

SMOOTH PRECISION (G. Adamski, P. Klęsk)

Otwarcia

- 1♣ – 16+ (ładne 15) PC skład dowolny (uwaga: z ręką 15(16) PC na obu starych 5+/5+ zalecane otwarcie 1♠)
- 1♦ – 12-15 PC 4+♦ lub dowolne 4-4-4-1 (wtedy możliwy też singiel karo)
- 1♥/♠ – 9-15 PC 5+♥/♠ (uwaga: z w sile 9-10 PC z układem 5+/5+ na starych preferujemy otwarcie blokujące 2♥)
- 1BA – 12-15 PC skład zrównoważony
- 2♣ – „precision”: 11-15 PC 5+♣ i starsza czwórka lub 6+♣
- 2♦ – „multi”: 6-8 PC (na trzeciej, czwartej ręce może być 6-12 PC – prowokowanie przeciwnika do błędu/przelicytowania)
- 2♥ – 6-10 PC 4+♥/4+♠ (na trzeciej, czwartej ręce może być 6-12 PC)
- 2♠ – 6-8 PC dwukolorówka piki i młodszy 5+/5+ (na trzeciej, czwartej ręce może być 6-12 PC)
- 2BA – przed partią: słaby blok na jednym młodszy,
po partii: konstruktywne 5/5 na młodych, 1.5 lewy przegrywającej (w kierunku końcówki w młody lub szlemika)
- 3♣/♦/♥/♠ – 5-10 PC 6+ w licytowanym kolorze (jeżeli na pierwszej drugiej ręce, to dokładnie: KD lub AD w kolorze)
- 3NT – przed partią: 5/5 młode blok 6-10 PC,
po partii: konstruktywne 6+/5+ na młodych, 1.5 lewy przegrywającej (w kierunku końcówki w młody lub szlemika)

Odpowiedzi po otwarciu 1♣

- 1♦ – 0-7 PC negat (z AK w karcie odpowiedź pozytywna)
- 1♥/♠ – 8+ PC 4+ licytowane
- 1NT – 12+ PC zrównoważony bez starszych czwórek
- 2♣/♦ – 8+ PC bez starszych czwórek
- 2♥/♠ – „chcę grać 2♥/♠”: 4-7 PC 5+ licytowane (minimum jeden honor z AKD w kolorze)
- 2NT – 10-11 PC zrównoważony bez starszych czwórek
- 3♣/♦ – 5-7 PC 6+ licytowane, dwa honory (AD lub KD) w licytowanym kolorze
- 3NT – 8-9 PC zrównoważony bez starszych czwórek (6-7 PC z młodszą piątką)

Dalsza licytacja: ogólnie naturalna

Sekwencje szczególne:

- 1♣ – 1♦
- ?
- 1♥/♠ – 16-18 PC 3+ licytowane (1♠ właściwie zawsze 4+ piki, z wyjątkiem: 3244)
- 1NT – 19-21 PC zrównoważony
- 2♦ – „acol” – ręka pozwalająca na wygranie końcówki praktycznie samodzielnie
(po nim 2♥ dwuznaczne: powtórny negat 0-3 PC lub „mam kiery”)
- 2NT – 22-23 PC zrównoważony
- 3NT – 24-25 PC zrównoważony

- 1♣ – 1♥/♠
- ?
- 1NT – 16+ PC z 3+♥/♠ lub 20+ PC zrównoważony
- 2NT – 18-19 PC z dwoma ♥/♠
- 3NT – 16-17 PC z dwoma ♥/♠
- 2♥/♠ – 16-18 PC, skład dokładnie: 4 ♥/♠ i 333: „partnerze, jeżeli też masz 4333, to grajmy 3NT”
- 4♥/♠ – 16-18 PC, 4-kartowy fit i skład inny niż 4333

- 1♣ – 2♣/♦
- ?
- 2♥ – 5+♥ 16+ PC
- 2♠ – 5+♠ 16+ PC
- 3NT – „chcę grać 3NT”, 16-18 PC (zwykle z trzymaniami w obu starych)
- 2NT – forsing, prośba o opis ręki, 19+ PC

