

Das unübersehbare Zögern

Oft wird der TL wegen einer langen Überlegung eines Spielers vom Gegner gerufen. Wie in anderen Fällen (Revoke, das den Gegner um mehr als 2 Stiche schädigt), versucht er, die durch einen Verstoss beeinträchtigte Gerechtigkeit wieder herzustellen.

☞ **Ein langes Überlegen stellt keine Regelwidrigkeit dar. Sollte hingegen der Partner anschliessend eine zweifelhafte Aktion unternehmen, kann das als Verstoss beanstandet werden und zu einem rektifizierten Ergebnis führen.**

- Zunächst muss man feststellen, ob das Zögern dem Partner unerlaubte Zusatzinformationen vermittelt.
- Selbst wenn der Partner ungerechtfertigte Zusatzinformationen erhalten hat, darf man diesen nie im Lizit sperren: Einerseits hat er manchmal eine völlig normale Ansage zu machen und andererseits muss man ihm die Gelegenheit lassen, durch eine Fehlentscheidung ein schlechtes Ergebnis einzufahren.

☛ **Der TL lässt immer Lizit und Spiel weiterlaufen und behält sich das Recht vor, hinterher ein rektifiziertes Ergebnis zu erteilen.**

☛ Bevor der TL eine Resultatkorrektur erwägt, muss vier Fragen positiv beantworten:

1. Liegt eine **Regelwidrigkeit** vor (Ansprache nach deutlichem Zögern des Partners)? Nach Sperransagen greift man weniger streng durch als in anderen kompetitiven Situationen.
2. Wurde die unschuldige Partei dadurch **geschädigt**? Eine Schädigung liegt bei einem schlechteren Score als jenes des Originalkontraktes vor.
3. Gab es zur Ansage des Partners eine oder mehrere **logische Alternativen**? Eine solche wäre eine Ansage (Passen, Weiterlizitieren oder Kontrieren), die von einer beträchtlichen Minderheit (z.B. ein Viertel) in Anbetracht der regelkonform zugänglichen Informationen gewählt würde. Das bedeutet weder jegliche Extreminterpretation noch eine deutlich bessere Alternative.
4. Indiziert das Zögern, dass die gewählte Ansage einer logischen Alternative vorgezogen wurde?

In die Rubrik Zögern fällt auch der Tempomissbrauch, der die Bedeutung einer Ansage verändert – selbst wenn keine Absicht nachgewiesen werden kann: Rasches Kontra = Strafe, langsames Kontra = optionell, negativ, kompetitiv, Lightner oder was auch immer. Das gleiche gilt für den Tempomissbrauch beim Spiel der Karten: Rasche Zugabe = Zu- oder Abmarke, Zugabe nach einer Pause = Lavinthal.

Ein solches Verhalten ist – genau wie ein Zögern, das ein inexistentes Problem vortäuscht (zögern in einer Impass-Situation, als ob man decken könnte, obwohl man keine Figur hat) – ein gravierender Verstoss gegen die Ethik und den Geist des Spiels. Das muss sofort und auf strengste Art geahndet werden. Ist sogar eine Absicht bei solchen Aktionen auszumachen, hat man es mit Falschspiel zu tun.

Einem schwachen, unerfahrenen Spieler (Paar) muss man nach dem Durchgang, unter Ausschluss der Öffentlichkeit, ernsthaft, äusserst dezidiert, aber auf konstruktive und anständige Art ins Gewissen reden. Viele wissen nämlich nicht, wie schlimm ihr Vergehen ist. Man muss ihnen eine Chance geben und sie nicht gerade anprangern. Man muss ihnen aber klar machen, dass sie im Wiederholungsfall mit drastischen Sanktionen (Sperrung, Ausschluss) zu rechnen haben.

Rektifizierte Ergebnisse

Nach einem Vergehen kann der TL das Resultat durch ein logisches, den Fähigkeiten der Kontrahenten entsprechendes Ergebnis ersetzen. Wenn z.B. die schuldige Partei dank dem Verstoss 300 in 4♠X verliert, kann man das Resultat auf 4♥ = 420 für den Gegner abändern. Sobald der Ausgang des Alternativkontrakts ungewiss ist (wenn man z.B. in 4♥ 420 oder 450 schreiben kann), besteht die Möglichkeit, den Top je nach Schuldanteil zwischen den beiden Paaren aufzuteilen (60% – 40%, 70% – 30% usw.)

Der TL ändert nichts, wenn die unschuldige Partei durch einen groben Fehler im Hand- oder Gegenspiel die Gelegenheit zu einem glänzenden Ergebnis (z.B. 4♠X –4 = 800) vergeben hat. Allerdings muss der Fehler nicht nur deutlich, sondern grob (Revoke, Karte verzogen, unsinniger Spielzug) gewesen sein. Nach gegnerischem Verstoss ist man nicht verpflichtet, perfekt zu spielen, um ein gutes Ergebnis zu erzielen.

"Split Scores"

Der TL kann auch auf "Split Scores" (verschiedene Ergebnisse für beide Paare) entscheiden, wenn nach seiner Auffassung beide Paare "gesundigt" haben.

Süd: 1♥. West: 1♠. Nord: Stop, 3♥. Ost (nach unendlicher Überlegung): Pass. Süd: 4♥. West: 4♠. Nord: Turnierleiter! Der TL lässt die Lizit weitergehen. Nord kontriert. Süd greift den ♦K zu 2. an und schenkt den Kontrakt. Bei jedem anderen Ausspiel wären NS zu einem Top gekommen.

Nach positiver Antwort auf alle 4 Fragen lässt der TL das Ergebnis von –590 für NS stehen, weil sie ohne das haarsträubende Ausspiel 500 kassiert hätten. Da jedoch OW nach ihrem Verstoss dabei viel zu gut wegkämen, korrigiert er ihr Ergebnis auf –420 (Nord-Süds normales Score in 4♥).

☞ **Die Summe von zwei Split Scores darf höchstens 100% erreichen.**

Wenn ein Board nicht gespielt werden kann und keiner der Beteiligten Schuld daran trägt, erteilt man 60% der verfügbaren Punkte beiden Paaren (oder ihren Sitzungsschnitt, wenn dieser höher liegt).