

Danmarks Bridgeforbund



Alertregler

Pr. 1. januar 2008

Indledning

Dette hæfte beskriver DBF's nye alertregler, som trådte i kraft den 1. september 2007, og som blev revideret pr. 1. januar 2008. Reglerne svarer så vidt muligt til dem, der benyttes i turneringer arrangeret af WBF og EBL.

I hæftet finder du dels en udførlig forklaring af alertreglerne, og dels en række illustrerende eksempler. Læs hæftet i ro og mag – så får du styr på reglerne!

Alertreglerne er formelt defineret i Klubhåndbogen, afsnit 6.9.3. I dette hæfte finder du en bredere indføring i reglerne.

Bemærk, at disse alertregler ikke er gældende, når der spilles med skærme.

De vigtigste ændringer

De to mest markante ændringer i forhold til de gamle alertregler er følgende:

- Doblinger skal ikke længere alertes – helt uanset deres betydning!
- Kunstige meldinger på 4-trinet og derover skal nu alertes, hvis det er i første melderunde. I senere melderunder må du fortsat ikke alerte på 4-trinet og derover.

Alertproceduren

Alertproceduren har til formål at hjælpe dine modstandere med at vide, hvornår det kan være særlig interessant for dem at spørge om betydningen af jeres meldinger. Husk til stadighed dette formål!

Som udgangspunkt skal du afgive en alert, når makker afgiver en kunstig melding, eller når han afgiver en naturlig melding, hvis betydning vil være uventet for modparten – de præcise regler beskrives nedenfor. På denne måde kan alerten opfattes som en del af selve proceduren med at forklare modstanderne betydningen af jeres meldinger.

Alerten afgives ved at vise det blå alertskilt fra meldekassen eller ved at banke let i bordet. Husk formålet med alertproceduren – se ovenfor – det er DIT ansvar, at BEGGE modstanderne opfatter din alert. Vær derfor altid omhyggelig, når du alerter!

Når du selv afgiver en melding, der skal alertes, er det vigtigt, at du ikke med dit kropssprog signalerer til makker, at din melding skal alertes, og derefter ”slapper af”, når han har alertet. Alertproceduren må ikke på nogen måde benyttes til at hjælpe dig og din makker med at forstå hinandens meldinger!

Grundprincipperne

Det grundlæggende princip i alertreglerne er, at følgende to kategorier af meldinger skal alertes:

- En melding, der er kunstig, dvs. løst sagt hvis den enten ikke viser den meldte farve, eller samtidig viser andre farver.
- En naturlig melding, som modstanderne ikke med rimelighed kan forventes at forstå betydningen af uden en alert.

Uanset det foregående gælder, at følgende meldinger ikke må alertes:

- En dubling, uanset betydningen.
- En melding på 4-trinet og derover. Dog skal kunstige meldinger i første melderunde alertes uanset meldeniveauet.

I visse tilfælde foregriber alertreglerne diskussionen om, hvilke betydninger der er overraskende. Ny farve, som ikke er mindst krav for en runde, skal således alertes i følgende tilfælde:

- Spring i ny farve på makkers åbningsmelding.

- Spring i ny farve på makkers indmelding.
- Svar i ny farve på makkers åbningsmelding i farve på 1-trinet, hvis man ikke har passet i forånd.

Hvad man kan slutte af en alert eller manglende alert

Af det ovenstående følger, at hvis en modstanders melding ikke alertes, og den i øvrigt ikke hører ind under undtagelserne, kan du umiddelbart slutte, at meldingen er naturlig, og at dens betydning i øvrigt er relativt almindelig. Hvis dette ikke er tilfældet, dvs. hvis meldingen skulle have været alertet, er det at sidestille med en forkert forklaring af en melding.

Hvis din modstander ikke alerter en given melding, og det ud fra meldeforløbet og evt. dine kort ser usandsynligt ud, at meldingen ikke skulle alertes, bør du dog spørge til meldingen alligevel, når du har brug for det – TL giver ikke justeret score, hvis han mistænker dig for i ond tro at erklære dig vildledt af en manglende alert!