Odpowiedzi po otwarciu 1♦

- 1♥/♠ – 8+ PC 4+ licytowane
- 1NT – 8-10 PC zrównoważony bez starszych czwórek
- 2♣ – 12+ PC 5+♣ bez starszych czwórek (dalsza licytacja otwierającego – pokazywanie trzymań w starych: 2♥ „trzymam kiery, nie trzymam pików”, 2♠ „trzymam piki, nie trzymam kierów”, 2NT „trzymam obydwa stare”)
- 2♦ – 12+ PC 3+♦ bez starszych czwórek i bez 5+♣ (dalsza licytacja jak wyżej)
- 2♥/♠ – „chcę grać 2♥/♠”: 4-7 PC 6+ licytowane (minimum jeden honor z AKD w kolorze; uwaga z honorami dokładnie: AD lub KD sugerowana odpowiedź 3♥/♠, natomiast z AK sugerowana odpowiedź 1♥/♠)
- 2NT – 11-12 PC zrównoważony bez starszych czwórek (możliwe 3325 z nieciekawymi treflami – niechęć odpowiedzi 2♣, lub możliwe 3+♦ i trzymanie w starych – niechęć odpowiedzi 2♦)
- 3♣/♦ – blokujące
 - 3♣: 6+♣ (z AD lub KD w licytacji własnej, w obustronnej bez tego wymogu)
 - 3♦: 4+♦, odzywka powinna być przygotowana na możliwość przeniesienia przez otwierającego w 3♥ w przypadku otwarcia z singlem karo – czyli potrzebne fity 3+ kartowe w starych lub 6+ kartowy fit ♣
- 3♥/♠ – 5-7 PC 6+ licytowane (z AD lub KD w licytacji własnej, w obustronnej bez tego wymogu)
- 3NT – (12)13-15 PC zrównoważony bez starszych czwórek

Dalsza licytacja:

- 1♦ – 1♥/♠
- ?
- 1♠ (po odp. 1♥) – cztery ♠ bez czterech ♥ (mając obie starsze czwórki otwierający daje rebid 2♥, celowo ukrywając piki); nadal możliwe oba typy układów tj.: 5+♦/4♠ lub 4441 z singlem ♥
- 1NT – 12-15 PC ręka nie nadająca się na żaden z rebidów: 2♣, 2♦, 2♥, 2NT; czyli możliwe układy: 2254, 3154, 1354; lub po odp. 1♠ możliwe też układy z czterema kierami: 2452, 1453, 3451, 1444 ale wtedy w sile 12-13 PC;
 - uwaga 1: nie dajemy nigdy rebidu 2♣ z układem 5+♦/4♣ (niezależnie od „ładności” trefli)
 - uwaga 2: niemożliwy układ zrównoważony 5♦/332, bo wtedy zawsze otwarcie 1NT
 - uwaga 3: odpowiadający ma teraz możliwość zadania „magistra” 2♣ ze starszą piątką i 12+ PC)
- 2♣ – 12-15 PC 5+♣/4+♦ (ale ręka nie nadająca się na rebid 3♣ opisany poniżej)
 - uwaga 1: w związku z przekroczonym „magistrem”, odpowiadający mając 12+ PC może teraz zalicytować forsujące 2NT pełniące rolę magistra, po którym otwierający ma zalicytować 3♥/♠ w kolorze odp., jeżeli posiada 3 karty w ♥/♠
 - uwaga 2: mając dokładnie 11 PC i 5 kart w ♥/♠ odpowiadający musi wg oceny karty wybrać, czy tylko powtórzyć swój kolor poprzez 2♥/♠ jako słabe powtórzenie, czy też zalicytować „magistrowe 2NT”
 - uwaga 3: po odp. 1♠ rebid 2♣ na pewno też nie zawiera czterech kierów, bo wtedy byłoby otwarcie „2♣ precision”

