

System AAA v0.0.0-pre0

1 Otwarcia

- 1 ♣/♦/♥/♠ — NF, 12+ PC, 4+ka
- 1 NT — NF, 15–18 PC, układ zrównoważony
- 2 ♣/♦/♥/♠ — NF, 7–11 PC, 6+ka
- 2 NT — NF, 19–21 PC, układ zrównoważony
- 3 ♣/♦/♥/♠ — NF, 7–11 PC, 7+ka
- 3 NT — NF, 22–25 PC, układ zrównoważony
- inne — NF, przy założeniu 2-ch lew u partnera

2 Zasady licytacji

1. Zasada bilansu: to co jest zalicytowane ma pokrycie bilansowe zabezpieczające jakiś aktualnie opłacalny kontrakt
2. Zalicytowanie koloru oznacza wartości (długość lub/i jakość) w tym kolorze
3. Zalicytowanie koloru przeciwnika — oznacza brak wartości w tym kolorze
4. Zasada forsingu: odzywka forsuje na jedno okrażenie, gdy ręka nie jest zbilansowana i licytowany jest nowy kolor bez przeskoku
5. Zalicytowanie koloru partnera — bilansowe uzgodnienie koloru
6. Wejście w obronie kolorem bez przeskoku — NF, od 8 PC, z 4+ki
7. Kontra — pierwsza odzywka do poziomu 3 ♠: wywoławcza 13+ PC, fity 3+kartowe w pozostałych kolorach, później kontra karna
8. Rekontra — przy braku uzgodnionego koloru: SOS, ratunkowa, brak fitu i własnego koloru

3 Zasady wist

1. z sekwensu honorów wyższym honorem
2. z drugiego honoru honorem
3. spod honoru — najniższą blotką
4. z samych blotek – najwyższą blotką lub 2-gą najwyższą, później niższą
5. na trzeciej ręce tak samo, poza biciem wyższą kartą

4 Legenda

4+ka — co najmniej 4 karty w kolorze odzywki

4 ♥ — odzywka licytacyjna 4 kier

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

blotka — karta: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 lub 9

forcing — zmuszenie do odpowiedzi, nie można spasować

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