Til gengæld kan du sjældent slutte noget konkret af en alert. Du ved kun, at meldingen er kunstig, eller at modstanderen mener, at meldingens betydning måske er uventet for dig. Hvis du gætter på betydningen på basis af alerten, og du gætter forkert, giver TL ikke justeret score – du må spørge for at få meldingen forklaret. Dette betyder, at man sjældent kan erklære sig skadet af en alert, som ikke skulle have været afgivet.

Man må selvfølgelig ikke alerte alle meldinger for at undgå problemer som disse – hvis man gør det, efterlever man jo ikke alertreglernes formål, som er at hjælpe modparten med at forstå meldingerne.

Om at spørge til meldingerne

Vær opmærksom på, at når du spørger til meldingerne, risikerer du at give makker ubeføjede oplysninger om, at du har interesse i at deltage i meldeforløbet.

Hvis det er modparten, der har initiativet i meldingerne, bør du derfor altid overveje at vente med at spørge til meldingerne, til meldeforløbet er slut. Du kan jo altid få den fulde forklaring, før du spiller fordækt ud, hhv. før din makker vender sit fordækte åbningsudspil.

Tvivlstilfælde

Der kan være forskellige grunde til, at du er i tvivl om, hvorvidt en melding skal alertes:

- Du er i tvivl om, hvorvidt betydningen af en naturlig melding er uventet for modparten.
- I har ingen aftale om meldingen, og det er uklart, hvad den betyder.
- Du er i tvivl om, hvad I har aftalt om meldingen.

Hvad er en uventet betydning?

Problemet med at afgøre, hvilke betydninger modparten med rimelighed kan forventes at forstå, har altid fået bridgespillere til at rive sig i håret. Husk formålet med alertproceduren, hjælp modstanderne så godt som muligt, og afgiv en alert i tvivlstilfælde.

Såfremt en melding er naturlig og kun afviger en anelse fra et standardsystem, bør du normalt ikke alerte. Modparten må være forberedt på, at pointgrænser, fordelingskrav og lign. kan afvige en smule fra system til system, og spørge, hvis de vil have en nøjagtig forklaring. Man ville ikke opfylde alertreglernes formål, hvis man skulle alerte stort set alle meldinger, hvis betydningen afveg det mindste fra standardsystemet.

Ligeledes skal du heller ikke gardere dig mod, at modstanderne ikke kender til helt almindeligt forekommende aftaler, og alerte alt bare for en sikkerheds skyld. Det hjælper heller ikke modstanderne. Tænk hele tiden på det egentlige formål med alertproceduren.

Jo højere niveau en turnering spilles på, jo mere må modstanderne forventes at kende til. På divisionsniveau eller ved DM-finaler for par vil der både være stor geografisk spredning mellem deltagerne samt en forventning om et vist niveau af spillestyrke, og almindeligt forekommende naturlige aftaler kan derfor ikke forventes alertet. I en lokal turnering forventes spillerne normalt ikke at have samme brede kendskab til meldeteori, hvorfor flere ”specielle” naturlige meldinger bør alertes.

Meldingen er ikke aftalt

Hvis du er usikker på betydningen af makkers melding, skal du alerte, hvis en af de mulige betydninger skal alertes. Et eksempel:

Vest	Nord	Øst	Syd
2♦	D	pas	

I har aftalt at spille Multi, men I har ikke diskuteret, hvorvidt Østs pas er for at spille 2♦-D eller for at få Vest til at tage ud i sin farve. Hvis meldingen har den sidstnævnte betydning, skal du alerte, og du skal derfor også alerte, når I ikke har aftalt, hvilken af de to betydninger meldingen skal have.

Hvis modparten spørger dig om betydningen af passen, skal du svare: ”Vi har ikke aftalt, om det er for at spille 2♦-D, eller om det er for at få mig til at melde min farve.”

