

Merkblatt - Alertregeln

- Zu alertieren sind -

- Konventionelle (ungewöhnliche, künstliche) Eröffnungsansagen
- 1 SA Eröffnungen, die systemgemäß
 - weniger als 12 oder mehr 19 Punkte enthalten können
 - eine 5-er Oberfarbe oder ein Single enthalten können
 - eine Punktspanne größer als 4 Punkte haben können
 - gewisse ausgeglichene Verteilungen nicht enthalten können
- 2 Treff Eröffnungen, außer es handelt sich hierbei um die stärkste Eröffnung im System und sie enthält keine schwache Variante
- Eröffnungen auf 2er Stufe mit 2 Karo, Coeur oder Pik, sofern es sich dabei nicht um ein Semiforcing handelt
- Konventionelle (ungewöhnliche, künstliche) Gebote bis einschließlich 3 SA
- Gebote bis einschließlich 3 SA, welche aufgrund einer Partnerschaftsvereinbarung eine Bedeutung haben, die dem Gegner nicht bekannt sein muß
- Schwache Sprungantworten und -gegenreizungen
- 2 Treff Antworten auf eine 1 SA Eröffnung, außer es handelt sich um einen einfachen oder erweiterten Stayman, der systemgemäß mindestens eine 4-er Oberfarbe verspricht
- 3 Treff Antworten auf eine starke 2 SA Eröffnung, außer es handelt sich um einen einfachen Stayman
- nicht forcierende Farbwechsel einer ungepassten Hand auf eine natürliche Farberöffnung oder Gegenreizung mit 1 oder 2 in Farbe

Merkblatt - Alertregeln

- Nicht zu alertieren sind -

- Unterfarberöffnungen, die systemgemäß mindestens 3 Karten in der gebotenen Farbe versprechen und keine spezifische Haltung in einer anderen Farbe versprechen
- 2 Treff Eröffnungen als systemgemäß stärkste Eröffnung im System, sofern keine schwache Variante enthalten ist
- Semiforcing Eröffnungen mit 2 Karo, 2 Coeur und 2 Pik
- 2 SA Eröffnungen ab 19 Punkten, die zumindest eine semi-ausgeglichene Verteilung versprechen
- 2 Treff Gebote auf eine 1 SA Eröffnung, die einen einfachen oder erweiterten Stayman zeigen und systemgemäß mindestens eine 4er Oberfarbe versprechen inkl. der ablehnenden 2 Karo Antwort, keine 4er Oberfarbe
- 3 Treff Gebote auf eine starke 2 SA Eröffnung, die einen einfachen Stayman zeigen
- starke Sprungantworten und starke Sprunggegenreizungen
- Pass, Kontra und Rekontra Gebote
- Gegenspielkonventionen (Ausspiele und Markierungen)