

Opracowanie: Miroslaw Cagara

Gdańsk, 4 marca 2006

Kontakt: cagara@domicil.pl

Plik do pobrania na stronie: www.domicil.pl



Bridge Base Standard

Standardowy system licytacyjny używany w Bridge Base Online



System opracowany na bazie SAYC (Standard American Yellow Card) proponowany jest przez Bridge Base Inc. dla wszystkich graczy online, szczególnie w turniejach indywidualnych oraz w grze parami z przypadkowym partnerem. Ścisłe określono wszystkie konwencje wchodzące w skład systemu i nie ma potrzeby uzgadniania tego z partnerem. We własnym profilu wystarczy wpisać informację „SAYC - BB Standard”.

Odzywki oznaczone symbolem (!) wymagają alertowania.



Otwarcia

Uwaga: przy równej długości 5-5 otwieramy starszym longerem.

- 1♣ 13+ PC, gwarantuje 3 trefle;
- 1♦ 13+ PC, gwarantuje 4 kara (wyjątek skład 4-4-3-2);
- 1♥ 13+ PC, 5+ kierów;
- 1♠ 13+ PC, 5+ pików;
- 1BA 15-17 PC, ręka zrównoważona, może zawierać dowolną piątkę;
- 2♣ +22 PC lub 9 lew (forsuje na jedno okrążenie);
- 2♦ 5-11 PC, gwarantuje dobrą szóstkę karową, wyklucza czwórkę starszą;
- 2♥ 5-11 PC, gwarantuje dobrą szóstkę kierową, wyklucza czwórkę pikową;
- 2♠ 5-11 PC, gwarantuje dobrą szóstkę pikową, wyklucza czwórkę kierową;
- 2BA 20-21 PC, ręka zrównoważona;
- 3♣/3♦/3♥/3♠ otwarcia blokujące, dobry kolor 7+;
- 3BA 25-27 PC, ręka zrównoważona;
- 4♥/4♠ otwarcia blokujące, dobry kolor 8+, silniejsze od otwarć na wysokości trzech;
- 5♣/5♦ otwarcia blokujące, dobry kolor 8+, silniejsze od otwarć na wysokości trzech;



Odpowiedzi i dalsza licytacja

- | | | |
|----|------------------------------------|--|
| 1♣ | 1♦ | 6+ PC, 4+ kara, nie wyklucza czwórki starszej oraz fitu trefli; |
| | 1♥ | 6+ PC, 4+kiery, wyklucza czwórkę karo, nie wyklucza czwórki pik oraz fitu trefli; |
| | 1♠ | 6+ PC, 4+ piki, wyklucza czwórkę karo i kier, nie wyklucza czwórki pik oraz fitu trefli; |
| | 1BA | 6-10 PC, wyklucza 4 kara, 4 kiery, 4 piki i 5 trefli; |
| | 2♣ | 6-9 PC, 5+ trefli, wyklucza 4 kara, 4 kiery i 4 piki; |
| 1♦ | 2BA | 13-14 PC, układ zrównoważony, raczej bez czwórki starszej; |
| | 3♣ | 10-12 PC, 5+ trefli, wyklucza 4 kara, 4 kiery i 4 piki; |
| | 3BA | 15-17 PC, układ zrównoważony, raczej bez czwórki starszej; |
| | 1♥ | 6+ PC, 4+kiery, nie wyklucza czwórki pik oraz fitu karo; |
| | 1♠ | 6+ PC, 4+ piki, wyklucza czwórkę kier, nie wyklucza fitu karo; |
| 1♥ | 1BA | 6-10 PC, wyklucza 4 kiery, 4 piki i 5 trefli; |
| | 2♣ | 11+ PC, 5+ trefli, wyklucza 4 kiery i 4 piki; |
| | 2♦ | 6-9 PC, 4+ kara, wyklucza 4 kiery i 4 piki; |
| | 2BA | 13-14 PC, układ zrównoważony, raczej bez czwórki starszej; |
| | 3♦ | 10-12 PC, 4+ kara, wyklucza 4 kiery i 4 piki; |
| 1♠ | 3BA | 15-17 PC, układ zrównoważony, raczej bez czwórki starszej; |
| | 1♠ | 6+ PC, 4+ piki, nie wyklucza fitu kier przy 11+ PC; |
| | 1BA | 6-10 PC, wyklucza 4 piki; |
| | 2♣ | 11+ PC, 4+ trefli, wyklucza 4 piki; |
| | 2♦ | 11+ PC, 4+ kara, wyklucza 4 piki i 4 trefle; |
| 2♥ | 6-10 PC, 3+ kartowy fit w kierach; | |