Mange spillere vil ikke være tilfredse med en sådan forklaring og vil måske søge uddybning ved hjælp af spørgsmålet: ”Hvad tager du den som?” Men det er vigtigt at forstå, at modstanderne ikke har krav på et svar på dette spørgsmål. Et svar giver ikke modstanderne nye oplysninger om jeres aftaler, kun om din aktuelle hånd, og det har de ikke krav på. Desuden kan du risikere at vildlede dem, hvis du gætter forkert, og du giver desuden makker ubeføjede oplysninger om både din hånd samt om din forståelse af hans melding, som I jo ikke har aftalt. Spørgsmålet skal derfor afvises! Når meldeforløbet er slut, må modstanderne heller ikke spørge Øst, hvad han mente meldingen som, medmindre Øst mener, at der foreligger en aftale.

Du har glemt aftalen

Hvis I rent faktisk har en aftale, men du har glemt den, skal du håndtere situationen på samme måde, som hvis I ikke har en aftale, naturligvis bortset fra at du her skal give udtryk for, at der faktisk eksisterer en aftale. Makker skal på det tidligste lovlige tidspunkt præcisere din forklaring og fortælle, hvad aftalen er – hvis I får spillet, skal han tilkalde TL efter den afsluttende pas, hvorefter han retter din forklaring; kommer I i modspil, skal han først gøre det efter spillets afslutning.

Hvis der sker fejl

Hvis en melding ikke alertes, når den skal, eller omvendt, skal du behandle det på samme måde, som hvis I forklarer jeres meldinger forkert til modparten.

Du glemte at alerte makkers melding

Hvis du opdager, at du skulle have alertet en af makkers meldinger, og næste hånd har meldt efter den pågældende melding, skal du straks tilkalde turneringslederen! Modparten skal nemlig have lov at ændre deres sidste melding, hvis vedkommende har draget en forkert slutning af den manglende alert.

Makker glemte at alerte din melding

Hvis makker glemmer at alerte en af dine meldinger, må du ikke gøre opmærksom på det straks – det ville jo give makker en værdifuld oplysning. Undgå også at ”hoppe i stolen” el. lign. – makker har ikke ret til at vide, at han har misforstået din melding. Du skal tilkalde TL og gøre opmærksom på den manglende alert, men først på det tidligst lovlige tidspunkt. Køber I spillet, er dette efter den afsluttende pas, men kommer I i modspil, er du nødt til at vente til efter spillets afslutning.

Ubeføjede oplysninger

Husk, at det er en ubeføjet oplysning for dig, hvorvidt makker alerter dine meldinger. Udebliver en forventet alert, eller kommer der en uventet alert fra makker, må du ikke drage fordel heraf – du skal forsøge at melde, som du ville have gjort, hvis makker havde forstået din melding korrekt, og i tvivlstilfælde må du vælge en melding, som åbenlyst ikke giver dig fordel af din viden om misforståelsen.

Dette gælder, uanset om det er dig eller din makker, der har glemt systemet. Og det gælder også, selvom du har glemt systemet og kommer i tanker om systemet ved egen hjælp – det vil du jo aldrig kunne bevise, og derfor vil man altid behandle situationen, som om du blev ”vækket” af makkers alert.

Eksempler

Vi skal nu se på en række eksempler, som illustrerer, hvordan alertreglerne virker. De fleste af principperne kan belyses med eksempler fra sanssystemet, så vi starter dér.

Vest	Nord	Øst	Syd
1NT	pas	2♣	pas
2♦/♥/♠			

2♣ er Stayman, og den skal alertes, da den helt oplagt er kunstig.

Vests 2♦, som benægter majorfarver, skal også alertes – den er også kunstig.

Viser Vest i stedet en 4-farve med 2♥ eller 2♠, er hans melding naturlig og skal ikke alertes. Hvis modparten vil vide, om I med 4-4 i major melder 2♥ eller 2♠, må de spørge til meldingerne.

