

OTW ARC IE	SZ T U C Z N E	MI N. KA RT	OPIS	ODPOWIEDZI	DALSZA LICYTACJA	LICYTACJA PO UPRZEDNIM PASIE
1♣	X		3+3+ starsze max 1 karta różnicy do 5-4 z	1 karo – relay inne do pasa	naturalna	
1♦	X		0-7PC na składzie dowolnym bez 3 kontroli	1 ba - relay inne do pasa	naturalna	
1♥	X	0	do 4 pików do 2 kiery albo od 6 kierów	1 pik – relay inne do pasa	naturalna	
1♠	X	0	do 4 kierów do 2 pików albo od 6 kierów	2 trefl - relay inne do pasa	naturalna	
1 BA	x	-	5(6) kierów 4 trefle albo 5(6) pików 4 kara	2 trefl - relay inne do pasa	naturalna	
2♣	x	0	5(6) kierów 4 kara albo 5(6) pików 4 trefle	2 karo - relay inne do pasa	naturalna	
2♦	X	0	5-3-3-2 (5 starsza)	2 ba - relay inne do pasa	naturalna	
2♥	x	5	10+kart w 2 longerach 5+ trefli 4+kierów / 5+kar 4+pików	2 pik - relay inne do pasa	naturalna	
2♠	x	5	10+kart w 2 longerach 5+trefli 4+pików /5+kar 4+kierów	2 ba - relay inne do pasa	naturalna	
2 BA	X	-	10+kart w 2 longerach 5+kar 4+trefle albo 5+pików 4+kiery	3 trefl - relay inne do pasa	naturalna	
3♣	x	(6)7	6+trefli-4 kara albo 6+kierow-4 piki	3 karo - relay inne do pasa	naturalna	
3♦		(6)7	(5)6-10 PC, (6)7+ kar		KONWENCJE STREFY SZLEMOWEJ	
3♥		(6)7	(5)6-10 PC, (6)7+ kierów		Blackwood(4nt) 102 lub 01122 gdy partner do 12pc Uwaga zamiast Q atu może być wydłużenie koloru	
3♠		(6)7	(5)6-10 PC, (6)7+ pików		Kolorowe Króle (szczebel wyżej niż o damę)	
3 NT	X	7	Pełny kolor 7+ treflowy/karowy, bez dojścia		Cue-bid(4♣/♦/♥/♠) - zatrzymanie I lub II klasy (as, król lub krótkość - po uzgodnieniu koloru)	
4♣	X	7	Blok			
4♦	X	7	Bloki			

WEJŚCIA W LICYTACJI DWUSTRONNEJ		WISTY I SYGNAŁY OBROŃCÓW			Karta Konwencyjna
WEJŚCIA W OBRONIE		Wist			
1♠ - 2♦ 5+kar 5+starszy 1♠/♦ - 2♠/♦ starsze 5+4+ Int po x partnera 9-13pc bez krótkości		Wist w	przeciw grze w kolor	przeciw grze w BA	Stosowany system: Bez Nazwy Hipersztuczny żółty
		w asa	A(x), AKx(x)	A(x), AKx(x)	
		w króla	AKW(x), Kx, KD(x)	AK(x), KD(x),	
		w damę	DW(x), KD10(x),	DW(x), KD10(x),	
		w waleta	W10(x), ADW, DW9(x)	W10(x), ADW, DW9(x)	
WEJŚCIE 1BA		10	10(x), AW10(x), KW10(x)	10(x), AW10(x),	
15-18		9	A109(x), K109(x)	A109(x), K109(x)	
WEJŚCIA Z PRZESKOKIEM		w wysoką x	x,xx(x), Fxxx(x)	x,xx(x), Fxxx(x)	STRESZCZENIE SYSTEMU
blokujące lub 2 kolorowe		w niską x	x,xx(x), Fxxx(x)	x,xx(x), Fxxx(x)	
WEJŚCIA KOLOREM PRZECIWNIKA		SYGNAŁY UPORZĄDKOWANE POD WZGLĘDEM WAŻNOŚCI			OPIS OGÓLNY System Słabych Otwarc PAS od 13PC lub 3asy Otwarcia 7-12PC po silnym pasie 7-11PC Po interwencji ARKONa Wist Kombajn Zrzutki odwrotne
micheals, pytanie o zatrzymanie lub uzgodnienie koloru, sztuczny GF po ktr					
PRZECIW BEZ ATU		do wyjścia partnera: Ilościówka marka lavinthal			
słabemu	klasycznemu				
Ktr - wywoławcza 2♠ - 5+4+ starsze 2♦ - 6+ kolor starszy 2♥/♠ - 5+4+młodszy	Ktr - karna 2♠ - 5(4)+4+ starsze 2♦ - 6+ kolor starszy 2♥/♠ - 5+4+młodszy				
Na wygasającej:	Na wygasającej:	do wyjścia rozgr.	potwierdzenie wistu (przy grze w BA) lavinthal pomocniczy (w kolorze atutowym)		SPECJALNE ODZYWKI, KTÓRE WYMAGAJĄ OBRONY
x - 10+pc	x - 10+pc, 4+4+ starsze				
2♠ - starsze, min 44	2♠ - starsze min 4-4	do innego koloru:	Ilościówka . lavinthal		
Reszta jak na I ręce	reszta jak na I ręce	KONTRY			
		KONTRY NEGATYWNE			
PRZECIW OTWARCIOM BLOKUJĄCYM		TAK			
Ktr. - wywoławcza lub objaśniająca, 2 kolorówki michalseana, trapy , wejścia do gry własnej					Wszystkie

PRZECIW SZTUCZNYM SILNYM OTWARCIOM	SPECJALNE SZTUCZNE KONTRY I REKONTRY	SPECJALNE SEKWENCJE Z FORSUJĄCYM PASEM
Wejścia na dobrym układzie.	ARKONA	
PRZECIW KONTRZE WYWOŁAWCZEJ		WAŻNE UWAGI
Rktr: Hunting; siłowa lub SOS		
		ODZYWKI PSYCHOLOGICZNE Blefujemy rzadko