- 2♦ – 12-15 PC 6+♦
- 2♥ (po odp. 1♠) – 14-15 PC 4+♦/4+♥ brak czwórki ♠; uwaga: nie jest tu możliwy skład 4♦/4♥/5♣, bo wtedy otwarcie „2♣ precision”
- 2♥/♠ – 12-13(14) PC z czwórką w kolorze odpowiedzi, nic nowego nie mówi o karach (nadal możliwy singiel karo)
- 2NT – 14-15 PC, ładna karta inwitująca do 3NT, skład dokładnie: 2254, przy tylko 14 PC sugerowane: ładne kara i figura w kolorze odpowiedzi; przy niespełnieniu powyższych warunków i 14 PC lepiej wybrać rebid 1NT
- 3♣ – 14-15 PC 5+♣/4+♦, ładne trefle, maksymalnie dubel w kolorze odpowiedzi (z 3 kartami sugerowany rebid 2♣, żeby móc uzgodnić stary po ewentualnym magistrze)
- 3♦ – 14-15 PC 6+♦, maksymalnie dubel w kolorze odpowiedzi (z 3 kartami sugerowany rebid 2♦, żeby móc uzgodnić stary po ewentualnym magistrze)
- 3♥/♠ – 14-15 PC z czwórką w kolorze odpowiedzi, ładna inwitująca karta; przy tylko 14 PC i braku pięciu kar (jako bocznego koloru roboczego) zalecany rebid 2♥/♠
- 3♥ (po odp. 1♠) – „minisplinter” uzgadniający piki: 14-15 PC, singiel ♥, 4-kartowy fit ♥ (możliwa ciągle tylko czwórka ♦)

Sekwencje szczególne:

- 1♦ – 1♥
?
- 2♠ – „minisplinter” uzgadniający kiery: 12-15 PC, singiel ♠, 4-kartowy fit ♥ (możliwa ciągle tylko czwórka ♦)
- 3♠ – „splinter” (podostrzony) uzgadniający kiery: ze względu na bilans tylko 23+ PC, koniecznie spełnione muszą być warunki: 15 PC, 5+♦, ładne (figurowe) kara prawie pełne lub pozwalające na szybkie wyrobienie i przynajmniej jedna figura kier z AKD; ewentualnie dopuszczalne tylko 14 PC, gdy 6+♦ i powyższe warunki.

- 1♦ – 1♠
?
- 1NT – 12-15 PC i układy z czterema treflami jak opisano wcześniej, ale możliwe też układy z czterema kierami: 2452, 1453, 3451 nie nadające się na rebid 2♥; ewentualne dalsze uzgodnienie kierów może nastąpić, jeżeli odpowiadający zaliczytuje teraz nieforsujące 2♥ mając 5+♠/4+♥.

- 1♦ – 1♠
1NT – 2♥ – 8-10(11) PC 5+♠/4+♥, nieforsujące; mając 12(11)+ PC z tym układem należy zadać magistra 2♣ (jako pytanie o piki) i ewentualnie później ujawnić kiery
?
pas – „wolę kiery” (3+ kiery)
2♠ – „wolę piki” (2245, 3145)

1♦ – 1♥/♠
 1NT – 2♣ – „magister”: 12(11)+PC 5+ w kolorze odpowiedzi (pytanie o fit i siłę)
 Odpowiedzi po „magistrze”: 2♦ – dół (12-13 PC) bez fitu, 2 w kolor
 odpowiedzi – dół z fitem, 2 w kolor przeciwny – góra (14-15 PC) z fitem, 2NT
 – góra bez fitu.

1♦ – 1♥
 1♠ – 2♣ – „magister”: jak wyżej; mimo że rebid 1♠ wyklucza cztery kiery, ciągle
 możliwe są składy z fitem 3-kartowym ♥: 4351, 4360

1♦ – 1♥/♠
 2♣ – 2NT – „magistrowe 2NT” omówione wcześniej, 12(11)+PC 5+♥/♠
 ?
 3♥/♠ – fit ♥/♠ 3-kartowy
 3♣ – brak fitu ♥/♠, „szósty trefl” 6+♣/4+♦ (bo piątego trefla obiecał już rebid)
 3♦ – brak fitu ♥/♠, „piąte karo” 5+♦/5+♣ (uwaga: mając 6+♣/5+♦ i brak fitu w starym
 wybieramy, które przedłużenie zalicytować wg oceny kolorów)
 3NT – brak fitu ♥/♠ i wydłużeń młodych tj. dokładnie: 5♣/4♦