Vest	Nord	Øst	Syd
1NT	pas	2♣	pas
2♦	pas	2♥	

Denne sekvens benytter mange til at vise en svag hånd med begge majorfarver, hvor Vest forventes at præferere. Meldingen viser ganske vist hjerter, men da den samtidig viser spar, er den kunstig og skal derfor alertes.

Vest	Nord	Øst	Syd
1NT	pas	2♥	

Hvis Østs 2♥ er overføring til spar, er den åbenlyst kunstig og skal derfor alertes.

Er 2♥ derimod en naturlig slutmelding, skal den ikke alertes. Selvom det måske kommer bag på modstanderne, at det ikke er overføring, kan de regne ud, at meldingen er naturlig, når du ikke alerter. Med dette udgangspunkt er betydningen ikke længere overraskende.

Vest	Nord	Øst	Syd
1NT	pas	2♣	pas
2♠	pas	4♣	

En del spiller Østs 4♣ som Gerber efter egen Stayman. Som du allerede er vant til, skal meldingen ikke alertes, da der normalt ikke alertes på 4-trinet og derover.

Vest	Nord	Øst	Syd
1NT	pas	4♣	

Gerber i første melderunde skal alertes, da kunstige meldinger i første melderunde skal alertes uanset meldeniveauet. Dette er en af de væsentlige ændringer i forhold til de gamle alertregler.

Nogle åbningsmeldinger

Vest	Nord	Øst	Syd
1♣			

Generelt regnes melding af 3-farve for en naturlig melding. Selvom 1♣ kan være på 3-farve, skal den således ikke alertes.

Men åbner I fx 5-farve i major og 4-farve i ruder, således at 1♣ undtagelsesvis kan være på doubleton med fordelingen 4-4-3-2, skal meldingen alertes – så regnes den ikke for naturlig.

Vest	Nord	Øst	Syd
1♦			

Spiller man 5-farve major, kan åbningen 1♦ være på 3-farve. Det er således en naturlig melding, men hvis modparten ikke kan forventes at kende til dette, bør meldingen alertes. Det er oplagt, at dette afhænger meget af feltet – i divisionsturneringen kan man helt sikkert ikke forvente en alert af en sådan åbning, men spiller du åbent hus og fornemmer, at de fleste spiller Acol, Bridgevejen el.lign., bør du alerte.

Vest	Nord	Øst	Syd
2♥			

Hvis 2♥ er en svag 2-åbning med 6-farve og ca. 5-10 HP, skal meldingen ikke alertes – svage 2-åbninger er så udbredte, at man må forvente, at modparten har hørt om det.

I visse kredse er 2♥ en konstruktiv svag 2-åbning med ca. 10-13 HP. Dette er mere specielt, og meldingen bør derfor alertes.

Lover 2♥ kun 5-farve, bør man i de fleste sammenhænge heller ikke alerte – mange spærrer i forvejen med hovedet under armen, så modparten må spørge, hvis de vil have den nøjagtige viden.

Hvis 2♥ lover en 4-farve i minor ved siden af, skal meldingen alertes af den grund, at den er kunstig. Af samme grund skal 2♥ alertes, hvis den viser en svag hånd med begge major.

Stærke 2-åbninger har været på retur længe og benyttes på turneringsniveau efterhånden kun af ganske få par, men man skal ikke forvente en alert af en Acol 2-åbning, som jo under alle omstændigheder er naturlig og ikke kan regnes for ukendt af rutinerede par. Man vil dog

heller ikke komme galt af sted, hvis man alerter, fordi man skønner, at det vil hjælpe modparten bedst.

Naturlige meldinger, der skal alertes

Med en naturlig melding menes her en melding, der kun viser den meldte farve. En sådan melding skal kun alertes, hvis modparten ikke kan forventes at forstå den uden en alert. I praksis vil det sige, at meldingen skal alertes, hvis den viser et uventet styrkeinterval eller en uventet fordeling.

