

# Regler for alert

## Generelt alerteringsprinsipp

Hensikten med å alertere er å vekke motparten slik at de er oppmerksomme på at det avgitte budet inneholder informasjon utover det en kan vente av en ekte melding. Det er viktig å merke seg at det i forskjellige miljøer kan være ulike forventninger til betydningen av meldinger. Det har derfor vist seg utilfredstillende å basere alertering på "ikke vanlig/vanlig". Reglene fra nå av vil i hovedsak i stedet bli basert på "konvensjonell/ekte"

## Hva skal alerteres?

Hovedregelen er at alle konvensjonelle meldinger skal alerteres.

- Ekte meldinger der makkeravtalen inneholder vesentlige tilleggsbetydninger ut over hva som følger av den er ekte, skal alerteres.
- Ekte meldinger der betydningen er betydelig påvirket av andre avtaler, slik at motstanderne ikke uten videre kan trekke de rette slutninger av meldingsforløpet.
- Ekte meldinger der det kan være rimelig tvil om kravnivået.
- Åpning sterk 2 kl og Svar på 1-2 NT Stayman 2 kl/3kl skal etter disse regler alerteres,
- Pass, Dobler og Redobler skal alerteres, når de ikke er ekte.

TL må være svært varsom med å gi erstatning for manglende alert av meldinger som er beskrevet på forsiden av systemkortet.

Dersom et makkerpar har utviklet en felles forståelse av hva som kan være psykiske meldinger i spesielle meldeposisjoner, så skal de alerteres, selv om de forekommer sjelden.

## Hva skal ikke alerteres?

- Ekte meldinger uten betydelig tilleggsinformasjon.
- Meldinger over 3 NT
  - Unntak:
    - Konvensjonelle åpninger.
    - Konvensjonelle innmeldinger.(i første melderunde)
  - Det alerteres "helt frem" når det spilles med skjermer.

## Hvordan skal det alerteres?

- Banke i bordet
  - Vise alertkortet (evt. legge det over meldekortene).
- Det er den som alerterer som har ansvaret for at alerten oppfattes

## Eksempler på meldinger som skal alerteres

Listen nedenfor er illustrerende eksempler til alertreglene, ikke en liste som tilstreber fullstendighet. Følgende skal alerteres:

- Åpninger på 1 i farge som kan være på færre enn 3 kort i minor eller 4 kort i major, for eksempel 1 kløver Vienna, Presisjon eller Beredskapskløver.
- 1 ruter i Presisjonskløver.
- To kløver som konvensjonelt svar på 1NT åpning
- Flerfargemeldinger som Marmic og lignende.
- To kløveråpning som ikke er ekte, eller som kan vise tilleggsinfo om andre farger enn kløver.
- Ny farge som konvensjonelt kan være på færre enn 4 kort (NB mulig 3 kort i minor alerteres ikke, men skal anmerkes på forsiden av systemkortet).
- Ny farge som ikke er krav etter motpartens innmelding. 1 over 1, 2 over 1
- hoppmeldinger i ny farge som ikke er krav i et uforstyrret meldingsforløp.

- 1NT åpning som kan være svakere enn en gjennomsnittshånd.
- Omvendte minorhøyninger.
- Hopp i makkers innmeldte farge som er sperr.
- Alle meldinger etter motstandernes opplysende dobling som er krav.
- Grandåpninger som ikke viser en balansert eller semibalansert hånd eller som garanterer lengde i minst en bestemt farge.
- Åpninger som viser eller kan vise minst 4 kort i mer enn en farge. Eks : 2kl i Presisjon