

IV. Wisty, zrzutki i sygnały		
WIST ODMIENNY		
1-szy wist	KOLOR	4-tą najlepszą
	BEZ ATU	4-tą najlepszą
Dalsze wisty	Zmiana: niska spod figury, wysoka z błotek	
Zrzutki do wyjścia partnera/rozgrywającego przy grze w:		
	KOLOR	BEZ ATU
Ilościowe	ODWROTNE	ODWROTNE
Jakościowe	ODWROTNE	ODWROTNE
W szczególności do wyjścia partnera:		
ATU	Lavinthal NAT	Lavinthal NAT
do asa	ilościówka	ilościówka
do innego honoru	marka	marka
do krótkości w dziadku	Lavinthal NAT	Lavinthal NAT
W szczególności do wyjścia rozgrywającego:		
ATU	Lavinthal NAT	Lavinthal NAT
do krótkości w dziadku	Lavinthal NAT	Lavinthal NAT
inne	ilościówka	ilościówka
Karta	KOLOR	BEZ ATU
As	AKx(+) Ax	AK(+)
Król	AK KD(+)	KD(+) AKW10(+), AKWxx(+)
Dama	DW(+)	DW(+)
Walet	W10(+)	W10(+)
10	109(+) 10x D108(+)	109(+) 10x D108(+)
9	H9x 9x	H9x 9x
wysoka błotka	ze słabego koloru najwyższą lub 2gą z góry	
niska błotka	z 4 tej najlepszej spod H	
Przy wście w kolor partnera występują zmiany(z drugiej figury figurą, z trzeciej niską błotką). Przy zrzutce nie do koloru stosujemy zrzutkę krakowską(lawinthałem z nieinteresującego koloru). Przeciwko BA stosujemy potwierdzenie wistu z obu rąk(mała zachęca) jeśli rozgrywający wzięli(-)szą lewą. W kolorze atutowym stosujemy Lavinthala(zrzutki od dołu znaczą kolor młodszy lub nic).		
Legenda: F1 - forsuje na 1 okrażenie; FF - forsuje do końcówki; M - kolor starszy; m - kolor młodszy; S - inny kolor; [AKD] - jedna figura z AKD;		

Karta konwencyjna pary xxx - xxx			
I. OTWARCIA			
Otw.	Charakter	Znaczenie	Sztucznie i nietypowe odpowiedzi partnera
1 ♣	F1	wieloznaczne: 12-14 PC, układ = (może być 5 ♣). 15-21 PC, 6+ ♣ lub 5 ♣ i 4S, 12-21 PC, 4414, singleton ♠, 18+ PC, układ =, 22+ PC, dowolny,	1 ♦ - wieloznaczne: - 0-6 PC, układ dowolny, - 7-11 PC, bez 4M, bez składu na 1NT i 3 w kolor, - 16+ PC, bez 4M i 5m, 1 ♥, ♠ - F1, 7+ PC, 4+ka (wyj. 3ka przy 13-15 PC i braku zatrzymania w drugim starszym), 2 ♣, ♦ - 5+ka, 13+ PC (bez starszej 4ki), !! 3 w kolor - inwit, 10-11 PC, na dobrej 6+ce zgłoszonej
1 ♦	NF	12-21 PC, 5+ ♦ 12-21 PC, 4-4-4-1 z 4 ♦	2 ♣ - F1, 10+ PC, 5+ ♣, !! 2 ♦ - F1, 10+ PC, 4+ ♠(wyj 3); 3 ♦ - BLOK, 4+ ♠, 4-6 PC; !! 3♣,♥,♠ - INWIT, 10-11 PC, 6+ka 4♣,♥,♠ - FF, 12 - 15 PC, Splinter, bez 4ki st (poza na ♣)
1 ♥ 1 ♠	NF	12-21 PC, 5+kart zgłoszony	1NT - ½F, (4-6 PC z fitem, 10-11 z fitem w =, 5-11 misfit) 2♣ - F1, 10+PC, 5+♣ lub 12+ PC z fitem !! 3 w kolor poniżej otwarcia - INWIT, 7-9 PC, fit 4+, 4+ka !! 3♠(3NT po 1♠) - FF, 10-12 PC, dowolny singleton !! 3NT(po 1♥) - Splinter pikowy, 13-15 PC
1NT	NF	15-17 PC, układ zrównoważony, może być młodsza 6-ka, bez 5-ki starszej	2♣ - F1, Stayman, pytanie o starszą 4kę 2♦, ♥ - F1, 0+ PC, transfer na 5+ce kierów/pików(2♥) 2♠ - F1, transfer na 6+T lub inwit do 3NT w składzie = 2NT - F1, transfer na kara !! 3♣,♦,♥,♠ - FF, konwencja 5431 ze wskazaną długością 4♣ - Gerber; 4NT - inwit szlemikowy
!! 2♣	NF	11-14 PC, 6+T lub 5+T i <u>boczna 4ka</u>	!! 2♦ - F1, pytanie o skład(potem tylko 3T i 3 w drugi kolor partnera nie forsuje); 2♥, 2♠ - NF, 7-11 PC, 5-ka 2NT - NF, 11-13 PC, INWIT do 3NT; 3♣, 4♣ - BLOK, 3♦,♥,♠ - INWIT, 10-11 PC, dobry 6-kart
2♦	NF	Wilkosz, 6-11 PC, 5-5 bez obu młodszych	2♥, ♠ - do koloru; 2NT - o skład, (3NT 9-11 PC, 5P-5K); !! 3♣ - asp 6 na 3+3+ w starszych 3♦ - inwit na 3+3+ w star.; 3♥ - BLOK na 3+3+ w starz. 3♠ - BLOK, fity we wszystkich poza kierami 4♣, ♦ - 3+3+ w starszych, przy 4♣ chęć gry z własnej ręki
2♥ 2♠	NF	6-11 PC, 6+ka zgłoszona	!! 2♠(2NT po 2♠) - pytanie o krótkość (po 2♥-2♠-2NT- singleton P) kolor własny - F1, 5+ka(2NT po 2♥ to piki)(zob. V.1)
!! 2NT	NF	destruktywne 0-9 PC, 6+ młodsza lub konstruktywne 7-11 PC, 7+ starsza	!! 3♣ - do 19 PC, do koloru; !! 3♦ - F1, 20+ PC, o skład; 3♥, ♠ - F1, 20+ PC, 5+ka
3♣ 3♦	NF	konstruktywne, 7-11 PC, dobra 7+ka zgłoszona	!!3♦(4♣ po 3♦) - FF, pytanie o singletona
3♥ 3♠	NF	destruktywne, 0-9 PC, 7+ka zgłoszona	

