

§ 73 Verständigung, Benehmen, Tempo und Täuschung

A. Angemessene Verständigung zwischen den Partnern

1. Die Verständigung zwischen den Partnern während der Reizung und des Spiels hat ausschließlich durch Ansagen und Spiel von Karten zu erfolgen, außer diese Regeln lassen ausdrücklich etwas anderes zu.
2. Ansagen und Spiel von Karten sollen ohne Betonung, Verhaltensweise oder Tonfall erfolgen, sowie ohne absichtliche Eile oder Zögern (aber siehe § 73D3).

B. Verbotene Verständigung zwischen den Partnern

Spieler dürfen sich nicht mit anderen als den in § 73A beschriebenen Mitteln verständigen, noch dürfen Sie es versuchen.

C. Zufällige unerlaubte Information vom Partner

1. Hat ein Spieler von seinem Partner eine zufällige unerlaubte Information erhalten, wie etwa durch eine Bemerkung, Frage, Auskunft, Gebärde, Verhaltensweise, Tonfall, Eile oder Zögern, oder einem unerwarteten Alert oder dem Fehlen eines Alerts, muss er sorgfältig vermeiden, einen Vorteil daraus zu ziehen [siehe § 16B1(a)].
2. Gegen einen Spieler, der gegen Absatz C1 verstößt, kann eine Strafe verhängt werden, siehe aber auch §16B3, falls die Gegner geschädigt worden sind.

D. Abweichungen im Tempo oder Verhalten

1. Es ist wünschenswert, dass die Spieler ein gleichmäßiges Tempo und gleichbleibendes Verhalten beibehalten. Die Spieler sollten besonders vorsichtig sein, wenn sich Abweichungen zu einem Vorteil für ihre Partei auswirken könnten. Es ist andererseits kein Regelverstoß, bei einer Ansage oder einem Spiel unbeabsichtigt Tempo oder Verhaltensweisen zu variieren. Rückschlüsse aus derartigen Abweichungen zu ziehen, ist nur den Gegnern erlaubt, und diese dürfen das auf eigenes Risiko tun.
2. Ein Spieler darf nicht versuchen, einen Gegner mittels einer Frage, Bemerkung oder Gebärde irrezuführen; gleiches gilt für Eile und Zögern beim Ansagen oder Spielen (z. B. ein Zögern, bevor ein Singleton gespielt wird) sowie für die Art und Weise, wie eine Ansage oder ein Spiel gemacht wird, und für jede absichtliche Abweichung von der korrekten Vorgehensweise (siehe auch § 73E2).
3. Der verantwortliche Verband kann Zwangspausen verlangen, z. B. in der ersten Bietrunde, nach einer Sprunggebotwarnung oder im ersten Stich.

E. Täuschung

1. Ein Spieler kann auf angemessene Art und Weise durch eine Ansage oder Spielweise versuchen, die Gegner zu täuschen (solange die Täuschung weder durch eine Verhaltensweise oder ungewöhnliche Eile oder Zögern hervorgehoben wird noch durch eine verborgene Partnerschaftsvereinbarung oder -erfahrung abgesichert ist).
2. Stellt der Turnierleiter fest, dass ein nichtschuldiger Spieler einen falschen Rückschluss aus einer Frage, Bemerkung, dem Verhalten oder Tempo eines Gegners gezogen hat, der keinen nachweislichen Bridgegrund dafür hatte, und der

zu dem Zeitpunkt seiner Handlung gewusst haben könnte, dass er daraus einen Vorteil ziehen könnte, soll der Turnierleiter einen berechtigten Score zuerkennen.

§ 89 Verbotenes Verhalten und Verwerfliches Benehmen

- A.** Es ist ein Regelverstoß,
1. zu versuchen, mittels illegaler Methoden Informationen über das gerade gespielte Board oder über Boards, die später gespielt werden sollen, zu erhalten;
 2. illegale Informationen über das gerade gespielte Board, oder über Boards, die später gespielt werden sollen, zu verwenden;
 3. mittels verbotener Methoden dem Partner Informationen über das gerade gespielte Board zu vermitteln, oder zu versuchen zu vermitteln;
 4. anderen Spielern Informationen über Boards, die später gespielt werden sollen, zu vermitteln, oder zu versuchen zu vermitteln.
- B.** Ein Spieler, der gegen Absatz A verstößt, soll Gegenstand von Maßnahmen bzgl. verwerflichen Verhaltens sein, wie es in der maßgeblichen Disziplinar-Ordnung beschrieben ist.*
- C.** Statistische oder auf Wahrscheinlichkeiten beruhende Analysen können verwendet werden, einen Vorwurf zu etablieren oder zu unterstützen, dass ein Teilnehmer verbotene Methoden der Verständigung ausgenutzt hat.
- D.** Jeder der folgenden Punkte kann als Begründung für die Feststellung eines Fehlverhaltens angesehen werden; unabhängig vom aktuellen Ausgang des fraglichen Boards oder nachfolgender Handlungen (oder dem Unterbleiben selbiger) vom Partner:
1. Das Vorhandensein einer statistisch signifikanten Beziehung zwischen dem Verhalten und / oder Benehmen eines Spielers und den Karten, die dieser Spieler hält.
 2. Das Vorhandensein einer statisch signifikanten Beziehung zwischen der anormalen Wahl einer Handlung eines Spielers und den Karten, die entweder dessen Partner oder ein Gegner hält.
 3. Der Besitz von illegal erhaltenen Informationen, die sich auf ungespielte Boards oder unveröffentlichte Ergebnisse beziehen.

*: Der verantwortliche Verband darf auch Beweise berücksichtigen, die in außerhalb seiner Zuständigkeit gespielten Turnieren erhoben worden sind, einschließlich disziplinarischer Maßnahmen eines anderen verantwortlichen Verbandes.