

WEJŚCIA (styl, odpowiedzi, na 1 rękę, wznowienia)	WIST I SYGNAŁY			WBF KARTA KONWENCYJNA	
<p><u>Licytacja po otwarciach 1 w kolor</u> KTR - wywoławcza lub objaśniająca 1NT - starsza czwórka, młodsza piątka „+,-”, siła wejścia Wejście kolorem na wys. 1 – do 15PC przy mniejszej sile dobry kolor Wejście na wys. 2 – 10-15PC niezły kolor</p> <p><u>Wejścia z przeskokiem</u> Konstruktywna, 6+</p> <p>1♦ - 2♦ - SCHEMAT BARTUSKA</p> <p><u>Licytacja po otwarciu 1NT klasyczne</u> KTR - monokolor treflowy lub 4M – 5+m 2♣ - LANDY lub monokolor karowy 2♦ - monokolor starszy 2♥/♠ - Muiderberg (5-4 ; 5M – 4+m) 2NT - 5+ - 5+ , młodsze 3 w kolor – naturalne taktyczne</p> <p><u>Kolor przeciwnika</u> Bez przeskoku: 1♦-2♦=♥ i ♠ (2NT=♣ i ♥ lub ♠) 1♥-2♥=♠ i ♣ lub ♦; 1♠-2♠=♥ i ♣ lub ♦ Z przeskokiem: pytanie o trzymanie lub splinter (po 3NT nasz kolor wyjaśnia charakter wejścia) Z przeskokiem na wys. 4: splinter</p> <p><u>Przeciw blokom</u> kontra: dwukolorowa lub objaśniająca, dwukolorowa do wysokości 4♦ NT: naturalne (15-18) kolor: naturalne (do 15)</p>	WIST ODMIENNY			KATEGORIA : ŻÓŁTY FEDERACJA : POLSKA	
				Wist	W kolor partnera
	Kolor			2 lub 4	2 lub 4
	NT			2 lub 4	2 lub 4
	Dalsze				
	Inne: małą z dubla, 10x-10, 9 z 109x				
	WIST				
				Wist	Przeciwko NT
	As			Przeciw grze w kol.	Przeciwko NT
	Król			AK, AK(x)	AKW, AK10, AK(x)
Dama			KD, KD(x), AKsec.	KD, KD(x),	
Walet			DW, DW(x)	DW, DW(x)	
10			W10, W10(x)	W10, W10(x)	
9			10x, K109, D109	D109, K109, A109, KW10, AW10	
Duża-mała			109x(x)	109x(x)	
Mała-duża			nieparz. lub demarka	nieparz. lub demarka	
			parzysta lub marka	parzysta lub marka	
Sygnały zależne od sytuacji (do Asa - jakość, do Króla - ilość)					
KONTRY					
KONTRY WYWOŁAWCZE: (styl; odpowiedzi; re-open)					
2-ga ręka: kontra=wywoławcza lub objaśniająca					
3/4 ręka objaśniająca lub bi					
			STRESZCZENIE SYSTEMU		
			OGÓLNA CHARAKT. SYSTEMU I STYLU LICYT.		
			TYP : SSO		
			BAZA : CARROTTI / BEZ NAZWY + DELTA (z modyfikacjami)		
			SPECJ. ODZYWKI WYMAG. USTALEŃ W OBR.		
			Otwarcia : PAS – silny 12-16(17) zlimitowany		
			1♣ – dwuznaczny, 17+ lub 8-11 PC zrównoważony F1 – forsuje na 1 okrażenie		
			1♦ – 0-7 PC – dowolny		
			1♥/♠ – 8-11PC wieloznaczne		
			1NT, 2♣, 2♥, 2♠, 2NT – dwukolorówki alternatywne 8-11 PC - BEZ NAZWY		
			2♦ – 8-11 PC minimulti lub dwukolor. 6-4 na młodszych		
			Obrona specjalna po otwarciu 1♣		
			BLEFY I ZAGRANIA PSYCHOL. - RZADKIE		

