

System AA v0.0.1

1 Otwarcia

1 ♣ — NF, 12+ PC, 4+ ♣, bez 5+ ♠/♥/♦

1 ♦ — NF, 12+ PC, 4+ ♦, bez 5+ ♥/♠

1 ♥ — NF, 12+ PC, 5+ ♥, bez 5+ ♠

1 ♠ — NF, 12+ PC, 5+ ♠

1 NT — NF, 13–16 PC, inny układ¹

2 ♣/♦/♥/♠ — NF, 7–11 PC, 6+ ♣/♦/♥/♠

2 NT — NF, 17–20 PC, inny układ¹

3 ♣/♦/♥/♠ — NF, 7–11 PC, 7+ ♣/♦/♥/♠

3 NT — NF, 21–25 PC, inny układ¹

4 NT — NF, 26–29 PC, inny układ¹

inne — zgodne z prawem 2-3-4²

2 Ogólne zasady licytacji

- kolory zgłaszane naturalnie:
 - 5+ki od najstarszej do najmłodszej, mają preferencję nad 4-kami
 - 4-ki od najbliższej wolnej odzywki, jak pierwszy kolor to powyżej najbliższego NT jest to 5-ka
 - trzeci kolor może być 3-kartowy
 - z przeskokiem zawsze 5+ka
- odzywka forsuje na jedno okrażenie, gdy ręka nie jest zbilansowana i licytowany jest nowy kolor bez przeskoku
- licytacja bez atutu bilansowa
- uzgodnienia kolorów bilansowe, do 8 kart w kolorze
- po uzgodnieniu koloru zalicytowanie koloru forsuje:
 - kolor młodszy lub NT: poniżej 3 NT wskazanie zatrzymania do 3 NT, powyżej — cue-bid
 - kolor starszy: poniżej 3 w kolor — naturalny inwit, powyżej — cue-bid

¹brak 5+ki starszej i 4+ki młodszej, gwarantuje 3–4 karty w kolorach starszych i 2–3 karty w młodszych, i co najmniej jedną 4-kę starszą

²do liczby lew na ręce dodajemy 2 w założeniach niekorzystnych (my po, oni przed), 3 w równych (obie przed lub obie po) i 4 w korzystnych (my przed, oni po)

2.1 Licytacja dwustronna w obronie

- kolor bez przeskoku — NF, 8–15 PC, z 5+ki
- NT — jak na otwarciu,
- ktr. — pierwsza odzywka: wywoławcza 13+ PC, fity w pozostałych kolorach lub 16+ PC, układ dowolny; później karna
- kolor przeciwnika — F1, pytanie o zatrzymanie: odpowiedź NT oznacza zatrzymanie.

2.2 Licytacja dwustronna w ataku

- rektr. — przy braku uzgodnionego koloru, SOS, ratunkowa, brak fitu i własnego koloru
- kolor przeciwnika — F1, pytanie o zatrzymanie: odpowiedź NT oznacza zatrzymanie.

3 Zasady wist

- z sekwensu wyższą
- z drugiego honoru honorem,
- spod honoru — najniższą blotką
- z samych blotek — najwyższą blotką lub 2-gą najwyższą, później mniejszą
- na trzeciej ręce tak samo, poza biciem wyższą kartą

4 Legenda

4-ka — dokładnie 4 karty w kolorze odzywki

4+ka — co najmniej 4 karty w kolorze odzywki

4 ♥ — odzywka licytacyjna 4 kier, lub 4 karty w kolorze kierowym

4+ ♥ — co najmniej 4 karty w kolorze kierowym

♣/♦/♥/♠/NT — trefle/kara/kiery/piki/bez atutu, według starszeństwa od najmłodszego do najstarszego

cue-bid — as, król, renons (0) lub singleton (1)

NF — nie forsujące, można spasować

renons — 0 kart w określonym kolorze

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

singleton — 1 karta w określonym kolorze