreuz König ist lediglich ein Folgefehler.

	Jetzt überlegt er es sich, steckt sie zurück und spielt Pik Ass. Inzwischen flog vom nachfolgenden Spieler bereits Kreuz König hinzu.	
--	---	--

### 3.11.7 Verratende Äußerungen

	Je nach Wirkung der Äußerung entscheidet der Schiedsrichter (das Schiedsgericht), ob 0, 3 oder mindestens 12 Strafpunkte zu vergeben sind. Zusätzlich kann das Schiedsgericht Strafpunkte für Unsportlichkeit verteilen.
	Aussagen wie: „Wir spielen zusammen, X“, „Y spielt ein Solo“, „Z hat eine Hochzeit“ sind spiellenkend und daher als schwerwiegender Regelverstoß anzusehen, egal ob die Information schon bekannt ist oder noch nicht. Ein Mitspieler könnte die Information übersehen oder vergessen haben, so dass durch die Aussage eine spielentscheidende Bevorteilung der eigenen Partei möglich werden würde. Geboten sind hingegen Antworten auf Fragen zur Zuordnung von Karten im aktuellen und im noch einsehbaren letzten Stich: „Wessen Kreuz-Dame ist das in diesem Stich?“ – „Meine / seine / ihre“ (s. 3.1.1 u. 3.1.2 )

### 3.11.8 Wiederholung eines mit 0 Punkten zu notierenden Spieles (Gebundene Entscheidung gem. TSR 9.6.3)

Entscheidung	Unsportlichkeit, 3 Punkte Abzug für jeden der 4 Mitspieler ohne jeweilige Gutschrift. Das wiederholte Spiel ist ungültig, das „Null-Spiel“ ist in die Liste einzutragen.
--------------	--

### 3.11.9 Zusammenwerfen der Karten, bevor beide Parteien das Ergebnis bestätigt haben

Entscheidung	Unsportlichkeit, 3 Punkte Abzug zusätzlich zu 3.12.2, wenn Unstimmigkeiten beim Ergebnis auftreten sollten.
--------------	---

### 3.11.10 Einflussnahme durch Zuschauer oder einen nicht am Spiel beteiligten Teilnehmer [TSO 3.5]

Entscheidung	Ein Zuschauer ist der Verursacher.	Ein Zuschauer, der kein Turnierteilnehmer ist, ist aus dem Spielsaal zu entfernen. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, ob das Spiel neu gegeben wird oder ohne Vergabe von Strafpunkten fortgesetzt wird.
	Ein nicht am Spiel beteiligter Turnierteilnehmer ist der Verursacher.	Punktabzug wegen Unsportlichkeit im Ermessen des Schiedsgerichtes. Das Schiedsgericht muss die Auswirkung auf den Spielverlauf berücksichtigen. Im Zweifelsfall sind bis zu 12 Strafpunkte wegen Unsportlichkeit abzuziehen. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, ob das Spiel neu gegeben wird oder ohne Vergabe von Strafpunkten fortgesetzt wird.
Zu beachten	Es gibt hier zwei Alternativen, die alle Vor- und Nachteile haben. Der Schiedsrichter kann für die Entscheidungsfindung in die Blätter der Spieler schauen: a) Spiel wird fortgesetzt Nachteil: Durch die äußere Einflussnahme kann ein irreguläres Ergebnis entstehen. Ggf. wird das Spiel nur durch diese Einflussnahme von einer Partei gewonnen. Vorteil: Spiele werden zu Ende gespielt und gewertet, bei denen die Einflussnahme nicht spielentscheidend ist. b) Spiel wird durch Neugeben wiederholt Nachteil: Ein sehr starkes Spiel (z.B. ein Solo) kann gestrichen werden, obwohl die Einflussnahme keine spielentscheidende Auswirkung gehabt hätte. Der Spieler mit dem starken Blatt wird sich zu Recht benachteiligt sehen, zumal er den Regelverstoß nicht verursacht hat. Vorteil: Bei spielentscheidender Auswirkung wird das geringere Übel gewählt. Ein in der Regel gewonnenes Spiel, das durch äußere Einflussnahme verloren würde, wird nicht gewertet. Mit welcher Wertung das Ersatzspiel beendet wird, hängt dann jedoch von der glücklicheren Kartenverteilung an.	

