

ALERTOINTISÄÄNNÖSTÖ

1. syyskuuta 2011

Bridgelaki 40§: Pelaajien väliset sopimukset

Pelaaja ei saa tarjota tai pelata tavalla, joka perustuu partnerien keskeiseen erityissopimukseen ellei vastustajaparin voi kohtuudella odottaa ymmärtävän sen merkitystä tai ellei hänen puolensa ilmoita sellaisen tarjouksen tai pelitavan käytöstä kilpailutoimintaa hoitavan järjestön antamien säännösten puitteissa.

1 Alertointisäännöstö

Alertointisäännöstö koostuu varsinaisesta säännöstöstä (tämä dokumentti) sekä esimerkkejä ja ohjeita sisältävästä liitteestä.

Säännöstö astuu voimaan 1. tammikuuta 2012 ja sitä käytetään kaikissa Suomen Bridgeliiton alaisissa kilpailuissa.

1.1 Alertoinnan ja konventiokortin suhde

Konventiokortti on täytettävä asiallisesti ja mahdollisimman seikkaperäisesti. Pelaajan tulee alertoida alertoitava tarjous riippumatta siitä, onko se kuvattu asianmukaisesti konventiokortissa vai ei. Jotta vastustajan ei tarvitse koko ajan kysellä tarjousten merkityksiä (alertoitujen tai alertoimattomien), niin *jokaisella parilla on oltava konventiokortti*. Mikäli konventiokortti puuttuu on kilpailunjohtajan velvoitettava pari tekemään sellainen – tai käyttämään hyväksyttävää valmista konventiokorttia.

1.2 Alertoinnan yleisperiaatteet

Alertoinnan tarkoitus on saada vastustaja tietoiseksi siitä, että alertoijan partneri on tehnyt keinotekoisien tarjouksen tai että valittu tarjous antaa poikkeuksellista tietoa tarjouksen voimasta tai vaatimustemposta (eli vaatimustilanteen kesto – ei vaatimus, kierrosvaatimus, täyspelivaatimus, jne.).

Sekä tarjouksen alertointi että alertoimatta

jättäminen antavat vastustajalle informaatiota.

Pelaajien pitää alertoida myös ne *luonnolliset* tarjoukset, joiden täyttä merkitystä vastustajan ei kohtuudella voi olettaa tietävän ilman alertointia.

Vastustajilla on oikeus saada tieto parin yhteisymmärrykseen ja sopimukseen perustuvasta informaatiosta, jonka pari suurella todennäköisyydellä tietää sisältävän merkityksen, joka on alertoitava. Tällaisissa tilanteissa, joissa pari saa epäsuoraa tietoa tarjouksen merkityksestä, pitää tarjous alertoida. Sopimukseksi luetaan tässä tapauksessa myös parin yhteiset kokemukset sekä parin systeemituntemukseen perustuva mahdollisuus siihen, että he saavat tarjouksesta enemmän informaatiota kuin vastustaja.

Alertointi tai sen puuttuminen ei millään tavalla rajoita pelaajan oikeutta kysyä tarjouksen tarkkaa merkitystä. Kysyessään tarjouksen merkitystä pelaajan tulee huolellisesti välttää laittoman tiedon välittymistä partnerilleen.

2 Alertoitavat tarjoukset

2.1 Keinotekoinen tarjous

Pass tai maalaus on keinotekoinen, jos sillä on jokin muu merkitys kuin että pelaaja haluaa pelata nimettyä pelinvaihtoehtoa tai osoittaa arvokorttivoimaa tai pituutta siinä värissä.

Avaustarjouksen on luvattava vähintään neljä (4) korttia maalatussa värissä, jotta se ei ole keinotekoinen.

Sangiavauksessa käden tulee olla tasainen (4333, 4432, 5332), jotta tarjous ei olisi keinotekoinen. Jos pelaaja joissakin tapauksissa käden ”sangahtavuuden” vuoksi avaa sangilla jakaumalla 6332 tai 5422, ovat nämäkin sallittuja luonnollisiksi avauksiksi.

2.2 Alertoitavat tarjoukset

- Keinotekoinen väri- ja sangitarjous sekä keinotekoinen pass.
- Uuden värin tarjous, kun se ei ole vaatimus, seuraavissa tilanteissa:
 - Vastauksikäden uusi väri yhden tason avaukseen (kun vastaaja ei ole aikaisemmin passannut).
 - Hyppy uudessa värissä, kun partneri on tehnyt luonnollisen värivälitarjouksen.
- Sangitarjous, joka on vaatimus.
- Tarjous partnerin värissä, jos se on vaatimus.
- Avaustarjous yhden tasolla, jos se voi olla heikompi kuin 10 ap. ilman kompensoivaa jakaumaa. 1NT avauksessa on oltava vähintään 14 arvopistettä, muutoin se on alertoitava.
- Näiden lisäksi pitää alertoida myös ne luonnolliset tarjoukset, joiden merkitystä vastustajan ei kohtuudella voi olettaa tietävän.

