

## Alerts und Sofortauskünfte laut TO 2016

In der neuen Turnierordnung, die am 01.01.2016 in Kraft tritt, werden die Alertregeln grundlegend überarbeitet. Neben den bekannten Alerts gibt es jetzt die sogenannten Sofortauskünfte, die in den folgenden Bietsituationen (und nur in diesen) zum Einsatz kommen:

- Eröffnung mit 1♣ oder 1♦
- Eröffnung mit 1 SA
- Eröffnung mit 2♣ oder 2♦
- Eröffnung mit 2♥ oder 2♠
- Antworten auf eine 1 SA - Eröffnung mit 2♣, 2♦, 2♥ oder 2♠ (ohne Gegenreizung)

Die folgende Übersichtstabelle finden Sie auch in der TO 2016, Anhang F:

<b>Eröffnungen</b>			
<b>Gebot</b>	<b>Bedeutung</b>	<b>Sofortauskunft</b>	<b>Alert</b>
1♣ / 1♦	nonforcing, mind. 1 Karte	„X“ (Mindestanzahl der Karten)	
	künstlich, stark, forcing, etc.		ALERT
1 SA	(annähernd) ausgeglichen	„X bis Y“ (Punktspanne) und ggf. Besonderheiten bei der Verteilung	
	nicht (annähernd) ausgeglichen		ALERT
2♣ / 2♦	natürlich	„schwach“ / „Eröffnungsstärke“ / „stark“	
	nur starke Bedeutungen	„stärkste Eröffnung“ / „beliebiges Semiforcing“	
	sonstiges		ALERT
2♥ / 2♠	natürlich	„schwach“ / „Eröffnungsstärke“ / „stark“	
	sonstiges		ALERT

<b>Antworten auf 1 SA - Eröffnung</b>			
<b>Gebot</b>	<b>Bedeutung</b>	<b>Sofortauskunft</b>	<b>Alert</b>
1 SA - (p) - 2♣	Stayman (verspricht 4er Oberfarbe)	„Stayman“	
	sonstiges		ALERT
1 SA - (p) - 2♦ / 2♥ / 2♠	zeigt genau eine Farbe	„xxx“ (die gezeigte Farbe)	
	sonstiges		ALERT

Für diese Situationen gilt: Haben die abgegebenen Gebote eine bestimmte „normale“ Bedeutung (siehe Tabelle), so muss der Partner des Bietenden sofort, ohne gegnerische Nachfrage, eine Erklärung des Gebots abgeben. Mit einer anderen Bedeutung muss stattdessen ein Alert erfolgen. Es darf niemals sowohl eine Sofortauskunft als auch ein Alert erfolgen, immer nur entweder / oder. Sowohl Alerts als auch Sofortauskünfte müssen immer vom Partner kommen, man erklärt in der Reizung niemals sein eigenes Gebot.

Einige Erläuterungen und Beispiele hierzu:

