

## ZASADY ALERTOWANIA

W zawodach klasyfikowanych przez Polski Związek Brydża Sportowego do obowiązków każdego gracza należy ostrzeżenie o stosowaniu nietypowych ustaleń licytacyjnych. Obowiązek ten należy realizować zarówno przed grą, poprzez przedłożenie przeciwnikom kart konwencyjnych, jak i trakcie gry, poprzez alertowanie zapowiedzi. Niniejszy dokument określa, które zapowiedzi wymagają alertowania.

Poniższe zasady obowiązują, o ile organizator nie ogłosi innych. Ponadto organizator turnieju (poprzez odpowiednie zapisy w regulaminie zawodów) oraz PZBS mają prawo publikować uszczegółowienia, rozszerzenia i interpretacje tych zasad.

Stwierdzenie „nie alertuje się” oznacza dodatkowo, że w określonej sekwencji należy alertować wszystkie pozostałe, nawet naturalne, znaczenia danej zapowiedzi. W sekwencjach niewymienionych poniżej należy alertować odzywki sztuczne oraz te odzywki naturalne, które mogą być dla przeciwników zaskakujące (np. ze względu na niestandardowy zakres forsingu). W szczególnych przypadkach, np. w grze przeciwko zawodnikom niedoświadczonym lub zagranicznym, należy zawsze alertować zapowiedzi, których znaczenie może być zaskakujące dla przeciwników, nawet jeśli jest ono zwolnione z alertu według poniższych zasad.

W wątpliwych sytuacjach zaleca się stosowanie alertu zgodnie z zasadą, że nadmiarowy alert jest mniej szkodliwy niż brak alertu.

### **Punkty 1-3 obowiązują zarówno w grze bez użycia zasłon, jak i z zasłonami**

1. Nie alertuje się otwarć:

- 1♣/♦/♥/♠ według systemu Wspólny Język lub Strefa, lub innych systemów, w których dolny limit siły jest zgodny z ogólnie przyjętymi standardami, a otwarcie wskazuje licytowany kolor 2+/3+ (ale nie 4+; 1♣), 4+/5+ (1♦), 5+ (1♥/♠);
- 1BA – mieszczące się w przedziale 14-18, w składzie bezatutowym bez krótkości;
- 2♣ – w sile konstruktywnego otwarcia (ok. 11-14) z układem 6+♣ lub 5♣4♥/♠ (*precision*);
- 2♦ – blokujące (ok. 6-10) dwukolorowe 5-5 z przynajmniej jednym kolorem starszym (*wilkosz*);
- 2♥/♠ – blokujące (ok. 6-10) z licytowanym kolorem 6-kartowym;
- 2BA – blokujące (ok. 6-10), dwukolorowe 5-5 na obu młodszych;
- 3♣/♦/♥/♠ – blokujące z licytowanym kolorem 6+/7+, niezależnie od ustaleń co do siły i jakości koloru;
- 3BA – z pełnym 7-kartowym kolorem młodszym (*gambling*), niezależnie od ustaleń co do figur w bocznych kolorach.

2. Nie alertuje się następujących odpowiedzi na otwarcia partnera:

- 1♦ po 1♣ – negat (przy czym dopuszczalne są dodatkowe warianty: półpozytywne na młodszym/-ch, silne (13+, 16+ itp.) bez starszej czwórki);
- 2♣ po 1BA – konwencja Staymana, o ile zastosowanie jej obiecuje starszą czwórkę;
- 2♦/♥ po 1BA – transfer wskazujący 5+ kierów/pików;

3. Po otwarciu przeciwnika na poziomie 1 nie alertuje się:

- naturalnych blokujących wejść z przeskokiem;
- wejść kolorem przeciwnika po naturalnym otwarciu, obiecującym kolor 4+, wskazujących rękę dwukolorową przynajmniej 5-5 z najstarszym spośród nielicytowanych kolorów i z nieznanym drugim longerem, niezależnie od ustaleń co do siły;
- wejścia 2BA wskazującego rękę dwukolorową przynajmniej 5-5, niezależnie od ustaleń co do siły, z dwoma najmłodszymi kolorami z wyjątkiem koloru wskazanego otwarciem jako przynajmniej 4-kartowy.

**Punkty 4-5 obowiązują tylko w grze bez użycia zasłon. Przy stosowaniu zasłon należy alertować kontry oraz zapowiedzi na poziomie 4 i wyżej, o ile mają niestandardowe znaczenie.**

4. Nie alertuje się kontr, z wyjątkiem następujących (ale z zastrzeżeniem punktu 5 poniżej):

- należy alertować *kontrę bi* na otwarcie przeciwnika;
- należy alertować kontrę wistową na sztuczną odzywkę, jeśli ta kontra nie zachęca do wistu w kolor kontrowanej odzywki (np. antykontrę lub kontrę sugerującą wist w konkretny kolor inny niż kontrowany);
- należy alertować kontrę, która jest transferem.

5. Nie alertuje się żadnych zapowiedzi w licytacji na poziomie 4 lub wyższym z wyjątkiem sztucznych otwarć kolorowych oraz sztucznych wejść kolorem po otwarciu przeciwnika.