- 2BA(!) (*Jacoby 2NT*) 13+ PC, układ zrównoważony z co najmniej 3-kartowym fitem kierowym;
 3♥ ręka bardzo silna, 18+ PC bez krótkości;
 3♣/3♦/3♠ (bez przeskoku) zaliczowanie renonsu lub singla;
 3BA ręka średnia, 15-17 PC bez krótkości;
 4♥ ręka minimalna, 12-14 PC bez krótkości;
 4♣/4♦/4♠ (z przeskokiem) silny, 5+ boczny kolor;
 2♠/3♣/3♦ naturalne, 17+ PC, inwit do szlemika;
 3♥ 10-12 PC, 3+ kartowy fit w kierach, inwit;
 Przy zrównoważonej karcie i 10 PC może być korzystniejsze 1BA pomimo fitu kierowego.
 3BA 15-17 PC, układ zrównoważony, raczej bez fitu w kierach;
 4♥ maks. 10 PC, fit 4-kartowy w kierach, dobry układ;

- 1♠ 1BA 6-10 PC, wyklucza 3 piki;
 2♣ 11+ PC, 4+ trefli;
 2♦ 11+ PC, 4+ kara, wyklucza 4 trefle;
 2♥ 11+ PC, 4+ kiery, wyklucza 4 trefle i 4 kara;
 2♠ 6-10 PC, 3+ kartowy fit w pikach;
 2BA(!) (*Jacoby 2NT*) 13+ PC, układ zrównoważony z co najmniej 3-kartowym fitem pikowym;
 3♠ ręka bardzo silna, 18+ PC bez krótkości;
 3♣/3♦/3♥ (bez przeskoku) zaliczowanie renonsu lub singla;
 3BA ręka średnia, 15-17 PC bez krótkości;
 4♠ ręka minimalna, 12-14 PC bez krótkości;
 4♣/4♦/4♥ (z przeskokiem) silny, 5+ boczny kolor;
 3♣/3♦/3♥ naturalne, 17+ PC, inwit do szlemika;
 3♠ 10-12 PC, 3+ kartowy fit w pikach, inwit;
 Przy zrównoważonej karcie i 10 PC może być korzystniejsze 1BA pomimo fitu kierowego.
 3BA 15-17 PC, układ zrównoważony, raczej bez fitu w kierach;
 4♠ maks. 10 PC, fit 4-kartowy w pikach, dobry układ;

Druga odzywka otwierającego po otwarciu 1♥/1♠:

Ręka minimalna (13-16 PC):

- BA na najniższej wysokości;
- Powtórzenie koloru odpowiedzi na najniższej wysokości (z fitem 4-kartowym lub dobrą trójką);
- Zgłoszenie nowego koloru bez rewersu (możliwy szeroki przedział 13-18 PC);
- Powtórzenie swojego koloru na najniższej wysokości;

Ręka średnia (17-18 PC):

- Zgłoszenie nowego koloru z przeskokiem lub powtórzenie z przeskokiem swojego koloru;
- Zgłoszenie nowego koloru z rewersem;
- Zgłoszenie nowego koloru bez rewersu (możliwy szeroki przedział 13-18 PC);

Ręka silna (19-21 PC):

- Zgłoszenie BA z przeskokiem;
- Powtórzenie swojego koloru lub partnera z podwójnym przeskokiem;
- Zgłoszenie nowego koloru z podwójnym przeskokiem bez rewersu lub pojedynczym z rewersem;

Druga odzywka odpowiadającego po otwarciu 1♥/1♠:

Jeśli odpowiadający zgłaszał kolor na wysokości jednego, musi określić się, czy zamierza zatrzymać się w częściówce, inwituje do końcówki, zgłasza końcówkę lub forsuje do końcówki i potrzebuje więcej informacji o ręce otwierającego, by wybrać optymalny kontrakt.

