

## 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 dwóch lew u partnera.

## 2 Zasady licytacji

1. Zalicytowanie koloru oznacza wartości (długość lub/i jakość) w tym kolorze. Zalicytowanie koloru partnera — uzgadnia ten kolor.
2. Zasada bilansu: to co jest zalicytowane ma pokrycie bilansowe zabezpieczające jakiś aktualnie opłacalny kontrakt.  
Pokrycie bilansowe w lewach obliczane jest jako  $\frac{1}{3}$  sumy punktów honorowych obu partnerów i punktów premiovych: po 2 punkty za każdą, czwartą i następną, kartę w uzgodnionym kolorze (co najmniej 8-kartowym), na obu rękach. W przypadku używania minimum punktów partnera to wynik zaokrągła się w górę.
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 System wistowy

1. honorem: z sekwensu honorów wyższym lub z drugiego honoru.
2. blotką: niska — spod honoru, wysoka — z blotek.
3. Przy dokładaniu: niska blotka — honor, wysoka — brak honoru.

## 4 Legenda

4+ka — co najmniej 4 karty w kolorze odzywki.

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

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