- Bei einer natürlichen 1♣- oder 1♦-Eröffnung muss die Mindestanzahl an Karten, die diese Eröffnung in der gereizten Farbe verspricht, als Sofortauskunft genannt werden; die Sofortauskunft besteht dann nur aus dieser Zahl und beinhaltet keine weitere Information. Auch vorbereitende (nichtforcierende) Eröffnungen, die ein Singleton in der gereizten Farbe enthalten können, gelten hierbei als natürlich. Lediglich Eröffnungen, die eine Chicane in der gereizten Farbe enthalten können, oder solche, die wie Precision 1♣ forciert sind, müssen anstelle einer Sofortauskunft alertiert werden.
- Für eine natürliche 1SA-Eröffnung wären beispielsweise „15 bis 17“ oder „12 bis 14, 5er Oberfarbe möglich“ denkbare Sofortauskünfte.
- Bei einer 2♣- oder 2♦-Eröffnung, welche die genannte Farbe zeigt, wird als Sofortauskunft eine Stärkeeinstufung genannt: „schwach“, „Eröffnungsstärke“ oder „stark“. Beispiele:
  - 2♣ Precision (Treffe, 11-15 Punkte): Sofortauskunft „Eröffnungsstärke“
  - 2♦ Semiforcing in Karo: Sofortauskunft „stark“
  - 2♦ Weak Two in Karo: Sofortauskunft „schwach“
- Handelt es sich bei 2♣ oder 2♦ um eine allgemeine starke Eröffnung ohne schwache Varianten, so wird die Sofortauskunft „beliebiges Semiforcing“ oder „stärkste Eröffnung“ gegeben. Beachten Sie, dass „stärkste Eröffnung“ eine beliebige Verteilung beinhalten kann, während „stark“ eine natürliche Eröffnung mit Länge in der gereizten Farbe bezeichnet.
- Alle anderen Bedeutungen der 2♣- oder 2♦-Eröffnung, beispielsweise 2♦ Multi mit sowohl starken als auch schwachen Varianten, müssen alertiert werden.
- Für eine natürliche 2♥- oder 2♠-Eröffnung kommen als Sofortauskünfte nur die allgemeinen Stärkeeinstufungen „schwach“, „Eröffnungsstärke“ oder „stark“ in Frage. Eine 2♥- oder 2♠-Eröffnung, welche nicht oder nicht nur die genannte Farbe zeigt (beispielsweise 2♠ als Zweifärber mit Pik und einer weiteren Farbe), muss alertiert werden.
- Die genaue Punktspanne der Zweierstufen-Eröffnungen wird nicht genannt und muss im Zweifelsfall vom Gegner erfragt werden. Beispielsweise wird ein Weak Two mit 7-11 Punkten ebenso wie ein Weak Two mit der vereinbarten Punktspanne von 4-8 Punkten als „schwach“ beauskunftet. Auch die Begriffe „Semiforcing“, „Partieforcing“ etc. für die 2♣- oder 2♦-Eröffnungen werden in der Turnierordnung nicht genauer definiert.
- Fragt die 2♣- Antwort auf eine 1SA-Eröffnung nach 4er Oberfarben und verspricht selbst mindestens eine 4er Oberfarbe, so muss die Sofortauskunft „Stayman“ gegeben werden. Jede andere Bedeutung des 2♣- Gebots muss stattdessen alertiert werden.
- Für die Antworten von 2♦, 2♥ oder 2♠ auf eine 1SA-Eröffnung gilt: Zeigen diese Gebote jeweils eine konkrete Farbe (unabhängig von der Stärke), so ist diese Farbe als Sofortauskunft zu nennen. Ein 2♥- Gebot als Transfer soll deshalb als „Pik“, ein natürliches 2♥- Gebot als „Coeur“ beauskunftet werden. Zeigt 2♠ einen Transfer auf Treff, muss der Eröffner die Sofortauskunft „Treff“ geben; ist 2♠ hingegen ein Transfer auf eine von beiden Unterfarben (der Eröffner soll 3♣ antworten, worauf der Antwortende entweder passt oder in 3♦ korrigiert), muss statt einer Sofortauskunft ein Alert erfolgen.
- Diese Sofortauskünfte nach einer Antwort auf eine 1SA-Eröffnung finden nur dann statt, wenn der Gegner über 1SA gepasst hat. Nach einer Gegenreizung über 1SA (auch nach einem gegnerischen Kontra) gibt es keine Sofortauskünfte mehr, es gelten dann die normalen Alertregeln.