3NT	NF	9-12 PC, pełny 7+kart młodszy	4♣ - do koloru; 4♦ - o krótkość; 5♣ - do koloru
4♣ 4♦	FF	8-8.5 lewy na 7+ kierach (4♣) lub pikach (4♦)	kolejna odzywka - pytanie o krótkość
4♥ 4♠	NF	7-11 PC, blok na 7+ karcie	
4NT	F1	pytanie o Asy	5♣ - brak asów; 5♦,♥,♠ - wskazany as; 5NT - as T; 6♣ - 2
Wykaz konwencji w strefie:			
DOGRANEJ - Forsująca preferencja kolorów starszych do 12 PC; Gadżety 2T,2K,3T,3K; Forsujące 2BA odpowiadającego; Konwencja 5-4; 4-ty kolor; wywiad BA; en passant; pytanie o uzupełnienie; wywiad kombinowany; inwitujące pytanie o singletona ...			
SZLEMOVEJ - Gerber(po nat BA); Blackwood na 5 wartości(przy 2 boczne króle i D atu); Hoyt; Atutowa; cue-bid; bezpośrednie pytanie o wartości w kolorze bocznym; Wywołanie Końcowe			
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, Objaśniająca	po każdym innym na poziomie 1 odzywki w kolor od 2 w kolor przeciwnika do 3 w kolor o jeden niższy jak przeciwnika jest transferem na kolor bezpośrednio wyższy 3 w kolor przeciwnika - pytanie o zatrzymanie
kolor bez przeskoku	NF	8-15(10-15) PC 5+ka(wyjątkowo 4ka)	
1NT	NF	8-15(10-15) 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 3♥ - pytanie o skład(po otwarciu 1♥ - 3♠), bo 3♥ jest wywiadem BA
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 1♣(WJ)			
PAS	NF	w tym 16-18 PC na dowolnym	1♠ NF 8-15 PC, 5+ka(4ka)
KTR	NF	jak otwarcie 1♣ z WJ	1NT NF 8-15 PC, 5+ młodsza, 4ka starsza
1♦	NF	8-15 PC, 5+ka	2♣ NF 11-15 PC, 6+T lub 5+T z <u>boczną 4ka</u>
1♥	NF	8-15 PC, 5+ka(4ka)	wyższe takie jak otwarcia
Obrona po otwarciu 1NT przeciwnika(15-17 PC)			
KTR	NF	8+ PC, inne układy 4+4+ lub 5+♦	2♥ F1 8+ PC, 4-4 na ♠ i ♣ lub 5+♣