(komentarz: można rozważyć w systemie uproszczenie i odpowiadanie tylko z fitem 3♥/♠ a
 3NT zawsze bez fitu tzn. bez dodatkowych odzywek 3♣/♦ ujawnianiających wydłużenia, ale
 myślę, że wydłużenia mogą się jednak przydać, aby odpowiadający mógł wybrać ewentualnie
 kontrakt 5♣/♦ zamiast 3NT – takie rozdania bywają celowo ustawiane w turnieju na maksy)

1♦ – 1♠
 2♥ – ?
 pas – „gramy” (przynajmniej 3 kiery)
 2♠ – 5+♠ 8-9 PC propozycja kontraktu (otwierający może przenieść w 2NT do gry)
 2NT – do gry: „nie pasują mi ani kara ani kiery”
 3♣ – forsujące „opisz się dalej” (m.in. zalicytuj 3♠, jeżeli masz 3 karty pik); nie należy
 traktować jako czwarty kolor pytający o trefle – nie mając 3 pików otwierający ma
 zalicytować 3NT lub 3♦ jeżeli ma przedłużenie kar
 3♦ – propozycja kontraktu z rękami: 4243 lub 4234 i 8-9 PC (otwierający może przenieść w
 3♠ do gry mając 3 piki i woląc piki od kar)
 3♥ – silne uzgodnienie kierów
 3♠ – inwit na pikach: 6♠ 9-10 PC
 3NT – do gry
 4♣/♦ – splintery uzgadniające kiery
 4♥ – do gry
 4♠ – do gry (samowolne piki)

1♦ – 1♠
2♣ – 2♥ „czwarty kolor” – pytanie o trzymanie w kierach (uwaga: 2♥ nie może być próbą uzgodnienia kierów 4-4, bo rebid 2♣ wyklucza możliwość posiadania czwórki kier, ze względu na brak otwarcia „2♣ precision”)

?

3NT – „trzymam kiery”

2NT – „nie trzymam kierów i mam dokładnie 5♣/4♦ – wybierz młody)

3♣ – „nie trzymam kierów, ale mam szóstego trefla” 6+♣/4+♦

3♦ – „nie trzymam kierów, ale mam piąte karo” 5+♣/5+♦

1♦ – 1♠

2♣ – 3♥ (inwitujące 5+♥/5+♠ 10-11 PC)

?

naturalnie

1♦ – ktr – pas – 1♥ (licytacja dwustronna)

?

1♠ – 4+♦ i 4♠

ktr – nadwyżka z pięcioma karami

Odpowiedzi po otwarciu 1♥

- 1♠ – 8+ PC 4+ licytowane, bez fitu ♥ (w razie piątki ♠ i karty przynajmniej inwitującej możliwy w dalszej licytacji „magister” 2♣)
- 1NT – 8-11 PC zrównoważony (bez czwórki pików i bez fitu kier)
- 2♣ – pytanie od 10 PC z fitem ♥ lub od 16 PC bez fitu lub chęć zagrania 3♣
- 2♦ – 12+ PC, 5+ licytowane (otwierający licytuje dalej jak po pytaniu 2♣)
- 2♥ – 0-9 PC z fitem
- 2♠ – „minisplinter”: 11-12 PC, singiel ♠, 4+ kartowy fit ♥
- 2NT – 12-13 PC zrównoważony (dubel ♥)
- 3♣/♦ – „minisplinter”: 11-12 PC, singiel licytowany, 4+ kartowy fit ♥
- 3♥ – 0-9 PC z fitem ♥ zwykle 4-kartowym, 3-kartowy fit możliwy w przypadku góry (7-9 PC i układu niezrównoważonego – boczny singiel lub dubel)
- 3♠ – 6+♠ inwitujące 11-12 PC (najczęściej singiel kier)
- 3NT – 14-15 PC zrównoważony (dopuszczalny fit)

