

1 Otwarcia

1 ♣/♦ — 12+ PC, 4+ka, nie forsuje (można spasować)

1 ♥/♠ — 12+ PC, 5+ka, nie forsuje (można spasować)

1 NT — 13–16 PC, bez 5+ki starszej i bez 4+ki młodszej

2 NT — 17–20 PC, bez 5+ki starszej i bez 4+ki młodszej

inne — przy założeniu 2-ch lew u partnera

2 Zasady licytacji

1. Zaliczowanie koloru oznacza wartości (długość lub/i jakość) w tym kolorze. Zaliczowanie koloru partnera — uzgadnia ten kolor
2. Zasada bilansu: to co jest zaliczowane ma pokrycie bilansowe zabezpieczające jakiś aktualnie opłacalny kontrakt
3. Zasada forsingu: odzywka forsuje (nie można spasować) na jedno okrażenie, gdy ręka licytującego nie jest zbilansowana i licytowany jest nowy kolor bez przeskoku
4. Wejście w obronie kolorem bez przeskoku — 8+ PC, z 5+ki, nie forsuje
5. Kontra — karna

3 Legenda

4+ka — co najmniej 4 karty w kolorze odzywki

♣/♦/♥/♠/NT — od najmłodszego do najstarszego: trefle/kara/kiery/piki/bez atu

bilans — suma punktów honorowych obu partnerów i punktów premiowych: po 2 punkty za każdą, czwartą i następną, kartę w uzgodnionym kolorze (co najmniej 8-kartowym), na obu rękach. Każde 3 punkty to 1 lewa.

PC — punkty honorowe, as — 4, król — 3, dama — 2, walet — 1

A Punktacja

	1	2	3	4	5	6	7
♣/♦	70	90	110	130	400	920	1440
♥/♠	80	110	140	420	450	980	1510
NT	90	120	400	430	460	990	1520