

Die Alert Regel

- zu alertieren sind

- Konventionelle (ungewöhnliche, künstliche) Gebote
- 1NT Eröffnungen die nicht exakt 15 - 17 HCP haben oder keine ausgeglichene Verteilung beinhalten können
- 2NT Eröffnungen die nicht exakt 20 - 22 HCP haben oder keine ausgeglichene Verteilung beinhalten können
- 2 Treff Eröffnungen die stark sind (ab 21 HCP)
- Eröffnungen auf 2er Stufe (2Karo/Herz/Pik), außer es handelt um ein Semiforcing in der genannten Farbe
- Eröffnungen auf 3er Stufe
- Forcierende 1NT Antworten auf 1 in Farbe
- Invertierte Hebungen (einfache Hebungen sind stärker als im Sprung)
- Schwache Sprungantworten, die weniger als 11 HCP enthalten
- Künstliche Hebungen wie Bergen
- 2 Treff Antworten auf 1NT Eröffnung, wenn der Antworter keine 4er Oberfarbe haben muss (erweiterter Stayman)
- 3 Treff Antworten auf eine starke 2NT Eröffnung, wenn es nicht einfacher Stayman ist (Baron, Puppet)
- Nicht forcierende Farbwechsel oder nicht forcierende Sprünge einer ungepassten Hand auf eine natürliche Farberöffnung oder Gegnerlizit