Vi tager to eksempler:

Vest	Nord	Øst	Syd
1♦	pas	2♦/3♦	

Spiller du Acol el. lign., viser 2♦ 6-9 points og 3♦ 10-12 points, begge med mindst fire ruder. Begge meldinger er helt naturlige og helt normale, så de alertes ikke.

Spiller du derimod med omvendt minor, viser 2♦ mindst 10 points – nogle spiller det som krav til udgang – mens 3♦ viser højst 9 points. I forhold til alertreglerne er det vigtigt at forstå, at begge meldinger regnes for 100 % naturlige, da de kun viser ruder. Men de skal alertes, da de viser en uventet styrke. På turneringsniveau kan man argumentere for, at omvendt minor er så udbredt, at det ikke burde være en overraskelse, men her er det simpelthen kutyme at alerte dem alligevel, bl.a. fordi der stort set ikke spilles med andre mulige betydninger.

Vest	Nord	Øst	Syd
1♦ 2♣	pas	1♠	pas

Spiller du et system med stærk klør, kan Vest have længere klør end ruder. 2♣-meldingen er naturlig, da den viser klør og intet andet, men den skal alertes, da modparten ellers forventer mindst 5-farve i ruder.

På 4-trinet i første melderunde

Som noget nyt skal kunstige meldinger i første melderunde alertes uanset meldeniveauet.

Baggrunden for dette er, at dine modstanderes lyst til at blande sig i meldingerne meget vel kan afhænge af meldingens betydning, når kampen starter på 4-trinet, men de har måske ikke meget lyst til at afsløre sig, hvis meldingen er naturlig. Samtidig er det begrænset, hvor meget gavn I selv får af at høre makkers alert, da I forhåbentlig har styr på betydningen af meldinger i første melderunde.

Senere i meldingerne må du ikke alerte på 4-trinet og derover – som det altid har været.

Vi skal se på nogle eksempler.

Vest	Nord	Øst	Syd
4♣			

Er 4♣ en naturlig spærremelding, skal den naturligvis ikke alertes.

Er 4♣ Namyats – begrænset åbningshånd med stærk hjerterfarve – skal den derimod alertes, da vi er i første melderunde.

Hvis Nord har en lille åbningshånd, kan han måske ikke røre sig på en naturlig 4♣-åbning, mens det er mere gratis at doble en Namyats-åbning med samme type. Havde Nord ikke

fået nærstuderet alle hjørner af Ø-V's systemkort inden runden – og hvem tager sig altid tid til det? – ville han tidligere være nødt til at afsløre sig med et spørgsmål eller en nøje studeren af systemkortet. Det problem bliver i høj grad løst med alerten af Namyats.

Vest	Nord	Øst	Syd
1♠	pas	4♥	

Der er to plausible betydninger af Østs 4♥. Hvis det viser en begrænset hånd med langfarve i hjerter, skal meldingen naturligvis ikke alertes.

Hvis det derimod er en splintermelding, skal den nu alertes – en kunstig melding i første melderunde. Igen har Syd lettere ved at komme ind i meldingerne uden først at skulle afsløre sig med et spørgsmål.

Vest	Nord	Øst	Syd
2♠	4♦		

Det er blevet meget populært at spille 4♦ som visende mindst 5-5 i hjerter og ruder. Den skal nu alertes, da det er første melderunde.

Vest	Nord	Øst	Syd
1NT	pas	4♥	

Spiller du Texas, hvor 4♥ er overføring til spar, skal denne naturligvis alertes.

Vest	Nord	Øst	Syd
pas	pas	1NT	pas
4♥			

Teknisk set er vi i anden melderunde, men intuitivt vil man ignorere de indledende pasmeldinger. I forhold til alertreglerne starter første melderunde derfor med åbningsmeldingen, dvs. Østs 1NT-åbning, så denne 4♥ skal også alertes, hvis det er overføring til spar.