OPISY OTWARĆ

Otwarcie	Znaczenie	Odpowiedź	Dalsza licytacja	
PAS	1) 12-17 PC skład zrównoważony 2) 12-16 PC skład niezrównoważ.	DELTA		
1♣	8-11 PC skład zrów. bez 5♥/♠ 18+ PC skład zrównoważony 17+ PC skład niezrównoważony	1♦ - 0-6 PC skład dowolny 7-11PC bez st. 4 1♥/♠ - 7+ PC 4+♥/♠ NF 1 NT - 14+ PC 2♣ i wyższe ; taktyczne do wariantu LAMBDA 2 NT – „dwukolor.” 5-5 bez obu mł.		Specjalne sekwencje
1♦	0-7 PC SKŁAD DOWOLNY			
1♥	8-11 PC 4♥ + młodsza 5 lub „trójkol.” 8-11 PC 5♥ w składzie 5-3-3-2 8-11 PC 5♥ i 4♠ 8-11 PC 6♣ lub 5♣ + 4♦	1♠ - naturalne; 4+ ; NF 1NT - F1 2♣ - do koloru 2♦ - inwit; 5♥; naturalne 6+♦ 2♥ - do koloru 2NT - 4+♥ 3♣ - 5-5 na starszych ; INWIT 3♦/♥/♠ - naturalne ; 6+ ; INWIT		SCHEMAT SINGLETONOWY WYWOŁANIE KOŃCOWE OSW DOROSZEWICZA RZYMSKI BLACKWOOD PIĘCIOASOWY 1 BA 5-4 DWUKOLORÓWKI MICHAELSA SCHEMAT BARTUSKA DWUKOLRÓWKI 5-5 LEBENSÖHL po 2♥/♠ OBRONA PIKOWA po 2♦ MULTI TRANSFERY RUBENSA OBRONA SPECJALNA po otw. 1♣ SKOS SPLINTER , MAŁY SPLINTER BLOKI MARTENSA LANDY MUIDERBERG KONWENCJA ZAREMBY LAMBDA po ACOL'u
1♠	8-11 PC 4♠ + młodsza 5 lub „trójkol.” z krótkością♥ 8-11 PC 5♠ w składzie 5-3-3-2 8-11 PC 5♠ i 4♥ 8-11 PC 6♦ lub 5♦ + 4♣	1NT - F1 2♣ - 5♥ ; INWIT - naturalne trefle ; INWIT 2♦ - do koloru 2♥ - naturalne ; NF 2♠ - do koloru 2NT - 5♠ 3♣ - 5-5 na starszych ; INWIT 3♦/♥/♠ - naturalne ; 6+ ; INWIT		

1NT	8-11 PC 5♥/♠ + 4♣/♦ Kolory przedzielone	2♣ - relay 2♦ - warunkowy wybór kontraktu 2♥ - WWK 2♠ - 5+ bez fitów w czerwonych 2NT - pytanie o wariant 3 w kolor - naturalne, 6-tka, INWIT		
2♣	8-11 PC 5♥/♠ + 4♣/♦ Kolory tej samej barwy	2♦ - relay 2♥ - WWK 2♠ - WWK 2NT - pytanie o wariant 3 w kolor - naturalne, 6-tka, INWIT 4♣/♦ - do koloru		
2♦	8-11 PC 6♥/♠ 8-11 PC na młodszych 6-4	2♥/♠ - WWK 2NT - F1, zaliczuj 6 3♣/4♣ - do młodszych INNE - do koloru 6 „KOŃCÓWKA” - DO GRY		
2♥	8-11 PC 5-5+, kolory przedzielone 8-11 PC 6-4 (młodsza 6-tka)	2NT - relay Licytacja w kolor - do koloru „KOŃCÓWKA” - DO GRY		
2♠	8-11 PC 5-5+, kolory tej samej barwy 8-11 PC 6-4 (młodsza 6-tka)	2NT - relay Licytacja w kolor - do koloru „KOŃCÓWKA” - DO GRY		
2NT	8-11 PC 5+-5+ (♥/♠ lub ♣/♦)	3♣/♦ - WWK 3♥ - relay Licytacja w kolor - do koloru „KOŃCÓWKA” - DO GRY		
3♣	8-11 7+♣ - blok 8-11 PC 6♥ i 4♠	3♦ - relay 3♥/♠ - do koloru 3NT - do trefli ; ze starszymi wyniesienie → wsk. Krótkości 4♣ - do koloru 4♦ - forsujące pytanie „KOŃCÓWKA” - DO GRY		
3♦	8-11 7+♦ - blok 8-11 PC 6♠ i 4♥	3♥/♠ - do koloru 3NT - kara do gry 4♣ - forsujące pytanie 4♦ - do koloru „KOŃCÓWKA” - DO GRY		
3♥	8-11 7+♥ - blok 8-11 PC GAMBLING ♣			
3♠	8-11 7+♠ - blok 8-11 PC GAMBLING ♦			

STREFA SZLEMOWA

Blackwood

- 4NT - pas - ?

Odpowiedzi 5 wart. 102 z D atu

3NT	TEXAS PŁD> AFRYKAŃSKI na starszym (♥/♠)			
4(♣, ♦♥, ♠)	PREEMPTIVE (blokujące) , NATURALNE			Cue bidy
4NT	BLACKWOOD			Atutowa