## Zasady szczegółowe

### Wyjaśnienia dotyczące zapisów z Zasad Alertowania

1. Przez "skład bezatutowy bez krótkości" (w opisie niealertowanego otwarcia 1BA) rozumie się: 4333, 4432, 5332 z dowolną piątką, 5422 z młodszą piątką, 6322 z młodszą szóstką.

2. Punkt 2 Zasad Alertowania (o odpowiedziach na otwarcie partnera) dotyczy jedynie licytacji jednostronnej, tj. alertuje się:

- staymana i transfery po 1BA i interwencji przeciwnika;
- staymana i transfery po wejściu (a nie otwarciu) 1BA;
- negat 1♦ po 1♣ i kontrze przeciwnika.

3. Zwolnienie z alertowania *staymana* i transferów po 1BA obowiązuje po każdym otwarciu 1BA, niezależnie od jego siły.

4. Wejście dwukolorowe kolorem przeciwnika jest zwolnione z alertu, o ile:

- otwarcie przeciwnika pokazało kolor 4+ (zatem po 1♣ z polskich systemów, a także po 1♣ 3+ nie alertuje się 2♣ naturalnego),
- wejście obiecuje układ przynajmniej 5-5,
- wejście obiecuje longer w najstarszym spośród nielicytowanych kolorów,
- kolor drugiego longera jest nieznan (zatem jeśli wejście jednoznacznie wskazuje konkretne dwa kolory, należy alertować).

5. Wejście dwukolorowe 2BA po otwarciu na poziomie jednego jest zwolnione z alertu, gdy wskazuje układ 5-5 z dwoma najmłodszymi kolorami, przy czym wyłącza się kolor, w którym otwierający wskazał 4+ karty. Na przykład [1♣]-2BA po otwarciu z polskich systemów lub po otwarciu 3+ oznacza kolory młodsze, natomiast [1♣]-2BA po otwarciu obiecującym 4+ trefle oznacza kara i kiery.

6. Przez "kontrę bi" na otwarciu przeciwnika rozumie się kontrę, która może zostać zalicytowana z siłą mniejszą niż standardowa siła konstruktywnego otwarcia lub z krótkością w jednym z niezalicytowanych kolorów, a bez wyraźnej nadwyżki w sile.

### Inne ustalenia

1. Odpowiedzi nowym kolorem w licytacji jednostronnej po otwarciu partnera (*one over one, two over one*) należy alertować, gdy są odzywkami nieforsującymi.

2. Odpowiedzi nowym kolorem na wysokości jednego po otwarciu partnera należy alertować (zarówno w licytacji jednostronnej, jak i po interwencji, np. 1♦-[1♥]-1♠), gdy obiecują kolor co najmniej 5-kartowy.

3. Odpowiedź 2♦ po otwarciu 1♦ należy alertować, gdy jest forsująca (np. 10+ lub GF – *odwrócone podniesienie*), a nie alertuje się, gdy jest nieforsującym podniesieniem (w sile ok. 6-9).

4. Nie alertuje się blokującego podniesienia koloru otwarcia (1♦-3♦, 1♥-3♥, 1♠-3♠), alertuje się inwitujące.

5. Nie alertuje się przeskoku nowym kolorem (np. 1♥-3♣) w znaczeniu naturalnego forsingu, a alertuje się m.in. naturalny inwit.

6. Odpowiedź 2♣ po otwarciu 1 w kolor wymaga alertu, jeśli nie obiecuje koloru treflowego 4+.

7. Pomimo dużej popularności poniższych ustaleń należy alertować sztuczne odpowiedzi:

- a) pytanie 2♦ po otwarciu 2♣ precision,
- b) negat 2♦ po otwarciu 2♣ acol,
- c) 2♥ (a także 2♠, 3♥ itd.) do koloru po otwarciu 2♦ wilkosz lub multi.

8. Rebid otwierającego 2♣ po otwarciu 1♣ nie wymaga alertu ani w znaczeniu nieforsującym, ani w forsującym, a rebid nowym kolorem na poziomie 2 – ani jako rewers, ani jako wskazanie silnej ręki na licytowanym kolorze.

9. Konwencja *czwarty kolor* – forsująca odzywka operacyjna – wymaga alertu.

10. Po otwarciu partnera i wejściu przeciwnika odzywki odpowiadającego:

- a) na poziomie 2 nie alertuje się, gdy jest naturalna i nieforsująca,
- b) na poziomie 1 lub 3 nie alertuje się, gdy jest naturalna i forsująca.

11. Podniesienie koloru otwarcia po kontrze wywoławczej przeciwnika (np. 1♥-[ktr]-2♥) nie wymaga alertu ani w znaczeniu konstruktywnym (ok. 7-9), ani w słabszym (ok. 4-6).

12. Nie alertuje się "informacji negatywnych", tj. np.

- a) pasa na otwarciu w sile 0-7 (gdy otwiera się z każdą ręką od 8 punktów),
- b) naturalnego wejścia młodszym kolorem wykluczającego starsze czwórki (gdy gra się wejściem 1BA 4-5).

13. Po kontrze przeciwnika na sztuczną odzywkę partnera (np. otwarcie lub wejście 2♦ *multi*) nie alertuje się pasa wskazującego możliwość gry w kolor wejścia, alertuje się inne znaczenia.