Odzywki signoff w strefie częściówki (6-10 PC):

- Pas
- 1BA
- 2 w głoszonym kolorze swoim lub pierwszym partnera;

Odzywki inwitujące do końcówki (11-12 PC):

- 2BA
- 3 w którymkolwiek uprzednio licytowanym kolorze;

Uwaga: 1♥-1♠-1BA-2♣/2♦ nie forsuje do dogranej;
1♥-1♠-1BA-3♣/3♦ forsuje do dogranej;

-
- 1BA 2♣ *Stayman* - pytanie o starsze czwórki, 8+ PC i co najmniej jedna starsza czwórka. Możliwa jest także mniejsza siła, jeśli odpowiadający zamierza spasować na każdą odpowiedź otwierającego np. ze składem 4-4-4-1 z singlem trefl;
- 2♦ bez starszej czwórki;
2♥/2♠ starsza piątka;
2BA 9 PC;
3BA 10-12 PC;
 - 2♥ czwórka kierowa, nie wyklucza czwórki pikowej
2 BA 9 PC, brak czwórki kierowej;
3♣/3♦ piątka w młodszym kolorze, brak 4 kierów, zainteresowanie szlemikiem;
3 BA 10-12 PC, brak czwórki kierowej;
 - 2♠ czwórka pikowa, wyklucza czwórkę kierową;
2 BA 9 PC, brak czwórki pikowej;
3♣/3♦ piątka w młodszym kolorze, brak 4 pików, zainteresowanie szlemikiem;
3 BA 10-12 PC, brak czwórki pikowej;
- 2♦ (!) *Jacoby transfer* - transfer na kiery, obiecuje 5+ kierów;
- 2♥ normalne przyjęcie transferu;
2BA inwit;
3♣/3♦ naturalne i forsujące do końcówki, możliwa próba szlemowa;
3♥ inwit;
3BA 10-12 PC, ręka zrównoważona, otwierający może zalicytować 4♥;
 - 3♥ 17 PC i 4 kiery;
- 2♥ (!) *Jacoby transfer* - transfer na piki, obiecuje 5+ pików;
- 2♥ normalne przyjęcie transferu;
2BA inwit;
3♣/3♦ naturalne i forsujące do końcówki, możliwa próba szlemowa;
3♠ inwit;
3BA 10-12 PC, ręka zrównoważona, otwierający może zalicytować 4♠;
 - 3♠ 17 PC i 4 piki;
- 2BA 8-9 PC, zwykle bez starszej czwórki, inwit. Otwierający z nadwyżką licytuje 3BA;
- 3♣/3♦ kolor 6+, inwit do 3BA lub 5♣/5♦;
- 3♥/3♠ kolor 6+, inwit do szlemika. Otwierający z ładną ręką daje cue bid;
- 3BA *Signoff*;
- 4♣ *Gerber* - pytanie o asy;
- 4BA inwit do szlemika. Otwierający licytuje 6BA z maksimum siły, w przeciwnym razie pasuje;
- 4♥/4♠/5♣/5♦ *Signoff*; kolor 6+ bez aspiracji szlemikowych;

Po Staymanie lub transferze Jacobiego zgłoszenie nowego koloru jest forsujące;

Po kontrze przeciwnika na 1BA obowiązują wszystkie wymienione odpowiedzi, *system is on*;

Po wejściu przeciwnika odzywką 2♣ konta odpowiadającego = *Stayman, system is on*;

Po wejściu przeciwnika 2♣/2♦ podniesienie koloru przeciwnika oznacza obie czwórki starsze.

Otwierający licytuje 3BA lub 4 w kolor swojej czwórki starszej;

Po wejściu przeciwnika 2♥/2♠ podniesienie koloru przeciwnika oznacza drugą czwórkę starszą.

