

§ 15: Sofortauskünfte und Alertieren

- (1) Die Gegner sollen durch das korrekte Alertieren vor Schaden infolge Unkenntnis einer besonderen Partnerschaftsvereinbarung bewahrt werden. Um das Übermitteln unerlaubter Informationen durch Fragen zu vermeiden und um Zeit zu sparen, wird die Prozedur „Alert – Frage – Auskunft“ in einigen Standardsituationen durch „Sofortauskünfte“ des **Partners** ergänzt, die den Gegnern für deren Reizung relevante Informationen übermitteln.

Das Alertieren ersetzt nicht das Vorhandensein der vorgeschriebenen Konventionskarten. Andererseits befreit ein Alert oder sein Unterbleiben den Gegner nicht von der Beachtung seiner eigenen Sorgfaltspflicht im Sinne eines sportlichen Wettkampfs. Auch haben die Gegner das Übermitteln unerlaubter Informationen durch unnötige Fragen zu vermeiden; vgl. Abs.4.

- (2) In folgenden Situationen hat **immer** entweder eine Sofortauskunft oder ein Alert zu erfolgen:
1. Eröffnung 1 in Unterfarbe
 2. Eröffnung 1 SA
 3. Eröffnung 2 in Farbe
 4. Antworten 2 in Farbe auf 1 SA

Die Details sind in Anhang F zu finden.

- (3) Darüber hinaus sind in der 1. Bietrunde (beginnend mit dem 1. Gebot) und danach unterhalb der 4er-Stufe folgende Ansagen zu alertieren:

1. künstliche Gebote (vgl. TBR, Begriffsbestimmungen).

Beispiele:

- Forcierende 1 SA-Antworten auf Eröffnungen mit 1 in Farbe;
- Gebote, die Werte oder Länge in anderen als der genannten Farbe zeigen.

2. Ansagen (auch Pass, Kontra und Rekontra) mit ungewöhnlicher Bedeutung oder solche Ansagen, die auf einer besonderen, ausdrücklichen oder impliziten Partnerschaftsvereinbarung beruhen (vgl. § 40 TBR).

Beispiele:

- Strafkontras auf natürliche Eröffnungen mit 1 oder 2 in Farbe;
- Kontras auf künstliche Gebote, die Werte in einer anderen Farbe zeigen; - Passe auf gegnerische Gebote, die Werte (in einer Farbe) zeigen.

3. Natürliche Gebote, die von der Stärke her ungewöhnlich sind.

Beispiele:

- oder
- Nicht forcierende Sprünge in neuer Farbe als Antwort auf eine Eröffnung
- des
- Gegenreizung;
 - Nicht forcierende Farbwechsel einer ungepassten Hand auf eine Eröffnung
- Partners mit 1 in Farbe;
- Forcierende einfache Hebungen von Eröffnungen mit 1 in Farbe;
 - Ungewöhnlich schwache Sprunghebungen von Eröffnungen oder
- Gegenreizung.

- (4) Nachdem alertiert wurde, steht es dem Gegner frei, ob er sich die Bedeutung der alertierten Ansage erklären lassen möchte (vgl. § 20 F TBR). Jeder Spieler sollte Fragen, bei denen die Antwort keinen Einfluss auf seine Ansage hat, verschieben, bis die Reizung abgeschlossen ist und ggf. der Partner verdeckt ausgespielt hat. Gibt es keine Partnerschaftsvereinbarung (auch keine implizite), so ist nur zur Auskunft zu geben, dass keine Partnerschaftsvereinbarung besteht.
- (5) Bei der Verwendung von Screens sind die Modifikationen des § 19 zu beachten.
- (6) Veranstalter von Turnieren gemäß § 2 Nr.1 und 5 können ergänzende Regelungen zum Abs.3 treffen. Den Turnierteilnehmern sind diese Regelungen bekannt zu machen.
- (7) Für die Jahre 2016 und 2017 gilt eine Eingewöhnungsphase, während der bei versehentlichen Fehlern in der Handhabung der Sofortauskünfte auf die Zuweisung von berechtigten Scores aufgrund von dadurch entstandener unerlaubter Information verzichtet werden soll.

Anhang F
Übersicht Sofortauskunft oder Alertieren

Übersicht Sofortauskunft oder Alertieren			
Eröffnungen			
Gebot	Bedeutung	Sofortauskunft	Alert
1♣/♦	nonforcing, mind. 1 Karte	„X“ (Mindestanzahl der Karten)	
	künstlich, stark, forcing etc.		√
1SA	(annähernd) ausgeglichen	„X bis Y“ (Punktspanne) und ggf. Besonderheiten bei der Verteilung	
	nicht (annähernd) ausgeglichen		√
2♣/♦	natürlich	„schwach“ / „Eröffnungsstärke“ / „stark“	
	nur starke Bedeutungen	„stärkste Eröffnung“ / „beliebiges Semiforcing“	
	sonstiges		√
2♥/♠	natürlich	„schwach“ / „Eröffnungsstärke“ / „stark“	
	sonstiges		√
Antworten auf 1SA <u>Eröffnung</u>			
1SA - (p) - 2♣	Stayman (verspricht 4er OF)	„Stayman“	
	sonstiges		√
1SA - (p) - 2♦/♥/♠	zeigt genau 1 Farbe	„xxx“ (die gezeigte Farbe)	
	sonstiges		√