Esimerkki

Jos tarjoussarja alkaa 1NT–2♠ ja pari on sopinut, että 2♥ on siirto pataan, niin 2♠ tarjous on alertoitava. Tällöin parilla on tietoa siitä, että 2♠-tarjous ei perustukaan pataan tai että on jotakin, mitä vastustajat eivät tiedä. Tämän tiedon saamiseen vastustajalla on oikeus.

2.3 Tarjoukset, joita EI alertoida

- Kahdennuksia ja vastakahdennuksia ei saa alertoida.
- Tarjouksia 4♣ alkaen ja se mukaanlukien ei alertoida.

3 Kuinka alertoidaan

Jos pelaaja tekee tarjouksen, joka pitää alertoida, pitää hänen partnerinsa käyttää tarjouslaatikossa olevaa alert-lappua tai selkeästi napauttaa pöytää edessään. Tämän hän tekee, jotta molemmat vastustajat tulevat tietoisiksi tarjouksen luonteesta.

Alertoinnin tekijä on vastuussa siitä, että molemmat vastustajat varmasti sen huomavat.

4 Screenien kanssa pelattaessa

Screeeneillä pelattaessa parin molemmat pelaajat alertoivat kaikki parin alertoimia vaativat tarjoukset. Alertoinnin tekijä on vastuussa siitä, että hänen kanssaan samalla puolella screeniä oleva vastustaja huomaa alertoinnin.

Tarjoustasosta riippumatta on alertoitava kaikki sellaiset tarjoukset (myös kahdennukset), joihin sisältyy merkitys, jota vastustajien ei kohtuudella voi olettaa tietävän ja jolla saattaa olla vaikutusta heidän tarjoamiseensa tai peliinsä.

Pelaajan velvollisuus selvittää alertoimattomien tarjouksien merkitys on korkeampi kuin ilman screenejä pelattaessa, koska luvattoman tiedon välitys partnerille ei ole ongelma.

5 Alertoinnin kieltäminen

Kaikissa kilpailuissa parilla on oikeus kieltää vastustajia alertoimasta tarjouksiaan. Tämä kieltö on esitettävä ennen pelattavaa jakoa ja kieltö on voimassa kierroksen loppuun.

Alertointiohjeet

Seuraaville sivuille on koottu esimerkkejä ja ohjeita alertoinnin yleisperiaatteista. Pelaajan velvollisuus alertoida ei rajoitu millään tavalla esitettyihin esimerkkeihin.

Alertointisäännöstö

Alertointisäännöstö koostuu varsinaisesta säännöstöstä sekä esimerkkejä ja ohjeita sisältävästä liitteestä (tämä dokumentti).

Keinotekoinen tarjous

Pass tai maalaus on keinotekoinen, jos sillä on jokin muu merkitys kuin että pelaaja haluaa pelata nimettyä pelinvaihtoehtoa tai osoittaa arvokorttivoimaa tai pituutta siinä värissä.

Avaustarjouksen on luvattava vähintään neljä (4) korttia maalatussa värissä, jotta se ei ole keinotekoinen.

Sangiavauksessa käden tulee olla tasainen (4333, 4432, 5332), jotta tarjous ei olisi keinotekoinen. Jos pelaaja joissakin tapauksissa käden ”sangahtavuuden” vuoksi avaa sangilla jakaumalla 6332 tai 5422, ovat nämäkin sallittuja luonnollisiksi avauksiksi.

Esimerkki

Alla on useita esimerkkejä, joiden pitäisi selvittää kuinka alertointisäännöt toimivat.