Otwierający licytuje 3BA lub 4 w kolor czwórki starszej partnera;

-
- 2♣ 2♦ sztuczne - zwykle negat do 7 PC, ale może być też wyczekujące z dobrą kartą nie nadającą się do pozytywnej odpowiedzi;
2BA 22-24 PC, ręka zrównoważona, dalsza licytacja jak po otwarciu 2BA;
- 2♥/2♠/3♣/3♦ naturalne, kolor 5+ co najmniej z damą, 8+ PC, forsuje do dogranej;
2BA 8+ PC, układ zrównoważony;

2♦/2♥/2♠

2BA forsujące, pokazuje zainteresowanie końcówką także po interwencji przeciwnika;

3BA propozycja kontraktu;

Każde podniesienie koloru otwarcia jest propozycją gry - *RONF (raise only non forcing)*;

Zgłoszenie nowego koloru 5+ forsuje na jedno okrażenie;

- powtórzenie swojego koloru z siłą 5-8 PC;

- można zgłosić boczną czwórkę młodszą z co najmniej damą przy sile 9-11 PC;

- BA na najniższej wysokości z siłą 9-11 PC;

- poparcie koloru odpowiedzi z fitem 3-kartowym lub drugim honorem;

Zasady licytowania cuebidów:

- Licytuj najpierw nielicytowane przez ciebie kolory, asy przed renonsami;
- Planuj swoje cuebidy. Najtańszy cuebid nie musi być najlepszy, jeśli spowoduje on zgłoszenie następnego cuebidu na wyższej wysokości niż, jakby kolejność była odwrotna. Przykładowo kolejność 4♣-4♥-4♠ jest lepsza od 3♠-4♥-5♣;
- Zgłaszaj najpierw asy, potem króle. Wyjątkowo, jeśli pokazałeś już w licytacji, że jesteś mocny w jakimś kolorze, należy zgłosić kontrolę 2-go stopnia przed pokazaniem kontroli 1-go stopnia w twoim kolorze.
- Powyżej końcówki zgłaszaj cuebidy tylko wtedy, gdy jest możliwość grania szlemika - z minimum lepiej jest powrócić na kolor uzgodniony. Jeśli partner pokazuje dalsze cuebidy lub jego ostatni cuebid jest powyżej końcówki, musisz odpowiedzieć, jeśli tylko jest to możliwe.
- Zgłoszenie cuebidu powyżej 5BA jest próbą grania szlema.
- Jeśli którykolwiek z partnerów uważa, że ma już dość informacji do ustalenia końcowego kontraktu, powinien go niezwłocznie zalicytować.
- Jeśli cuebid został skontrowany, rekontra pokazuje kontrolę 2-go stopnia w tym kolorze. Po kontrze można też spasować.
- Unikaj zgłaszania singletona lub renonsu w kolorze, który w sposób naturalny licytował twój partner.

Konwencja atutowa - *Grand Slam Force (GSF)*

Zalicytowanie 5BA z pominięciem Blackwooda jest konwencją atutową, która prosi partnera o zalicytowanie szlema w kolor uzgodniony, jeśli posiada on dwa z trzech starszych honorów atutowych (A,K,D).

- Licytuj 6 w kolor uzgodniony jeśli posiadasz mniej niż 2 honory;
- Licytuj 7 w kolor uzgodniony jeśli posiadasz 2 honory;



Licytacja w obronie

Wejścia obronne po otwarciu 1 w kolor:

Kontra wywoławcza, siła otwarcia, możliwa krótkość w kolorze otwarcia. Możliwe danie kontry także przy sile 17+PC z własnym kolorem lub ręką zrównoważoną za silną na wejście 1BA.