Doblinger

Den største ændring i forhold til de gamle alertregler er, at doblinger ikke skal alertes. Dette gælder helt uafhængigt af doblingens betydning. De næste eksempler er trivielle, men vi tager dem for en sikkerheds skyld.

Vest	Nord	Øst	Syd
1♣	1♠	D	

Østs dobling er ”negativ”, visende mindst 4-farve i hjerter. Den skal ikke længere alertes.

Vest	Nord	Øst	Syd
1♣	1♠	pas	

Mens vi taler om negative doblinger: Østs pas regnes her for naturlig, selvom han kan ligge på lur, og den skal derfor ikke alertes (men der er næppe nogen skade sket, hvis du alerter).

Vest	Nord	Øst	Syd
1♣	pas	1♠	2♥
D			

Mange spiller Vests dobling som ”Support Double”, dvs. 3-farve med i spar og ukendt hånd i øvrigt. Den skal heller ikke længere alertes.

Vest	Nord	Øst	Syd
1♥	pas	2♥	3♦
D			

Syds melding har fjernet alle muligheder for trialbids, så Vests dobling er blot en almen invit til 4♥. Denne dobling er absolut ikke naturlig – det er kun strafdoblinger, der er naturlige – men den skal ikke længere alertes.

Vest	Nord	Øst	Syd
2♦	D	RD	

Vests 2♦ er Multi, og den skal selvfølgelig alertes.

Nords dobling viser ca. 13-15 jævne eller mindst 17 HP med ukendt fordeling – absolut ikke naturlig, men alertes ikke, da det er en dobling.

Østs redobling beder Vest melde sin farve, altså en slags SOS-redobling. Redoblinger er ikke omfattet af samme undtagelse som doblinger, og denne redobling skal derfor alertes.

Du synes måske, at det er noget mærkeligt noget, at du ikke længere kan få at vide med det samme, om en dobling fra modparten er straf. Men i praksis viser det sig, at du sjældent har akut behov for at vide det. Hvis doblingen er straf, vil du normalt ikke have kort til at melde – og har du til at melde, er doblingen sikkert ikke straf! Denne regel holder naturligvis ikke 100 % vand, men det holder forbavsende ofte stik, og i så fald kan du lige så vel vente med at spørge, til meldingerne er slut.

På plussiden tæller til gengæld, at modstanderne ikke får givet hinanden oplysninger via alertproceduren, hvis de selv er usikre på betydningen af doblingerne, og dette er naturligvis også baggrunden for, at man ikke længere skal alerte doblinge. Det er samme princip, som altid har været gældende meldinger på 4-trinet og derover – her har vurderingen jo altid været, at alerten har været af større gavn for den side, der alerter, end for modparten, som alertproceduren egentlig skulle hjælpe.

Lad os slutte af med et eksempel på en dobling, hvor du som regel ønsker at kende betydningen straks:

Vest	Nord	Øst	Syd
1NT	D		

Hvis Nords dobling viser generel styrke, vil Østs meldinger normalt sigte på at slippe ud billigst muligt, men hvis Nords dobling viser en enfarvet hånd, som fx i Brozel, ignorerer Øst måske bare doblingen og anvender Stayman og overføring som sædvanlig. Derfor giver det god mening at spørge automatisk, uanset hvad du har på hånden.

Sansmeldinger

Vest	Nord	Øst	Syd
1NT			

Hvis åbningen ellers viser jævn fordeling, bør modparten være forberedt på, at folk spiller forskellige styrkeintervaller. 12-14 og 15-17 spilles overalt og vil kun i meget specielle sammenhænge behøve en alert. 11-14, 13-15 og 16-18 er andre eksempler, som man også må være forberedt på. Kig på modpartens systemkort inden rundestart, eller spørg om nødvendigt.

Ultrasvage sanser visende 8-10 HP bør dog alertes.