Avaustarjous

- pass- Jos tarjous voi sisältää enemmän kuin 12 ap., se pitää alertoida.
- 1 ♣ - Jos tarjous voidaan tehdä alle neljällä kortilla, se pitää alertoida.
- Jos tarjous lupaa vähintään 16 ap. on se alertoitava. (keinotekoinen)
- 1 ♦ - Jos tarjous voidaan tehdä alle neljällä kortilla, se pitää alertoida.
- 1 ♥ - Jos tarjous voi sisältää vain neljän kortin hertan ja viiden (5) kortin tai pitemmän toisen värin, se pitää alertoida.
- Jos tarjous voi sisältää minimivoimaisena viisi korttia herttaa ja pidemmän alavärin, mutta pari ei voi tarkkaan kertoa värien pituudesta, ei tarjousta alertoida. Kyseisessä tapauksessa vastaaja olettaa värien olevan joko 5–5 tai 6–5 hertan ollessa pidempi. (BL 40§ C1 ja 40§ C2 pelaajan oikeudesta tarjota sopimuksien vastaisesti, kun partneri ei ole tietoinen tästä.)
- 1 ♠ - avaus on luonnollinen, jos se on voimaltaan kokonaan 14–19 arvopisteen alueella 3–4 arvopisteen haarukassa. Kuitenkin avaus voimalueella 17–19 on alertoitava, sillä vastustajan ei voi kohtuudella olettaa sitä tietävän.
- avaus ei ole luonnollinen, jos sen voima-alue muuttuu vyöhykkeen ja/tai position mukaan.
 - Jos tarjous lupaa 12–14, niin se pitää alertoida (heikko).
 - Jos tarjous lupaa 16–19, sitä ei alertoida.

- 1 NT- Jos tarjous lupaa 14–18, pitää se alertoida, sillä vastustajan ei voi kohtuudella olettaa tietävän viiden pisteen välin olevan mahdollinen.
- Jos tarjous lupaa vaarassa 15–17 ja vaarattomassa 12–14, pitää se alertoida aina.
 - Jos tarjous lupaa 18–20, pitää se alertoida, sillä vastustajan ei voi kohtuudella olettaa sitä tietävän (vahva).
- 2 ♣ - Jos tarjous on ”Ainoa vaatimus” on se alertoitava, koska se on keinotekoinen tarjous.
- Jos tarjous kertoo 11–16 ja vähintään viisi (5) korttia, sitä ei alertoida.
- 2 ♥ - Jos tarjous on luonnollinen luvaten vähintään 5 kortin ♥-värin tarjousta ei alertoida voimasta riippumatta.
- Jos tarjous näyttää 5 kortin ♥-värin ja 4 kortin alavärin sivuvärinä, pitää se alertoida, koska se on konventionaalinen (eli parilla on siitä sopimus, jota ei kohtuudella voi olettaa vastustajan tietävän).
 - Jos tarjous näyttää molemmat ylävärit, voimasta riippumatta, on se alertoitava, koska se on keinotekoinen tarjous.
- 2 NT- Jos tarjous on luonnollinen, tasainen tai ”sangahtava” ja voimaltaan 19–24 arvopistealueella ja 2–3 pisteen haarukassa, ei tarjousta alertoida.

Avauksen 1 NT-jälkeen

West	North	East	South
1 NT	pass	2 ♣	pass
2 ♦/♥/♠/NT			

- 2 ♣ - vastaus on Staymanin ylävärikyse-ly ja siis alertoitava, koska se on keinotekoinen.
- 2 ♦ - on alertoitava, sillä se on keinotekoinen.
- 2 ♥ - Jos Länsi lupaa 2 ♥ tai 2 ♠ tarjouksella vähintään 4 korttia maalatussa värissä, ei tarjousta alertoida. Jos vastustaja haluaa tietää voiko 2 ♥ vastaus sisältää 4 kortin ♠-värin, voivat he sitä kysyä. Tarjousta ei siis tarvitse alertoida.
- 2 NT- Jos tarjous lupaa 4–4 ylävärit, on se keinotekoisena alertoitava.

West	North	East	South
1 NT	pass	2 ♥	

- 2 ♥- Jos tarjous on luonnollinen loppusitoumusehdotus, ei sitä alertoida.
- Jos tarjous on luonnollinen ja vaatimus, pitää se alertoida, koska vastustajan ei voi kohtuudella olettaa tietävän sitä.
 - Jos tarjous on ylivihti, on se alertoitava, koska se on keinotekoinen.

Luonnolliset tarjoukset

West	North	East	South
1 ♦	pass	2 ♦	

- jos 2 ♦ tarjous kertoo 6–9 pistettä ja ♦-värin, niin sitä ei alertoida.
- jos 2 ♦ tarjous kertoo 10–12 pistettä ja ♦-värin, niin se pitää alertoida, koska vastustajan ei kohtuudella voi olettaa tietävän tarjouksen merkitystä (voima).

West	North	East	South
1 ♠	pass	3 ♠	

- jos 3 ♠ tarjous kertoo 10–12 pistettä ja ♠-värin, niin sitä ei alertoida.
- jos 3 ♠ tarjous kertoo 6–9 pistettä ja ♠-värin, niin se pitää alertoida, koska vastustajan ei kohtuudella voi olettaa tietävän tarjouksen merkitystä (voima).

