

# Yfirlýsingar og Aðvaranir

Alert og yfirlýsingar þar sem notast er við skerma, eiga ekki við hér.

Bridgelögin ætlast til þess að samkomulag pars sé upplýst fyrir andstæðingum. Spilarar sem spila sagnkerfi eða sagnvenjur sem eru líklegar til að koma andstæðingum sínum á óvart, eiga ætíð hafa í huga að veita andstæðingum sínum góðar upplýsingar um samkomulagsatriði kerfis síns. Spilarar gera svo með því að upplýsa andstæðinga sína...

- áður en spilamennska hefst,
- á meðan sögnum stendur,
- eftir að sögnum er lokið.

Lagt er til að hin formlegu Alert sem við þekkjum, verði skipt í tvö megin viðfangsefni.

- **Yfirlýsingar.**
  - Þegar opnað er á 1NT skal makker hans gefa eftirfarandi til kynna...
    - Styrk grandsins
  - Ef svarsögn við 1NT á öðru sagnstigi er önnur en stayman eða yfirfærsla, skal opnari láta vita af því.
  - Ef opnað er á sterku laufi eða sterkum tígli skal makker láta vita af því.
- **Aðvaranir - Alert**
  - Nota skal Alert að fjórða sagnstigi
  - Nota skal Alert í fyrsta sagnhring, þó svo að hann fari upp í 4 sagnstig, en ekki skal gefa Alert á 4 grönd
  - Nota skal Alert á óhefðbundna merkingu á Dobl eða Redobl.
  - Spilarar skulu leitast við að gefa aðvörun á allar sagnir sem andstæðingarnir gætu misskilið eða verið grandalausir gegn.

**Eftirfarandi leiðbeiningar varðandi yfirlýsingar og aðvaranir eru ekki tæmandi.**

- Sá sem gefur aðvörun eða yfirlýsingu, ber alltaf ábyrgð á því að hún komist til skila til andstæðinganna.
- Aðvara skal sagnir með því að nota Alert spjaldið, eða með því að gefa skýr skilaboð.
- Aldrei skal aðvara eða gefa yfirlýsingar um eigin sagnir.
- Aldrei skal aðvara eða gefa yfirlýsingar um spilamennsku.
- Að loknum sögnum, og áður en útspil á sér stað, skal sú hlið sem á lokasamning, vekja athygli á öllum hugsanlegum atriðum sem gætu hafa misskilist, t.d. dobl og redobl, eða sagnir á fjórða sagnstigi eða hærra.
- Gefa skal aðvörun á allar kerfisbundnar sagnir. Athugið að opnun á 1 laufi eða 1 tígli sem gæti innihaldið 0-2 spil í litnum, skal gefa aðvörun á. Einnig að skal gefa aðvörun á allar sagnir sem lýsa tveim litum, þó svo að annar liturinn er sé tilgreindur í sögninni.
- Í útskýringum skal forðast að nota heiti sagnvenja. T.d. skal ekki útskýra sem Michaels, heldur “a.m.k. 5-5 í hálitum, hvaða styrkur sem er”. Einnig nota “Veikt”, “Sterkt”, “miðlung”, “Eðlilegt” o.s.frv. Athugið að mat andstæðinga getur verið verulega frábrugðið frá ykkar eigin mati hvað varðar gæði litastyrks, og/eða fjölda punkta.

- Spilara er heimilt að leita útskýringa þegar að honum kemur. Aldrei skal spyrja spurninga sem geta leitt makker á rétta braut í sögnum, úrspili eða vörn.
- Hvers konar röng útskýring, aðvörun eða vöntun á aðvörun af hálfu makkers eru óheimilar upplýsingar fyrir hlutaðeigandi, og spilari verður að forðast að taka einhverja þá ákvörðun sem gæti tengst þeim óheimilu upplýsingum.
- Ef spilarar uppgötva rangar útskýringar þá skal kalla á keppnisstjóra...
  - Ef sagnhafi eða blindur, þá skal kalla á keppnisstjóra áður en útspil á sér stað.
  - Ef varnarspilari, þá skal kalla á keppnisstjóra eftir að spili er lokið.
  - Ef sögnum er ekki lokið, þá skal kalla strax á keppnisstjóra