Swój kolor na poziomie 1 8-16 PC, kolor 5+ lub silna czwórka z górą siły;

Swój kolor na poziomie 2 8-16 PC, solidny kolor 5+ lub dobry układ np. 5-5;

1BA - 15-18 PC z zatrzymaniem w kolorze otwarcia. Dozwolony Stayman i transfery;

Po otwarciu przeciwnika w kolor młodszy:

kolor przeciwnika *Michaels cuebid*, 8+ PC, wywołanie na kolory starsze 5-5 lub ładne 5-4;

2BA *Unusual 2NT*, 8+ PC, wywołanie na najniższe nielicytowane kolory 5-5 lub ładne 5-4;

Po otwarciu przeciwnika w kolor starszy:

kolor przeciwnika *Michaels cuebid*, 8+ PC, wywołanie na co najmniej 5-5 z nielicytowaną piątką starszą;

2BA *Unusual 2NT*, 8+ PC, wywołanie na oba młodsze kolory 5-5 lub ładne 5-4;

Wszystkie wejścia kolorem z przeskokiem mają charakter zaporowy.

Wejścia obronne po otwarciu 1BA (standard w BBS) :

2♣ *Landy*- 13+PC i układ co najmniej 4-4 w kolorach starszych;

2♦ odpowiadający pokazuje kara;

2♥/2♠ wybór lepszego koloru starszego;

Inne naturalne;

Zamiast *Landy* proponuję podobnie jak większość zaawansowanych graczy po otwarciu przeciwnika 1 BA stosować konwencję *Cappeletti*.

Kontra siłowa

2♣ Jednokolorówka w dolnym kolorze, 13+PC

2♦ Dwukolorówka w kolorach starszych, 13+PC

2♥ Dwukolorówka kiery z kolorem młodszy, 13+PC

2♠ Dwukolorówka piki z kolorem młodszy, 13+PC

2BA Oba kolory młodsze, 13+PC

- Po 2♣ odpowiadający najczęściej licytuje 2♦ na które partner pasuje jeżeli ma kara bądź poprawia na swój kolor, inne odzywki kolorowe są do pasa, a 2BA jest silnym pytaniem o kolor.

- Po 2♦, odzywki w kolorach starszych są do gry, w kolorach młodszych są naturalne i forsujące, a 2BA jest silnym relayem.
- Po 2♥/♠, 3 w kolor młodszy jest do koloru, 2BA jest relayem.



Licytacja w po interwencji przeciwnika *(z opracowania pana Marka Wójcickiego)*

Po kontrze wywoławczej I broniącego:

- rekontra od 10 PC bez fitu w kolorze otwarcia. Jeżeli odpowiadający nie ma zamiaru kontrować przeciwników, to zaleca się dawanie opisujących rękę odzywek, takich, jak 1♥, 1♠ czy 2BA;
- nowy kolor na wysokości jednego naturalne, nie limitowane, kolor 4+, forsujące na jedno okrażenie;
- 1BA 8-10 PC bez fitu w kolorze otwarcia;
- nowy kolor na wysokości dwóch bez przeskoku 6-10 PC, szóstka lub dobra piątka, nie forsujące;
- nowy kolor z przeskokiem blokujące, kolor co najmniej sześciokartowy;
- podniesienie koloru otwarcia do wysokości dwóch 5-8 PC z fitem w kolorze otwarcia;
- podniesienie koloru otwarcia z przeskokiem blokujące z dobrym fitem w kolorze otwarcia;
- 2BA od 9 PC z fitem w kolorze otwarcia;

Po wejściu I broniącego kolorem:

- pas może być wciągający po wejściach, po których kontra byłaby negatywna i otwierający musi wznowić z krótkością w kolorze wejścia nawet z minimum siły;
- kontra jest negatywna do wysokości 2♠ i oznacza:
 - w sekwencji 1♣-1♦ obie starsze czwórki;
 - w sekwencji 1♣/1♦-1♥ dokładnie 4 piki (1♠ oznacza 5+ pików);
 - w sekwencji 1♣/1♦-1♠ 4 kiery (5 w sile 6-9 PC);
 - w sekwencji 1♥-1♠ obie młodsze czwórki;

Po kontrze negatywnej otwierający licytuje:

