Zasady alertowania

W zawodach klasyfikowanych przez Polski Związek Brydża Sportowego do obowiązków każdego gracza należy ostrzeganie 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 obowi**ą**zuj**ą **zarówno w grze bez u**ż**ycia 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.
1. 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;
1. 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 obowi**ą**zuj**ą **tylko w grze bez u**ż**ycia zasłon. Przy stosowaniu zasłon nale**ż**y alertowa**ć **kontry oraz zapowiedzi na poziomie 4 i wy**ż**ej, o ile maj**ą **niestandardowe znaczenie.**

1. Nie alertuje się kontr, z wyjątkiem następujących (ale z zastrzeżeniem punktu 5 poniżej):
* należy alertować *kontr*ę *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.
1. 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**

**Wyja**ś**nienia dotycz**ą**ce 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.
1. Zwolnienie z alertowania *staymana*i transferów po 1BA obowiązuje po każdym otwarciu 1BA, niezależnie od jego siły.
2. 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 nieznany (zatem jeśli wejście jednoznacznie wskazuje konkretne dwa kolory, należy alertować).
1. 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.
2. Przez „kontrę bi” na otwarcie 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:
	1. pytanie 2♦ po otwarciu 2♣ precision,
	2. negat 2♦ po otwarciu 2♣ acol,
	3. 2♥ (a także 2♠, 3♥ ) 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:
	1. na poziomie 2 nie alertuje się, gdy jest naturalna i nieforsująca,
	2. na poziomie 1 lub 3 nie alertuje się, gdy jest naturalna i forsują
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.
13. a) pasa na otwarciu w sile 0-7 (gdy otwiera się z każdą ręką od 8 punktów),
14. b) naturalnego wejścia młodszym kolorem wykluczającego starsze czwórki (gdy gra się wejściem 1BA 4-5).
15. 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.