2♣	F1	8+ PC, 4-4 na ♦ i ♥ lub 5+♥	2♠	NF	8+ PC, 4-4-4-1 z 4ką ♠
2♦	F1	8+ PC, 4-4 na ♥ i ♠ lub 5+♠	2NT	NF	8+ 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->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					
A - w ataku - dotyczące partnera otwierającego po własnym otwarciu i wejściu obrońcy za otwierającym		B - w ataku - dotyczące 2 odzywki otwierającego po własnym otwarciu, wejściu obrońcy i pasie partnera:		E - w obronie - dotyczące partnera wchodzącego po wejściu obrońcy za otwierającym:	
1. Kontra - negatywna do wysokości 2♠(możliwy kolor własny od 12 PC) a. 1♣/1♦-1♥ - jest bez 4P b. 1♣ - 1♦ - 4-4 w starszych		1. KTR - reopen 2. Kolor własny: - bez przeskoku - NF, 12-17, 4+ka - z przeskokiem - NF, 15-17, 5+ka, 3. BA - bez przeskoku - 15-17 PC, skład = - z przeskokiem - 18-21 PC, skład =		1. kolor własny na wysokości: - 1 - F1, 7+PC, 4+ka - 2 - poniej koloru przeciwnika: NF, 7-11 PC, misfit 5+ka od koloru przeciwnika: F1, 11+ PC, 5+ka w kolorze bezpośrednio wyższym(transfer na kolor wejścia jest silnym uzgodnieniem) 2. BA - NF, z bilansu 3. Uzgodnienie koloru - blokujące	
2. Kolor własny bez przeskoku na wysokości: - 1 - F1, 4+ka, możliwy fit - 2 - NF, 7-11 PC, 5+ka, misfit - 3 - F1, 5+ka, możliwy fit		4. kolor przedwiniaka, F1, 18+ PC, układ niezrównoważony		F. w obronie - dotyczące 2 odzywki wchodzącego po pasie partnera i wejściu przeciwnika z lewej strony lub z prawej strony: 1. kontra(re) - nadwyżka, skład nie = 2. 1BA - nadwyżka, 13-15 PC, = 3. nowy kolor, 4+ka, 13+ PC 4. powtórzenie koloru - NF, chęć walki o częściówkę	
3. Kolor własny z przeskokiem po otwarciu: - w młodszy - jak bez wejścia - w starszy - inwit z fitem 4. 1NT - 7-10 PC, misfit 5. 2NT - po otwarciu w kolor: - młodszy - NF, inwit, 10-11 PC - starszy - 10-11 PC, inwit z fitem - po 1NT - Lebensohl 6. Uzgodnienie koloru na wysokości: - 2 - NF, (5)6-9 PC - 3 - BLOK, 4-6 PC - 4 - wybór kontraktu		C - w ataku - dotyczące 2 odzywki otwierającego po własnym otwarciu i pasie partnera oraz wejściu obrońcy przed otwierającym: 1. kontra(re) - 15+ PC, skład nie = 2-4 jak w punktach III.B(2-4)		G. w obronie - dotyczące 2 odzywki wchodzącego po wejściu partnera i 2 wejściu otwierającego: 1. kontra(re) - nie minimum z fitem 3 kartowym 2-4 - jak w punktach III.F(2-4)	
7. Kolor przeciwnika - wywiad BA 8. Kolor własny z podwójnym przeskokiem - Splinter 9. Końcówka - wybór gry		D. w ataku - dotyczące 2 odzywki otwierającego po własnym otwarciu pasie RHO, wejściu partnera oraz wejściu LHO: 1. kontra(re) - fit 3 kartowy 2. uzgodnienie koloru - fit 4, bilans 3-5. jak w punktach III.B(2-4)			

V. Nietypowe sekwencje:

V.1. Po każdym otwarciu blokującym wskazującym ściśle określony kolor(więc poza 2♦ i 2NT) i zgłoszeniu przez odpowiadającego własnego koloru otwierający licytuje według następującego schematu:

- szczebel 1 - misfit, minimum otwarcia
- szczebel 2 - misfit, maksimum otwarcia
- szczebel 3 - fit, bez singletona
- szczebel 4 - fit, singleton w kolorze młodszym z pozostał.
- szczebel 5 - fit, singleton w kolorze starszym z pozostałych

