

System AA v0.1.0

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 — NF, przy założeniu 2-ch lew u partnera

2 Ogólne zasady licytacji

1. nowe kolory zgłaszane naturalnie:
 - (a) zapewniają bilans na najbliższe bez atu lub wyższy kontrakt
 - (b) 5+ki od najstarszej do najmłodszej, mają preferencję nad 4-kami
 - (c) 4-ki od najbliższej wolnej odzywki, jak pierwszy kolor to powyżej najbliższego NT jest to 5-ka
 - (d) trzeci kolor może być 3-kartowy
 - (e) z przeskokiem zawsze 5+ka, z bilansu, brak kolejnej 4+ki
2. odzywka forsuje na jedno okrażenie, gdy ręka nie jest zbilansowana i licytowany jest nowy kolor bez przeskoku
3. licytacja bez atu bilansowa
4. zalicytowanie koloru partnera — bilansowe uzgodnienie koloru, do 8 kart w kolorze
5. powtórzenie koloru — karta więcej, bilansowe
6. po uzgodnieniu koloru zalicytowanie nowego koloru forsuje:
 - (a) uzgodniony kolor młodszy lub NT: poniżej 3 NT wskazanie zatrzymania do 3 NT, powyżej — cue-bid
 - (b) uzgodniony kolor starszy: poniżej 3 w kolor — naturalny inwit, zachęta do końcówki przy uzupełnieniu w licytowanym kolorze, 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

2.1 Dwustronna w obronie

1. kolor bez przeskoku — NF, 8–15 PC, z 5+ki
2. NT — jak na otwarciu
3. ktr. — pierwsza odzywka: wywoławcza 13+ PC, fity 3+kartowe w pozostałych kolorach lub 16+ PC, układ dowolny, niezależnie od wersji partner odpowiada z bilansu do 3-kartowych fitów, bez przeskoku może być poniżej bilansu; później kontra karna
4. kolor przeciwnika — F1, pytanie o zatrzymanie: odpowiedź NT oznacza zatrzymanie

2.2 Dwustronna w ataku

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

3 Zasady wist

- z sekwensu honorów wyższym honorem
- z drugiego honoru honorem
- spod honoru — najniższą blotką
- z samych blotek – najwyższą blotką lub 2-gą najwyższą, później niższą
- 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 atu, według starszeństwa od najmłodszego do najstarszego
- blotka** — karta: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 lub 9
- cue-bid** — as, król, renons (0) lub singleton (1)
- forcing** — zmuszenie do odpowiedzi, nie można spasować
- F1** — forsujące na 1 okrażenie
- honor** — as, król, dama, walet lub dziesiątka
- NF** — nie forsujące, można spasować
- renons** — 0 kart w określonym kolorze
- PC** — punkty honorowe, as — 4, król — 3, dama — 2, walet — 1
- sekwens** — co najmniej dwie kolejne karty
- singleton** — 1 karta w określonym kolorze