- bez przeskoku z siłą 12-15 PC;
- inwituje lub licytuje końcówkę z siłą 16-18 PC;
- forsuje do dogranej przez kolor przeciwnika z siłą 19+ PC;
- nowy kolor na wysokości 1 6+ PC, kolor co najmniej 4+, forsujące na jedno okrażenie;
- nowy kolor bez przeskoku na wysokości 2 lub 3 11+ PC, kolor co najmniej 5+, forsujące na jedno okrażenie;
- podniesienie koloru otw. bez zmian;
- 1BA 8-11 PC z zatrzymaniem w kolorze wejścia, w zasadzie bez fitu w kolorze otwarcia;
- 2BA inwitujące;
- przeskok w nowy kolor forsujące do dogranej z perspektywami szlemikowymi, kolor co najmniej 5+;
- kolor przeciwnika fit w kolorze otwarcia, zatrzymanie I lub II klasy w kolorze wejścia, forsujące do dogranej z szansami szlemikowymi

Po wejściu 1BA:

- Kontra od 9 PC;
- podniesienie koloru partnera 5-8 PC z fitem w kolorze otwarcia
- nowy kolor 5-8 PC, niezły kolor co najmniej 5+;



Kontry i rekontry

Kontry wywoławcze

Kontra na otwarciu przeciwnika na wysokości 1 lub 2 lub na otwarciu blokujące jest *kontrą wywoławczą*. Minimalne wymagania zależne są od składu i wysokości, na której partner może odpowiedzieć.

- Z ręką z co najmniej trzykartowymi fitami w pozostałych kolorach dajemy kontrę z siłą 13+PC;
- Z ręką z co najmniej czterokartowymi fitami w pozostałych kolorach dajemy kontrę z siłą 11+PC;

- Jeśli kontrujący wcześniej pasował, to kontra oznacza siłę 9-11 PC i czterokartowe fity w nielicytowanych kolorach.
- Z siłą 17+PC dajemy kontrę z co najmniej jednym dobrym kolorem. Późniejsze zalicytowanie własnego koloru oznacza silną rękę;
- Skok po kontrze wywoławczej jest forsujący;
- 4BA po kontrze wywoławczej jest *Blackwoodem*;

Kontry negatywne (!) - *negative double*:

Kontra na wysokości 1 lub 2 po otwarciu partnera i wejściu prawego obrońcy jest *kontrą negatywną* oznaczającą rękę nadającą się do licytacji i pozostawiającą przestrzeń licytacyjną partnerowi.

Uwaga: zalicytowanie koloru starszego na wysokości 2 lub wyższej pokazuje 11+PC i co najmniej pięciokartowy kolor.

Przykłady użycia kontry negatywnej:

1♦-1♥-X! 6+PC i 4 piki (zalicytowanie 1♠ pokazuje 5 pików)

1♦-1♠-X! 6+PC i 4 kiery lub 5-10 PC i pięć kierów

1♣-1♦-X! 6+PC i 4+/4+ na starszych

1♥-1♠-X! 4+/4+ na młodszych

Uwaga: bezpośrednia kontra na otwarciu przeciwnika 1BA ma zwykle charakter karny (zobacz poniżej *kontry karne*)

Odpowiedzi na kontrę negatywną:

Minimum (przed dograną)	do 16 PC (nieforsujące);
Skok	16-18 PC (nieforsujące);
<i>Cuebid</i> w kolor przeciwnika	19+ PC (forsing do dogranej);
pas (rzadko)	karny;

Uwaga 1: Wszystkie rebidy poniżej dogranej są nieforsujące za wyjątkiem cuebidu w kolor przeciwnika.

Uwaga 2: Stosowanie kontr negatywnych wyklucza karne skontrolowanie wejścia przeciwnika. Jednakże kiedy odzywka przeciwnika dobiega - po dwóch pasach - do otwierającego, ten powinien dać kontrę re-open jeżeli posiada mniej niż trzy karty w kolorze przeciwnika. Partner z opozycją może taką kontrę zamienić na karną.