Sekwencje szczególne:

- 1♥ – 2♣
- ?
- 2♥ – minimalna ręka 9-11 PC
- 2NT – 12-13 PC (modelowo: 5♥-332)
- 3♥ – (13)14-15 PC (dobry kolor, 6+ kart)
- 3NT – 14-15 PC (modelowo 5♥-332)
- pozostałe rebidy naturalnie opisujące układy 5-4+ z siłą 12-15 PC

- 1♥ – 2♣
- 2♥ – ?
- 2NT – forcing 16+ PC
- 3♣ – „chce grać 3♣”
- 3♥ – 14 PC z fitem, układ niezrównoważony - inwit
- 3NT – do gry
- 3♠ – cue bid (uzgodnienie kierów)

Uwaga: po wejściu przeciwnika, odpowiedź 2♣ staje się naturalna (nieforsująca, do gry), a kontra lub rekontra pełnią rolę pytania.

- 1♥ – 1♠
- ?
- 1NT – 9-11 PC bez czwórki ♠
- uwaga 1: pozostałe odzywki w sile 12-15 PC, naturalne (w szczególności rebid 2♥ nie obiecuje szóstego kier)
- uwaga 2: po sekwencji: 1♥ – 1♠ – 1NT możliwy „magister” 2♣ mając 13+PC; zaś mając naturalne trefle, trzeba zdecydować się na kontrakt 1NT lub 2♥ z dublem

Odpowiedzi po otwarciu 1♠

- 1NT – 8-10 PC zrównoważony (bez fitu kier)
- 2♣ – pytanie od 10 PC z fitem ♠ lub od 16 PC bez fitu lub chęć zagrania 3♣ (około 10 PC)
- 2♦ – 12+ PC, 5+licytowane (otwierający licytuje dalej jak po pytaniu 2♣)
- 2♥ – 12+ PC, 5+licytowane (odpowiedzi 2♠ i 3♥ oznaczają minimum i odpowiednio: bez fitu i z fitem)
- 2♠ – 0-9 PC z fitem
- 2NT – 12-13 PC zrównoważony (dubel ♠)
- 3♣/♦/♥ – „minisplinter”: 11-12 PC, singiel licytowany, 4+ kartowy fit ♠
- 3♠ – 0-9 PC z fitem ♠ zwykle 4-kartowym, 3-kartowy fit możliwy w przypadku góry (7-9 PC i układu niezrównoważonego – boczny singiel lub dubel)
- 3NT – 14-15 PC zrównoważony (dopuszczalny fit)

Sekwencje szczególne:

- 1♠ – 2♣
- ?
- 2♠ – minimalna ręka 9-11 PC
- 2NT – 12-13 PC (modelowo 5♠-332)
- 3♠ – (13)14-15 PC (dobry kolor, 6+ kart)
- 3NT – 14-15 PC (modelowo 5♠-332)
- pozostałe rebidy naturalnie opisujące układy 5-4+ z siłą 12-15 PC

- 1♠ – 2♣
- 2♠ – ?
- 2NT – forcing 16+PC
- 3♣ – „chcę grać 3♣”
- 3♠ – 14 PC z fitem, układ niezrównoważony - inwit
- 3NT – do gry
- 3♥ – cue bid

Uwaga: po wejściu przeciwnika, odpowiedź 2♣ staje się naturalna (nieforsująca, do gry), a kontra lub rekontra pełnią rolę pytania.

Odpowiedzi po otwarciu 1NT

2♣ – stayman

2♦/♥ – transfery

2♠ – transfer na dowolny młodszy lub inwit do 3NT

2NT – 5+/5+ młodsze, siła nieokreślona (po wyborze lepszego/dłuższego młodsze przez otwierającego, dalsza licytacja wskazuje krótkość i aspiracje końcówki lub szlemika w młody)

3♣/♦/♥/♠ – 6+ z dwoma starszymi figurami 5-6 PC (z kolorem AKxxxx i boczną figurą nie używamy tej sekwencji, zaś przesadzamy końcówkę 3NT)

4♦/♥ – duże transfery na kiery/piki (uwaga: przejście przez mały transfer i zalicytowanie końcówki oznacza rękę lepszą z małymi aspiracjami do szlemika)

Sekwencje szczególne:

1NT – 2♦/♥ (transfer)

2♥/♠ – 3NT (12-17 PC, „spasuj lub wybierz 4♥/♠)

?