At I kan åbne 1NT, selvom I har 5-farve i major, eller måske med en 5422-type (for den sags skyld også 6322), er ikke tilstrækkelig grund til en alert. At man af og til vurderer, at åbning 1NT er bedst, fordi man har en blank minorhonnør, og ellers skulle åbne i en elendig 4-farve, er heller ikke en alert værd, men afgives den naturlige sansmelding systematisk med visse 4441-hænder, bør du alerte.

Vest	Nord	Øst	Syd
1♠	pas	1NT	

Hvis Østs 1NT viser omkring 6-9 HP og ikke er krav, skal den ikke alertes. Meldingen lover absolut ikke jævn hånd, men den er fuldt forberedt på at spille 1NT. Selvom I gerne melder 1NT på 5 HP, skal du ikke alerte, men husk i så fald at svare ”5-9” og ikke ”6-9”, når du bliver spurgt. I nogle systemer – primært systemer med stærk sans og 4-farve major i åbningen – kan man have lidt ekstra styrke som svarer, måske 6-11 HP, men som ovenfor er der tale om mindre afvigelser mellem systemerne, som man må være forberedt på, og der kræves derfor stadig ingen alert.

Hvis 1NT er rundekrav, skal meldingen derimod alertes. Nu udtrykker meldingen intet forslag om at spille i sans, og meldingen er derfor ikke længere naturlig.

Vest	Nord	Øst	Syd
1♣	pas	1♥	pas
1NT			

Der er to stilarter i dette meldeforløb. Nogle melder altid 1♠ på vejen, hvis de har 4-farve, mens andre altid melder 1NT med jævn hånd og passende styrke, uanset om de har sparfarve. Og nogle vurderer måske kortene, før de vælger mellem 1♠ og 1NT. På turneringsniveau bør det derfor ikke være nødvendigt at alerte 1NT, selvom Vest kan have 4-farve i spar. Det må man være forberedt på – som sædvanlig må man spørge, hvis man vil have præcise oplysninger.

Ny farve i første melderunde

Ny farve med spring over for enhver åbnings- eller indmelding skal alertes, hvis den ikke er krav. Desuden skal ny farve uden spring over for en åbningsmelding på 1-trinet i farve alertes, hvis den ikke er krav, medmindre der er forhåndspasset. Fortsat gælder naturligvis, at en melding skal alertes, hvis den er kunstig.

Vi tager nogle eksempler:

Vest	Nord	Øst	Syd
1NT	pas	3♦	

3♦ alertes, hvis den ikke er krav. Mange spiller meldingen som naturlig invit med 6-farve, og det skal i så fald alertes.

Vest	Nord	Øst	Syd
1♦	pas	2♠	

2♠ alertes, hvis den ikke er krav. Svage spring har været i kraftig fremmarch de seneste år – men de skal altså alertes.

Vest	Nord	Øst	Syd
1♠	pas	4♥	

Denne 4♥ skal ikke alertes, hvis det er for at spille – på 4-trinet skal du jo kun alerte, hvis det er en kunstig melding i første melderunde, og denne 4♥ er naturlig.

Vest	Nord	Øst	Syd
1♦	1♥	pas	2♠

Hvis Nord har lov at passe til 2♠, skal meldingen alertes – her kunne der fx være tale om en inviterende melding med 6-farve.

Vest	Nord	Øst	Syd
1♠	D	2♦	

Hvis Østs 2♦ viser god ruderfarve med højst ca. 10 HP og således ikke er krav, skal den alertes. Det skal den også, hvis det er overføring til hjerter med ukendt styrke. Kun hvis Øst ignorerer doblingen og stadig viser ca. 10+ med ruderfarve, skal meldingen ikke alertes.

Vest	Nord	Øst	Syd
1♠	2♣	2♥	

Alertes, hvis Vest har lov at passe.

Vest	Nord	Øst	Syd
pas 2♥	pas	1♠	pas

Her spiller de fleste med, at Øst kan passe 2♥ ud, specielt med en underlødige åbningsmelding. Den skal derfor ikke alertes.