West	North	East	South
1 ♠	pass	1 ♥	pass
2 ♣			

- jos 2 ♣:n tarjous voi sisältää 4 kortin ♠-värin ja 5 kortin ♣-värin, pitää se alertoida, koska vastustajan ei kohtuudella voi olettaa tietävän tarjouksen merkitystä.

West	North	East	South
1 ♠	pass	1 ♥	pass
1 NT			

- jos 1 NT:n tarjous voi sisältää 4 kortin ♠-värin ja tasaisen käden, ei sitä tarvitse alertoida. Vastustajan oletetaan tietävän, että niin voi olla.

West	North	East	South
1 ♥	pass	1 ♠	pass
2 ♣			

- jos avajalla voi olla minimivoimainen käsi ja viiden kortin ♥-väri sekä kuuden kortin ♣-värin ja vastaaja ei voi selvittää värien pituuksia, vaan olettaa 5–5 tai 6–5 jakautumaa, ei sitä tarvitse alertoida. Vastustajan oletetaan tietävän, että niin voi olla.

NT-vastaus

West	North	East	South
1 ♠	pass	1 NT	

- jos 1 NT-tarjous on ”normaali” sangivastaus, joka kieltää ylävärit ja epätasaisella kädellä ♠-tuen, sitä ei alertoida, koska se on luonnollinen yritys pelata 1 NT.
- jos 1 NT-tarjous on vaatimus, se pitää alertoida.
- jos 1 NT-tarjous kertoo 9–12 pistettä ja ♣-värin, pitää tarjous alertoida, koska se on keinotekoinen.

West	North	East	South
1 ♠	pass	2 NT	

- jos 2 NT-tarjous on ”Stenberg”, pitää se alertoida, koska se on keinotekoinen tarjous.
- jos 2 NT-tarjous on luonnollinen sangi-inviitti, ei sitä alertoida.

Väriavastaukset

West	North	East	South
1 ♠	pass	2 ♠	

- jos 2 ♠-tarjous on 6 kortin väri ja heikko (ei vaatimus), pitää se alertoida, koska vastustajan ei kohtuudella voi olettaa tietävän tarjouksen merkitystä.

West	North	East	South
1 ♠	1 ♠	pass	3 ♥

- jos 3 ♥-tarjous ei ole vaatimus, pitää se alertoida, koska vastustajan ei kohtuudella voi olettaa tietävän tarjouksen merkitystä.

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1 ♠	2 ♣	2 ♦	

- jos 2 ♦-tarjous ei ole vaatimus, pitää se alertoida, koska vastustajan ei kohtuudella voi olettaa tietävän tarjouksen merkitystä.

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1 ♠	X	2 ♦	

- jos 2 ♦-tarjous ei ole vaatimus, pitää se alertoida.
- jos 2 ♦-tarjous on vaatimus, sitä ei alertoida.

Kaksi edellistä seuraavat säännöstä:

Uuden värin tarjous alertoidaan, jos se ei ole vaatimus seuraavissa tilanteissa:

- Vastauksäden uusi väri yhden tason avaukseen (kun vastaaaja ei ole aikaisemmin passannut).
- Hyppy uudessa värissä, kun partneri on tehnyt luonnollisen värivälitarjouksen.

HUOM!

Yllä olevat esimerkit on tarkoitettu auttamaan alertsäännöstön ymmärtämistä.

Pelaajan velvollisuus alertoida ei rajoitu millään tavalla esitettyihin esimerkkeihin.

ALERTOINTISÄÄNNÖSTÖ

1. syyskuuta 2011

Alertsäännöstö pähkinänkuoressa

Seuraava ohje on alertointisäännöstön yksinkertaistettu sääntö. Sen tarkoitus on helpottaa varsinkin kokemattomien pelaajien arviointia.

Jos avaus ei sisällä 4+ korttia, se alertoidaan.

Jos 1 NT-avauksessa voi olla lyhyys tai alle 14 ap. tai yli 19 ap., se alertoidaan.

Jos avaus on keinotekoinen (eli lupaa jotakin muuta kuin tarjotun värin), se alertoidaan.

Vastaustarjouksissa:

Jos NT-vastaus on vaatimus, se alertoidaan.

Jos partnerin värin korotus on vaatimus, se alertoidaan.

Jos vastaus on keinotekoinen, se alertoidaan.

Jos passaamattoman käden tarjoama uusi väri ei ole vaatimus, se alertoidaan.

Lisäksi jos tarjous sisältää merkityksen, jota vastustajan ei voi kohtuudella olettaa tietävän, se alertoidaan.

Tarjoukset, joita ei alertoida:

Kahdennuksia ja vastakahdennuksia ei alertoida.

4♣ ylittäviä tarjouksia ja se mukaan luettuna ei alertoida.