- | | |
|--|--|
| <u>1♥ - 2♥</u>
!! 2♠ - F1, 14+ PC, dowolny singleton lub 20-21 PC bez bocznej 4ki
!! 2NT - F1, 14+ PC, 4-ka P, o uzupełnienie | <u>2NT -</u>
- 3♠ - pytanie o singletona
- 3♦/♥ - inwit, 4-ka, o uzupełnienie
- 3♠ - słaba ręka, lub bez wyłączeń |
| <u>1♥ - 2♥</u>
<u>2♠ -</u>
- 2NT - pytanie o singletona
- 3♣/♦ - inwit, 4-ka, o uzupełnienie
- 3♥ - słaba ręka, lub bez wyłączeń | <u>1♠ - 2♠</u>
<u>2NT - 3♣</u>
3♦ - singleton K, 14-16 PC lub 19-21 PC
3♥ - singleton C, 14-16 PC lub 19-21 PC
3♠ - singleton T, 14-16 PC
3NT - 20-21 PC, bez bocznej 4ki
4♣ - singleton T, 19-21 PC |
| <u>1♥ - 2♥</u>
<u>2♠ - 2NT</u>
3♣ - singleton T, 14-16 PC lub 19-21 PC
3♦ - singleton K, 14-16 PC lub 19-21 PC
!! 3♥ - singleton P, 14-16 PC
!! 3♠ - singleton P, 19-21 PC
3NT - 20-21 PC, bez bocznej 4ki | <u>1♣ - 1♦</u>
<u>1♠ -</u>
- !! 2♥ - 10-11 PC, 5-4 w młodszych
- 2NT - 16+ PC, bez 4M i 5m |
| <u>1♥ -</u>
- !! 2♠ - 10-11 PC, 5-4 w młodszych
- 2NT - 16+ PC, bez 4M i 5m | <u>1NT - 2♣(Stayman)</u>
2♦ - bez starszej 4ki
2♥ - 4C, może być 4P
2♠ - 4P, bez 4C |
| <u>1♥ - 1♠</u>
- 2♣/♦ - F1, może być 3ka w sile 15-17 PC | 1NT - 2♣
<u>2♦ - 2♥(relay)</u>
!! 2♠ - 5+T |
| 2NT - 18-21 PC
<u>1♥/♠ - 1NT</u>
2♣/♦ - 12-17 PC, 4ka(wyj. 3ka sile 14-17PC) | !! 2NT - 5+K
3♣ - 3334
3♦ - 3343
3♥ - 2344
3♠ - 3244
1NT - 2♣
2♦ - 2♥
<u>2♠ - 2NT(relay)</u>
3♣ - 6+T(3♦ o trójkę, odp. szczeblami od dołu) |
| 2NT - 18-21 PC
3♣/♦ - 18-21 PC, 5+ka
3 w kolor otwarcia - 15-17 PC, dobre 6C bez bocznej 4ki
3♠(po 1♥), 4♣, 4♦, 4♥(po 1♠) - Autosplinter, 18-21 PC, 6+ka C | 3♦ - 3325
3♥ - 3235 |
| <u>1♠ - 2♠</u>
2NT - F1, 14+ PC, dowolny singleton lub 20-21 PC bez bocznej 4ki | |
| <u>1♠ - 2♠</u> | |

- 3♠ - 2335
- 1NT - 2♣
- 2♦ - 2♥
- 2NT - 3♣(relay)
- 3♦ - 6+T(3♥ o trójkę, odp. szczeblami od dołu)
- 3♦ - 3352
- 3♥ - 3253
- 3♠ - 2353
- 1NT - 2♣
- 2♥ - 2♠(relay)
- 2NT - 4ka P(3♣ pyt o 2kę, odp. szczeblami)
- 3♣ - 4ka T(3♦ pyt o dubla, odp. szczeblami)
- 3♦ - 4ka K(3♥ pyt o dubla, odp. szczeblami)
- 3♥ - 3433
- 1NT - 2♣
- 2♠ - 3♣(relay)
- 3♦ - 4ka K(3♥ pyt o dubla, odp. szczeblami)
- 3♥ - 4324
- 3♠ - 4333
- 3NT - 4234

Po każdej odzywce dokładnie określającej skład kolejny kolor jest Wywołaniem Końcowym. Dalsza licytacja jest jednokierunkowa. Następują kolejno pytania o wartości w kolorach począwszy od najdłuższego(przy tej samej długości od najstarszego).

Odpowiedzi szczeblami:
szczebel I - nic/AKD
szczebel II - D/AK
szczebel III - K/AD
szczebel IV - A/KD