Kontry karne

Gra się kontrą negatywną do wysokości 2♠, zatem kontra jest karna wtedy, gdy:

- Kontra na odzywkę na wysokości 3+ (za wyjątkiem otwarcia cztery w starszy);
- Bezpośrednia kontra na otwarciu BA;
- Kontra na wejście przeciwnika 1BA;
- Kontra po tym, jak partner dokładnie określił swój skład i siłę;
- Kontra po wcześniejszej karnej rekontrze partnera;
- Kontra po kontrze karnej partnera, lub przepasowaniu przez niego kontry wywoławczej;
- Kontra na sztuczną odzywkę (np. *Stayman*, *Cuebid*, *Blackwood*) lub odpowiedź. Jest to także kontra na wist.
- Kontra na otwarciu 5♣/5♦;

Uwaga 1: Uważaj z kontrami karnymi dawanymi na siłę partnera.

Uwaga 2: Każda odzywka lub kontra przeciwnika "wyłącza" konwencje przewidziane dla licytacji jednostronnej.

Uwaga 3: Jeśli przeciwnik zalicytował sztucznie (np. *Cuebid Michaelsa* lub *Dziwne 2BA*), kontra oznacza siłę od 10PC, a kolor przeciwnika forsuje do dogranej.

Uwaga 4: Forsujący pas stosowany jest wtedy, gdy przeciwnik przelicytuje w obronie naszą zapowiedź, a ty nie jesteś pewien, czy pasować, czy licytować wyżej i przerzucasz decyzję na partnera.

Rekontry

Rekontra może mieć cztery różne znaczenia:

- 4♠ (lub wyżej)-kontra-rekontra-pas karna
- 1BA-pas-2♦!-kontra-rekontra-pas- pas-pas karna - dobre kara
- 1♠-kontra-rekontra-pas 10+PC - do gry
- 1♦-pas-pas-kontra-pas-pas-rekontra-? SOS - odpowiadający nie może utrzymać kontry i posiada co najmniej dwa nielicytowane kolory



Wisty i zrzutki naturalne (propozycja BBS)

Wisty:

Z sekwensów honorowych wychodzi się starszym.

Wyjątek stanowią wisty przeciw grze BA z sekwencji KD109 i AKW10. Jest to sygnał dla partnera aby się odblokował i odrzucił kartę bezpośrednio niższą.

Z dubla wychodzi się kartą wyższą, a z koloru 3-kartowego najmłodszą.

Z koloru 4+ wychodzi się czwartą najlepszą.

Zrzutki:

Duża karta zachęca, mała zniechęca.

Kolejność starsza-młodsza wskazuje na parzystą ilość kart, a młodsza-starsza na nieparzystą.

Obecnie jednak prawie wszyscy wistują odmiennie i stosują zrzutki odwrotne. W BBO wystarczy zaznaczyć w swoim profilu UDCA.

Wist odmienny

- **Wist z blotek**

<u>xx</u>	- blotką niższą;
<u>xx</u> x	- blotką środkową, później dokładamy blotkę niższą;
<u>xxx</u>	- drugą od góry, później jeżeli chcemy przekazać informację o parzystej liczbie kart, dokładamy wyższą;
<u>xxxx</u>	- drugą od góry, później dokładamy blotkę niższą.

- **Wist spod figury**

Fx	- wistujemy figurę, także z 10 x wistujemy dziesiątką;
F <u>xx</u>	- kartą środkową;
F <u>xxx</u>	- czwartą najlepszą;
F <u>xxxx</u>	- czwartą najlepszą.

- **Wist z sekwensów**

A	= A K x;
K	= K D x lub A K sec;
D	= D W x, A D W x;
W	= W 10 x, A W 10 x, K W 10 x;
10	= A 10 9 x, K 10 9 x, D 10 9 x.

Zrzutki odwrotne

- **Sygnał ilościowy** - dokładanie kart w kolejności:

niższa-wyższa	- wskazuje parzystą liczbę kart w kolorze;
wyższa - niższa	- wskazuje nieparzystą liczbę kart w kolorze.

- **Sygnał jakościowy:**

niska blotka	- zachęca do kontynuowania wistu (<i>marka</i>)
wysoka blotka	- zniechęca do kontynuowania wistu (<i>demarka</i>).