Abgesehen von den Sofortauskünften sind die Alertregeln in der neuen Turnierordnung deutlich verkürzt worden. Das bedeutet nicht, dass es jetzt weniger Alerts geben soll; die Regeln wurden lediglich auf wenige allgemeine Alertvorschriften reduziert. Zu alertieren sind (siehe TO §15):

- Künstliche Gebote bis einschließlich 3 SA, in der ersten Bietrunde auch oberhalb von 3 SA.
- Ansagen (auch Passe, Kontra und Rekontra) mit ungewöhnlicher Bedeutung oder solche Ansagen, die auf einer besonderen, ausdrücklichen oder impliziten Partnerschaftsvereinbarung beruhen.
- Natürliche Gebote, die von der Stärke her ungewöhnlich sind.

Einige Beispiele für alertpflichtige Ansagen:

- Splinter als Antwort auf eine Oberfarberöffnung, z.B.  $1\heartsuit - 4\clubsuit = 4er\ Coeur$ , Treffkürze (ist oberhalb von 3 SA zu alertieren, weil es sich um die erste Bietrunde handelt)
- Forcierende 1 SA - Antworten auf Eröffnungen mit 1 in Farbe
- Kontra gegen eine 1 SA - Eröffnung, wenn es sich nicht um ein Strafkontra handelt, beispielsweise X = beliebiger Einfärber (DONT)
- Support-Kontra (verspricht eine 3er-Länge in der vom Partner gereizten Farbe)
- schwache Sprunghebungen, z.B.  $1\spadesuit - 3\spadesuit = 4-7\ Punkte$
- Nicht forcierende Farbwechsel einer ungepassten Hand auf eine Eröffnung des Partners mit 1 in Farbe

Leider besteht derzeit auch unter erfahrenen Turnierleitern nicht immer Einigkeit, welche Ansagen zu alertieren sind und welche nicht. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob eine Ansage alertpflichtig ist oder nicht, ist es besser, im Zweifelsfall zu alertieren.

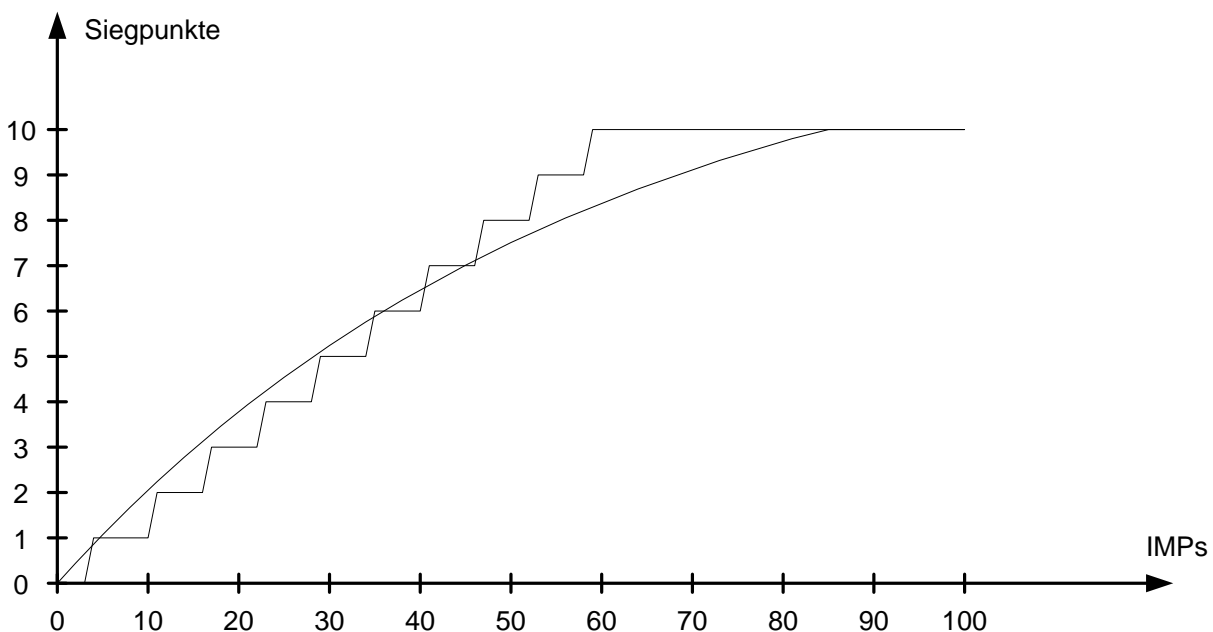
Unabhängig davon, ob ein Alert oder eine Sofortauskunft (oder keines von beiden) stattgefunden hat, darf jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist anzusagen, sich die gegnerische Reizung erklären lassen. Fragen, die keinen Einfluss auf Ihre Reizung haben (weil Sie beispielsweise ohnehin passen werden), sollten Sie ans Ende der Reizung verschieben. Wenn Sie am Ausspiel sind, können Sie unmittelbar vor dem Ausspiel fragen; ist Ihr Partner am Ausspiel, ist nach dem verdeckten Ausspiel des Partners (aber vor dem Aufdecken) der richtige Zeitpunkt.