4♣/♦ – cue-bid inwitujący szlemika 6♥/♠ w przypadku góry u partnera, modelowo: 15 PC i albo 3-kartowy fit ♥/♠ z 5-kartem młodym lub 4-kartowy fit ♥/♠ i skład 4432 (ogólnie)

4♥/♠ – do gry

4NT – inwit do szlemika 6NT w przypadku góry u partnera, modelowo: 15 PC, 5-kart w młodym jako kolor roboczy, figura w kolorze partnera; jeżeli inwit przyjęty, to odpowiedź na pytanie o asy

1NT – 2NT (5+/5+ młode)

3♣/♦ (mam lepsze/dłuższe ♣/♦) – 3♥/♠ (krótkość ♥/♠ z chęcią gry szlemika)

Odpowiedzi po otwarciu 2♣ precision

WJ

Odpowiedzi po otwarciu 2♦ multi

pas – gramy w kara

2♥ – „spasuj lub popraw na ♠”

2♠ – inwit pod warunkiem, że otwierający ma kiery

2NT – forsujące pytanie

3♣ – do gry

3♥ – inwit z fitami w obu starych

3♦ – blok z fitami w obu starych

4♣ – „zalicytuj swój kolor transferem”

4♦ – „zalicytuj swój kolor naturalnie”

4♥ – do gry z własnego koloru

2♦ – 2NT

?

3♣ – silne (dobry kolor, nieznany), po dalszym pytaniu 3♦ licytujemy przeciwny kolor starszy niż kolor otwarcia (transfer)

3♦/♥ – słaby transfer na kolor

Odpowiedzi po otwarciu 2♥ (6-10 PC 4+♥/4+♠)

2♠ – „wolę piki”

2NT – forsujące pytanie 15+ PC

3♣/♦ – własny kolor 12-14 PC

3♥/♠ – blokujące

2♥ – 2NT

?

3♣ – ręka minimalna 6-8 PC z układem mniejszym niż 5/5

3♦ – 5+/5+ siła niesprecyzowana

3♥/♠ – układ 5/4 licytowana piątka, 9-10 PC (górze)

3NT – 4/4 9-10 PC (górze)

Odpowiedzi po otwarciu 2♠ 5/5

WJ

Splinter

Po 1♥ – ?

3♠, 4♣, 4♦ – 15-17 PC, licytowana krótkość, fit 4+ kartowy

1♥ – 3♠

?

3NT – podwójne trzymanie pik

4♣, 4♦ – licytowany cue bid, 12-14 PC, marnujące się punkty w pikach max. 2 lub dokładnie as

4♥ – ręka minimalna marnujące się punkty w pikach

Ucieczki po kontrze na słabe 1NT

1NT – ktr (przeciwnik „na wprost”) – ?

pas – forsuje partnera do rekontry

rktr – monokolor, forsuje partnera do 2♣

2♣ – 5-ka ♣ i starsza czwórka

2♦ – 4+/4+ ♦ i ♥

2♥ – 4+/4+ ♥ i ♠

2♠ – naturalne 5+ kart, inwitujące

2NT – młodsze 5+/5+ (pozytywne, bo ucieczkowe o słabszym układzie są w odzywce pas)

1NT – ktr (przeciwnik „na wprost”) – pas – pas –

rktr – pas – ?

pas – „gramy”

