

IV. Wisty, zrzutki i sygnały		
<b>WIST ODMIENNY</b>		
1-szy wist	KOLOR	4-tą najlepszą
	BEZ ATU	4-tą najlepszą
Dalsze wisty	Zmiana: niska spod figury, wysoka z błotek	
<b>Zrzutki do wyjścia partnera/rozgrywającego przy grze w:</b>		
	KOLOR	BEZ ATU
Ilościowe	ODWROTNE	ODWROTNE
Jakościowe	ODWROTNE	ODWROTNE
<b>W szczególności do wyjścia partnera:</b>		
ATU	Lavinthal NAT	Lavinthal NAT
do asa	ilościówka	ilościówka
do innego honoru	marka	marka
do krótkości w dziadku	Lavinthal NAT	Lavinthal NAT
<b>W szczególności do wyjścia rozgrywającego:</b>		
ATU	Lavinthal NAT	Lavinthal NAT
do krótkości w dziadku	Lavinthal NAT	Lavinthal NAT
inne	ilościówka	ilościówka
<b>Karta</b>	<b>KOLOR</b>	<b>BEZ ATU</b>
As	AKx(+) Ax	AK(+) Ax
Król	AK(+) KD(+) Kx	AK(+) KD(+) Kx
Dama	ADW(+) DW(+) Dx	ADW(+) DW(+) Kx
Walet	W10(+) Wx	W10(+) Wx
10	109(+) 10x D108(+)	109(+) 10x D108(+)
9	H9x 9x	H9x 9x
wysoka błotka	ze słabego koloru najwyższą lub 2-gą z góry	
niska błotka	z 4 tej najlepszej spod H	
Przy zrzutce nie do koloru stosujemy zrzutkę krakowską (lavinthalem z nieinteresującego koloru). Przeciwko BA stosujemy potwierdzenie wistu z obu rąk (mała zachęca) jeśli rozgrywający wziął 1-szą lewą. W kolorze atutowym stosujemy Lavinthala (zrzutki od dołu znaczą kolor młodszy lub nic).		
Legenda: SO - sign off, NF - nie forsuje, F1 - forsuje na 1 okrażenie; FF - forsuje do końcówki; T - trefle; K - kara; C - kiery; P - piki; M - kolor starszy; m - kolor młodszy; S - inny kolor; [AKD] - jedna figura z AKD;		

<b>Karta konwencyjna pary xxx - xxx</b>			
<b>LICYTACJA: naturalna bazująca na silnym otwarciu PAS</b> kolory zgłaszamy naturalnie, mogą być 3-kartowe(poza otwarciem), BA z bilansu, uzgodnienia kolorów z bilansu (poza bezpośrednim po otwarciu, gdzie blokujące)			
<b>Blefujemy: często</b>			
<b>I. OTWARCIA (UWAGA!!! PAS jest otwarciem więc u nas otwarcia na 3-ciej i 4-tej ręce nie występują !!!)</b>			
Otw.	Charakter	Znaczenie	Sztucznie i nietypowe odpowiedzi partnera
PAS	F1	13+ PC, układ dowolny	odpowiedzi takie same jak otwarcia poza dodatkowym wariantem w odpowiedzi 1 ♣ oznaczającym 13+ PC i układ dowolny
1 ♣	NF	7 - 12 PC, układ zrównoważ.	1 ♦ - NF, 0 - 12 PC, negat,
1 ♦	NF	0 - 6 PC, układ dowolny	1 ♥ - F1, 21+ PC, jedyna forsująca odzywka (rebid 1 ♠ - powrotny negat 0 - 3 PC),
1 ♥ 1 ♠	NF	7 - 12 PC, 4+ w kolorze zgłoszonym	2 w kolor otwarcia - SO, do 12 PC, fit 2+
1 NT	NF	7 - 12 PC, 4+ ♦	2 ♦ - SO, do 12 PC, 2+ ♦
2 ♣	NF	7 - 12 PC, 4+ ♣	3 ♣ - SO, do 12 PC, 2+ ♣
2 ♦	NF	6 - 12 PC, 5+ ♥/♠ z boczną 4+ką, Węgorz	2 ♥/♠ - do koloru; 2 NT - pytanie o skład; 3 ♣ - F1, naturalne; 3 ♦ - inwit na fitach w starszych; 3 ♥ - blok na fitach w starszych; 3 ♠ - blokujące, fity we wszystkich poza kierami, 4 ♣/4 ♦ - chęć grania końcówki na obu starszych fitach (po 4 ♣ kolor ma być zgłoszony transferem)
2 ♥ 2 ♠	NF	3 - 9 PC, 6+ ♥/♠	kolejna odzywka - F1, pytanie o singla (po 2 ♥ - 2 ♠: 2 NT - brak singla min, 3 NT - brak singla max)
2 NT	NF	0 - 9 PC, 6+ ♣/♦ lub 7 - 12 PC, 7+ ♥/♠	3 ♣ - NF, do koloru lub kolor treflowy 4 ♣ - NF, do koloru, blokujące 5 ♣ - NF, do koloru, blokujące inne odpowiedzi na poziomie 3 naturalne i forsujące na jedno okrażenie (poza 3 NT, które jest do gry)
3 ♣ 3 ♦	NF	7 - 11 PC, dobre 7+ w kolorze otwarcia	
3 ♥ 3 ♠	NF	0 - 12 PC, 7+ ♥/♠	
3 NT	NF	"bilansowe", skład dowolny, siła dowolna	
Wykaz konwencji w strefie:			
DOGRANEJ - en passant			