### 3.11.11 Verbale Entgleisungen

Entscheidung	Beschimpfungen, Beleidigungen und persönliche Angriffe stellen immer eine Unsportlichkeit dar. Entscheidung: Sie werden je nach Grad mit 3 bis 12 Strafpunkten geahndet. In besonders schwerwiegenden Fällen sowie bei Wiederholung kann auch ein Ausschluss von dem laufenden Turnier bzw. eine Turniersperre für kommende Turniere ausgesprochen werden.
--------------	---

### 3.11.12 Störungen des Spielbetriebes

Entscheidung	<p>Hat ein Spieler seine Runde beendet, so hat er sich ruhig zu verhalten, um nicht den noch laufenden Spielbetrieb zu stören.</p> <p>Kiebitzen soll zwar nicht streng untersagt werden, jedoch ist es einem unbeteiligten Spieler streng untersagt, sich in das Spielgeschehen an einem anderen Tisch einzumischen.</p> <p>Ebenso sind lautstarke Diskussionen während der Runde am eigenen Tisch und Unterhaltungen, die Spieler an den benachbarten Tischen stören können, verboten.</p> <p>Entscheidung: Der Regelverstoß wird je nach Grad mit 3 bis 12 Strafpunkten geahndet. In besonders schwerwiegenden Fällen sowie bei Wiederholung kann auch ein Ausschluss von dem laufenden Turnier bzw. eine Turniersperre für kommende Turniere ausgesprochen werden.</p>
--------------	---

### 3.11.13 Verspätungen zwischen den Runden eines Turniers (Gebundene Entscheidung gem. TSR 9.6.3)

Entscheidung	<p>Jeder Spieler muss bis zu dem vom Schiedsrichter bekannt gegebenen Beginn der nächsten Runde an seinem nächsten Spieltisch sein. (Der tatsächliche Beginn der nächsten Runde kann sich ggfs. verzögern.)</p>	<p>Wer zum tatsächlichen Beginn der Runde nicht an seinem Tisch ist, wird folgendermaßen sanktioniert:</p> <p>Verspätungen</p> <p>1 bis 5 min: 3 Strafpunkte</p> <p>6 bis 10 min: 7 Strafpunkte</p> <p>11 bis 15 min: 12 Strafpunkte</p> <p>Ab 15 min ohne Vorliegen besonderer Gründe: Disqualifikation durch das Schiedsgericht</p>
--------------	---	---

### 3.11.14 Absichtliches Schlechtspielen

Entscheidung	<p>Absichtliches Schlechtspielen ist schwer nachzuweisen. Ein Spieler darf – die geltenden Regeln beachtend – spielen wie er will, allerdings ohne das Ziel, das Spiel zu gewinnen, aus den Augen zu verlieren.</p> <p>Kann man einem Spieler aber nachweisen, dass er wiederholt unhaltbare An- und Absagen trifft bzw. ungewinnbare Soli spielt, so ist die Gefahr der Wettbewerbsverzerrung gegeben.</p> <p>Entscheidung: Diese Unsportlichkeit wird mit 3 bis 12 Strafpunkten geahndet.</p> <p>Gibt ein Spieler seinen Mitspielern oder anderen Turnierteilnehmern bekannt, dass er auf den letzten Platz spielt, so ist er sofort vom laufenden Turnier auszuschließen. Im Wiederholungsfall kann eine Sperre verhängt werden.</p>
--------------	---

### 3.11.15 Strafpunktegeierei

Entscheidung	<p>Die Gier zur Verteilung von Strafpunkten ist eine Unsportlichkeit und je nach Schwere mit 0, 3, 5 oder 12 Strafpunkten zu ahnden. Zur Abgrenzung: Die Reklamation eines Regelverstoßes oder vermuteten Regelverstoßes ist keine Strafpunktegeierei, sondern erst das Beharren auf Strafpunkten, nachdem eine endgültige Entscheidung getroffen wurde.</p> <p>Wiederholtes Zusammenrufen des Schiedsgerichts/ Schiedsrichters aus nichtigen Anlässen erfüllt hingegen diesen Strafbestand.</p>
Beispiel	<p>Ein Spieler verhindert mit einer verbalen Äußerung ein Falschaufspiel (s. 3.1.2). Ein anderer Spieler ruft jetzt den Schiedsrichter und beschwert sich, dass ihm jetzt 4 Punkte entgangen seien.</p> <p>Entscheidung: Vergabe von 5 Strafpunkten wegen unsportlichem Verhalten des reklamierenden Spielers durch das Schiedsgericht.</p>

