

## Tipps von Stefan Weber:

Liebe Bridgefreunde\*innen,

weil es immer wieder zu „Regelverstößen“ kommt, hier nochmal kurz zusammengefasst die wichtigsten Alert/ Sofort Regeln.

Laut TBR (Turnierbridgeregeln, sie gelten auch bei Online- Spielen) muss man:

### A (Alertieren)

1. alle künstlichen Gebote
2. alle natürlichen Gebote, die qua Stärke ungewöhnlich sind.
3. alle ungewöhnlichen **Ansagen** alertieren und **auf Nachfrage** erklären.

Punkt 3 besagt, dass *Kontra*, *Rekontra* und *Pass* alertiert werden müssen,

**wenn sie ungewöhnlich sind.** Für die meisten kommt dabei nur Kontra in Frage:

Ein **Informationskontra** (Kürze in gereizter Farbe, spielbereit in den übrigen Farben; kommt in den ersten Bietrunden vor) ist **normal**.

Ein Kontra an dieser Stelle, das **nur auf Punkte** basiert, ist **ungewöhnlich** (und muss alertiert werden).

### **Gebote über 3SA**

muss man nicht alertieren, es sei denn, sie kommen in der ersten Bietrunde vor. Erklären muss man sie jedoch, wenn danach gefragt wird.

Nach einer Erklärung fragen darf **nur der Spieler, der an der Reihe ist**. Die Frage beantworten darf **nur der Partner** des Spielers des befragten Gebots. Auch wenn die Antwort falsch ist, **darf der Bieter es nicht korrigieren**, bevor die Reizung nicht vorbei ist. Dann **muss** er es aber korrigieren.

Eine Anmerkung: eine falsche Auskunft darf und muss man nur korrigieren, wenn die eigene Partei das Alleinspiel bekommen hat. Wird man Gegenspieler, darf man nichts korrigieren, weil sonst der Partner unerlaubte Informationen erhält.

### B (Sofortauskünfte)

Vorab:

Es gibt entweder eine *Sofortauskunft*, oder ein *Alert*, **niemals beide!**

Man hat nicht die Wahl zwischen *Sofortauskunft* oder *Alert*. Es ist festgelegt, was anzuwenden ist.

1. 1♣/1♦ erhalten als Sofortauskunft die **minimale Anzahl versprochener Karten in der Farbe**. Wenn es ein künstliches Gebot betrifft, muss alertiert werden.
2. 2♣/2♦ als starke Eröffnungen erhalten als Sofortauskunft: **beliebiges Semiforcing** bzw. **stärkste Eröffnung**.  
Bei sonstiger künstlicher Bedeutung (z.B. Multi 2♦ muss alertiert werden).
3. Bei 1SA ist die Sofortauskunft die **Punktspanne** (z.B. 15-17).
4. Bei 2♣ auf 1SA in ungestörter Reizung ist die Sofortauskunft **Stayman**.
5. Bei 2♦/ 2♥ auf 1SA in ungestörter Reizung ist die Sofortauskunft **Coeur** bzw. **Pik**, wenn es einen Transfer betrifft, sonst muss alertiert werden.