2♣ – 4+/4+ ♣ i ♦

2♦ – 4+♦ i 4♠

2♥ – 5+♥ i młodsza czwórka

2♠ – 5+♠ i młodsza czwórka

Inne ustalenia

1. Na bloki na poziomie 4 gramy kontrą karną; rolę wywoławczą pełni 4NT o znaczeniu: „mogę grać w 2 pozostałe kolory”
2. W licytacji szlemikowej, po odpowiedzi na asy, zalicytowanie nowego koloru na wysokości 6 jest pytaniem o cue-bid trzeciej klasy (dubla lub damę) w celu zagrania szlema. Np.:
1♣ – 1♠
1NT – 2NT (nadwyżka)
3♠ – 4♣ (cue-bid)
4NT – 5♦
6♣/♦/♥ – „partnerze jeżeli masz cue-bid trzeciej klasy w ♣/♦/♥, to zalicytuj 7♠, w przeciwnym razie 6♠”
3. Gramy blackwoodem wyłączeniowym. Np.:
1♣ – 1♠
5♦ (pytanie o asy bez A♦; odpowiedzi nadal wg schematu: 102 na 5 wartości z damą)
Inny przykład:
1♣ – 1♥
4♣ – 4♦
5♣ (pytanie o asy bez A♣)

Wisty i ustalenia wistowe

Ogólnie:

1. **wist odmienny**,
2. **zrzutki ilościowe odwrotne** (z wyraźnie dużą ilościówką nieparzystą!),
3. preferencja ilościówki nad marką (marka tylko w szczególnych sytuacjach)
4. zrzutka **nie do koloru** – **rewolwer**,
5. przeciwko NT **potwierdzenie wistu** z obu rąk (mała karta potwierdza wist)

Po wiście partnera i dołożeniu z musu figury lub dużej blotki, w następnej rundzie tego koloru pokazujemy **ilość pierwotnego układu**. Np.: po dołożeniu w pierwszej lewie króla z K982 w drugiej lewie damy 2.

Ustalenia szczególne:

109_{x(x)}

W10_{x(x)} – walet wyklucza posiadanie starszego honoru

AW10_{x(x)}, KW10_{x(x)}, AK109_(x) – „silna dycha”

Szczególne wisty przeciwko NT:

1. **KD**109 lub **KD**10_{xx(x)} – prośba do partnera o dołożenie waleta, jeżeli go posiada, lub markę małą kartą, jeżeli posiada A (a natychmiastowe przejęcie i podegranie waleta byłoby niewystarczające – krótki dziadek); w pozostałych przypadkach duża karta.
2. **KD**10_x – prośba partnera o markę, jeżeli ten posiada A lub W, na okoliczność możliwego „manewru z Bath”, np. w stole **xx(x)**, **Axx** (rozgrywający może przepuszczać mając **AW**)
3. **AKW**_{x(x)} – prośba do partnera o odblokowanie się damą, a jeżeli jej nie posiada ma dać wyraźną ilościówkę.
4. **AK**_{xx(x)} (jeżeli z jakiegoś powodu nie jest lepiej małą kartą; np. chęć obejrzenia dziadka) – partner niestety w ogólności nie odróżni tego wistu od (synt. 2) **KD**10_x i dołoży markę. Uwaga: partner mając **xxxx** lub **Wxxx** i widząc w stole trzy karty powinien dokładać małą kartę (zachęta – „dama u rozgrywającego przypuszczalnie leci”).

Wisty przeciwko grze w kolor:

Do wistu w **A** lub **D** dokładamy markę/demarkę (wyjątki: **DW**_{x(x)} lub **Kx**_(x) na stole, wtedy lavinthal).

Do wistu w **K** dokładamy ilościówkę (wyjątek: **Axx** na stole).

Uwaga: po wiście w **K**, mając jako dokładający **Dxx**, dokładamy małą kartę (sygnalizacja taka sama jak dubla na wypadek, gdy partner wistuje np. z **AKxx** z zamiarem przebitki)

Wisty figurowe przeciwko szlemikom:

Z figur wistujemy **odwrotnie**: **AK**_(x), **KD**_(x), **DW**_(x), **W**10_(x)

Do wistu w **A** dokładamy markę/demarkę – „mam/nie mam króla”.

Do wistu w **K** lub **D** dokładamy ilościówkę (może być ważna w końcówce).

Do wistu w **W** lub mniejszego dokładamy markę/demarkę (no chyba, że bardzo solidny kolor w dziadku, wówczas dokładamy ilościówkę).