3.11.16 Beeinflussung eines Spielers, ob dieser reklamieren soll	
Entscheidung	Das Behindern oder Kommentieren einer Reklamation ist eine Unsportlichkeit und je nach Schwere mit 0, 3, 5 oder 12 Strafpunkten zu ahnden.
Beispiel	<p>Es kommt zu einem schwerwiegenden Regelverstoß. Gemäß 9.1.3 TSR kann das Spiel wiederholt werden, wenn alle Spieler einverstanden sind. Zwei Mitspieler wollen neu geben, nur ein Spieler möchte reklamieren. Die Mitspieler wollen ihn zunächst überzeugen. Nach erfolgter Reklamation sprechen sie auch nach weiteren Spielen immer wieder die Reklamation an.</p> <p>Entscheidung: 0 bis 5 Strafpunkte für die Mitspieler.</p> <p>Eine Diskussion darüber, ob neu gegeben wird, ist zwar möglich, soll jedoch nicht ausufern. Sollte sich ein Spieler für eine Reklamation entscheiden, darf ihm am Tisch deswegen kein Nachteil entstehen. Die Mitspieler habe die erfolgte Reklamation zu akzeptieren. In der Regel sollte eine Ermahnung für die Mitspieler ausreichen. Einschüchterungen sind härter zu bewerten.</p>

### 3.12 Regelverstöße am Ende des Spieles bzw. der Runde

3.12.1 Keine Einigung bzgl. der Berechnung der Punkte	
Entscheidung	Keine Strafpunkte.
zu beachten	Bei der Wertung eines Spieles gibt es keine Unstimmigkeiten, wenn man sich konsequent an die Vorgaben aus den Turnierspielregeln hält. Man geht der Reihe nach die Punkte durch und überprüft, ob der Tatbestand zutrifft oder nicht.

3.12.2 Keine Einigung bzgl. des Spielausganges		
Entscheidung	Gewinnerpartei ist feststellbar.	Keine Strafpunkte. Das Spiel wird gewertet. Der Schiedsrichter muss der Mehrheitsmeinung glauben, falls das Spiel nicht mehr rekonstruierbar ist. Beim Solo besitzt jede Partei gleich viele Stimmen. Bei Stimmengleichheit zählen die Sonderpunkte und erreichten Spielstufen, auf die sich beide Parteien einigen konnten.
	Gewinnerpartei ist <b>nicht</b> feststellbar.	Keine Strafpunkte. Der Schiedsrichter muss der Mehrheitsmeinung glauben, falls das Spiel nicht mehr rekonstruierbar ist. Beim Solo besitzt jede Partei gleich viele Stimmen. Bei Stimmengleichheit ist das Spiel ungültig und wird wiederholt.

3.12.3 Keine Einigung bzgl. erzielter Sonderpunkte	
Entscheidung	Keine Strafpunkte.
	<p>Der Schiedsrichter muss der Mehrheitsmeinung glauben, falls das Spiel nicht mehr rekonstruierbar ist. Bei Gleichstand zählt der Sonderpunkt nicht.</p> <p>Empfehlung: Vor dem nächsten Mischen soll die Spielwertung geklärt sein und notiert werden.</p>

3.12.4 Falsch notiertes Spiel			
Entscheidung	Spielwertung ist erkennbar.	Ergebnis wird korrigiert.	
	Spielwertung ist <b>nicht</b> erkennbar.	Spielzeit für die Runde ist <b>nicht</b> abgelaufen.	Spiel wird wiederholt.
		Spielzeit für die Runde ist abgelaufen.	Spiel wird ersatzlos gestrichen.

3.12.5 Ende der Runde nicht beachtet [TSR 9.6.1]		
Entscheidung	Schiedsrichter hat noch nicht gestrichen.	Keine Strafpunkte. Jedes Spiel, bei dem das Austeilen begonnen hat, darf noch gespielt werden. Wird nur gemischt, so wird das Spiel gestrichen. Vor dem Streichen von Spielen sind Nachspielzeiten zu beachten.
	Schiedsrichter hat bereits (mündlich oder tatsächlich) Spiele gestrichen.	3 Punkte Abzug wegen Unsportlichkeit für alle Spieler am Tisch. Bereits gestrichene Spiele bleiben gestrichen.

3.12.6 Strafpunkte wurden nicht abgezeichnet		
Entscheidung	Schiedsrichter wurde gerufen und erinnert sich.	Strafpunkte zählen.
	Schiedsrichter wurde nicht gerufen bzw. erinnert sich nicht.	Strafpunkte zählen <b>nicht</b> .

### Anlage: Gebundene Entscheidungen gemäß TSR 9.6.3

- 3.2.3: Falscher Tisch (5 Strafpunkte)
- 3.9.4: Unterschiedliche Kartenzahl mindestens zweier Spieler (5 Strafpunkte)
- 3.11.3: Aufforderung, unerlaubt einen Stich zu zeigen (3 Strafpunkte)
- 3.11.8.: Spielwiederholung eines mit 0 zu notierenden Spieles (3 Strafpunkte)
- 3.11.13: Verspätung