

System AAA v0.0.0

1 Otwarcia

1 ♣/♦/♥/♠ — 12+ PC, 4+ka, nie forsuje (można spasować)

1 NT — 15–18 PC, układ zrównoważony

2 ♣/♦/♥/♠ — 7–11 PC, 6+ka

2 NT — 19–21 PC, układ zrównoważony

3 ♣/♦/♥/♠ — 7–11 PC, 7+ka

3 NT — 22–25 PC, układ zrównoważony

inne — przy założeniu 2-ch lew u partnera

2 Zasady licytacji

1. Zasada forsingu: odzywka forsuje (nie można spasować) na jedno okrażenie, gdy ręka licytującego nie jest zbilansowana i licytowany jest nowy kolor bez przeskoku
2. Zasada bilansu: to co jest zalicytowane ma pokrycie bilansowe zabezpieczające jakiś aktualnie opłacalny kontrakt
3. Zalicytowanie koloru oznacza wartości (długość lub/i jakość) w tym kolorze, wyjątek licytacja koloru przeciwnika oznacza brak wartości w tym kolorze. Zalicytowanie koloru partnera — uzgadnia ten kolor
4. Wejście w obronie kolorem bez przeskoku — od 8 PC, z 4+ki, nie forsuje
5. Kontra — pierwsza odzywka w obronie: wywoławcza 13+ PC, fity 3+kartowe w pozostałych kolorach, w pozostałych przypadkach kontra karna
6. Rekontra — przy braku uzgodnionego koloru: SOS, 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. Przy dokładaniu tak samo, poza biciem wyższą kartą

4 Legenda

4+ka — co najmniej 4 karty w kolorze odzywki

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

bilans — suma punktów honorowych obu partnerów i punktów premiowych: po 2 punkty za każdą, czwartą i następną, kartę w uzgodnionym kolorze (co najmniej 8-kartowym), na obu rękach. Każde 3 punkty to 1 lewa.

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

honor — as, król, dama, walet lub dziesiątka

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

sekwens — co najmniej dwie kolejne karty