## SZLEMOWEJ - cue bid

**II. WEJŚCIA - opis ręki wchodzącego oraz wszystkie nietypowe odpowiedzi partnera(po otwarciu 1 w kolor)**

Wej.	Char.	Znaczenie (siła po partii)	Sztuczne i nietypowe odpowiedzi partnera
KTR	NF	13+ PC, Wywoławcza 16+ PC, Objasniająca	3 w kolor przeciwnika - pytanie o zatrzymanie
kolor bez przeskoku	NF	6-15(8-15) PC 5+ka(wyjatkowo 4ka)	
1NT	NF	6-15(8-15) PC 5+ka młodsza i 4-ka starsza	2♣ - do koloru młodszego; 2♦ - krótkość T 2♥ - do koloru starszego
2NT	NF	bez przeskoku: 15-17 PC, = z przeskokiem - 7-11 PC, 5- 5 na najniższych kolorach	jak po 1NT
2 w kolor przeciw.	NF	7-11 PC, 5-5 bez obu najniższych kolorów	2NT - pytanie o drugi kolor
3 w kolor przeciw.	F1	wywiad BA z pełnym 7+kartem młodszym	
3NT	NF	7+kart mł. z zatrzymaniem	

## Obrona po otwarciu 1NT przeciwnika(15-17 PC)

KTR	NF	6+ PC, ręka jednokolorowa	2♥	F1	6+ PC, 4+ ♥ i 4+ ♠
2♣	F1	6+ PC, 4+ ♣ i 4+ka inna	2♠	NF	6+ PC, 4-4-4-1 z 4ką ♠
2♦	F1	6+ PC, 4+ ♦ i 4+ka starsza	2NT	NF	6+ PC, 4-4-4-1 z singlem ♠

## Obrona na otwarciu 2NT przeciwników(5-5 na młodszych)

KTR - 10+ PC, 4-4 w starszych; 3♣ - 10+ PC, 5+C-4P, 3♦ - F1, 10+ PC, 4C-5+P4

## Obrona na otwarciu 2NT przeciwników(Martensa-&gt;7-kart dowolny)

PAS - może być do 17 PC w =, KTR - 13+ PC, fity w starszych, 3 w kolor - 13-17 PC, 5+ka, 3NT - 18-20 PC, w =

**III. OGÓLNE ZASADY LICYTACJI DWUSTRONNEJ**

Licytacja naturalna. Nowy kolor na wysokości:

1 - F1, może być fit

2 - NF, misfit

3 - F1, może być fit

Licytacja z przeskokiem jako kolor + fit.

DRURY (2 ♣, 10+ PC z fitem) po wejściach kolorem starszym na wysokości 1-go. (2 w kolor wejścia najsłabsze)

kontra negatywna do wysokości 3 ♠.