# Die neue Siegpunktskala für Teamturniere

Mit der neuen Turnierordnung wird auch die neue Siegpunktskala, die bereits bei einigen Turnieren verwendet wurde, verbindlich eingeführt. Die entsprechenden Tabellen sind in Anhang G der TO 2016 abgedruckt. In den folgenden Aspekten unterscheidet sich die neue Siegpunktskala von der alten:

- Ein Unentschieden nach IMPs bedeutet jetzt 10:10 Siegpunkte, statt wie bisher 15:15. Der höchstmögliche Sieg lautet jetzt 20:0, statt wie früher 25:0.
- Jeder IMP zählt. Die alte Skala bestand aus einer Folge von Intervallen; beispielsweise wurden in einem Ligamatch über 32 Boards Ergebnisse von 29 bis 34 IMPs Differenz alle gleich behandelt und in 20:10 Siegpunkte umgewandelt. In der neuen Skala wurden Nachkommastellen eingeführt, so dass jeder einzelne IMP einen Unterschied macht; beispielsweise ergibt über 32 Boards ein Sieg mit 29 IMPs Differenz jetzt 15,10 Siegpunkte, 30 IMPs Differenz ergeben 15,24 Siegpunkte etc. Die einzige Ausnahme besteht in extrem hohen Siegen oder Niederlagen – sobald das Maximalergebnis von 20:0 Siegpunkten erreicht ist, machen zusätzliche IMPs keinen Unterschied mehr.
- IMP ist jedoch nicht gleich IMP, in knappen Matches werden IMPs höher bewertet als bei höheren Differenzen. Bei einem bislang unentschieden stehenden Match (wiederum über 32 Boards) führen 10 IMPs zu einer Steigerung von 10,00 auf 12,05 Siegpunkte; liegt man jedoch bereits 30 IMPs vorn, bewirken zusätzliche 10 IMPs eine deutlich geringere Steigerung, nämlich von 15,24 auf 16,46 Siegpunkte.

Die folgende Grafik zeigt den Vergleich der alten und neuen Siegpunktskala für ein Match über 32 Boards.



Die vertikale Achse entspricht den Siegpunkten des Siegerteams mit einem Unentschieden als Basiswert – sowohl nach der alten als auch nach der neuen Skala erhält man für einen Sieg höchstens 10 Siegpunkte mehr als für ein Unentschieden.

Die stufenförmige Linie zeigt die alte, die glattere Kurve die neue Siegpunktskala. Bei der alten Skala wurde die maximale Siegpunktzahl bereits deutlich eher erreicht, nämlich bereits bei einer Differenz von 59 IMPs; dies entsprach allerdings „nur“ einem Ergebnis von 25:5 Siegpunkten, erst bei 101 IMPs Differenz wurde das Ergebnis von 25:0 Siegpunkten erreicht. Mit der neuen Skala wird das Maximum von 20:0 Siegpunkten bei 85 IMPs Differenz erreicht.