

Otwarcia	Licytacja po otwarciu	Dalsza licytacja	
1♣ 12-14 PC, słabe NT 12-14 PC, 4441 z singlem ♦ 12+ PC, 5+ ♣ 18+ PC, skład dowolny	1♦ 0-6 PC, negat 16+ PC	1♥/♠ może być z trójki 1NT 18-20 PC 2♣ 15+ PC, 5+ ♣ 2♥/♠ 18-20 PC 5+ ♥/♠ 2♦ 21-22 PC, ACOOL 2NT 23+ PC	
	1♥/♠ 7+ PC, 4+ ♥/♠	2♣ 12+ PC, 5+ ♣, brak 4♥/♠ 2♦ 15+ PC, odwrotka (pyt. o skład)	1↑ 4♥♠, 7-11 PC 2↑ 4♥♠, 12+ PC 3↑ 5♥♠, 7-11 PC 4↑ 5♥♠, 12+ PC 5↑ 6♥♠, 7-11 PC 6↑ 6♥♠, 12+ PC
	1NT 7-10 PC, bez 4♥ ani 4♠ 2♣/♦ 11+ PC, 5+ ♣/♦ 2♥/♠ 12+ PC, 5+ ♥/♠ 2NT 11-15 PC, brak 4♥ lub 4♠	1NT 12-14 PC 2♣ 10+ PC, 5+ ♥/♠ pyt. o skład (magister)	1↑ dół bez fitu 2↑ dół z fitem 3↑ góra bez fitu 4↑ góra z fitem
1♦ 12-17 PC, 5+ ♦	1♥/♠ 7-10 PC, 4+ ♥/♠ 1NT 7-10 PC, 5+ ♣ 2♣ 11-14 PC, 5+ ♣ 2♦ 7-10 PC, 3+ ♦	pas 12-14 PC 1↑ 15 PC (lub 14 PC + bonus) 2↑ 16 PC (lub 15 PC + bonus) 3↑ 17 PC (lub 16 PC + bonus) 4↑ 17 PC + bonus	
	2♥/♠ 11+ PC, 4+ ♥/♠ 3♣ 15+ PC, 5+ ♣ 3♦ 11+ PC (lub 10 PC + bonus), 3+ ♦	pas 12 PC 1↑ 13 PC (12 PC + bonus) 2↑ 14 PC (13 PC + bonus) 3↑ 15 PC (14 PC + bonus) 4↑ 16 PC (15 PC + bonus) 5↑ 17 PC (16 PC + bonus) 6↑ 17 PC + bonus	
	4♣ 13+ PC, 3+ ♦, BLACKWOOD !!!	1↑ 0 lub 3 asy * 2↑ 1 lub 4 asy 3↑ 2 asy, 0 króli 4↑ 2 asy, 1 król 5↑ 2 asy, 2 króle	
	4NT 15+ PC, 3+ ♦, BLACKWOOD !!!	*	
		1NT 12-14 PC 2♣/♦ 14+ PC, 5+♦ i 4+ ♣/♦ 2♥ 14+ PC, 6+ ♥ 2♠ 14+ PC, 5+♥ i 4+ ♠ 2NT 15+ PC, skład równy	
1♥ 12-17 PC, 5+ ♥	1♠ 7+ PC, 4+ ♠ (forsująca)	1NT 12-14 PC 2♣/♦ 14+ PC, 5+♦ i 4+ ♣/♦ 2♥ 14+ PC, 6+ ♥ 2♠ 14+ PC, 5+♥ i 4+ ♠ 2NT 15+ PC, skład równy	
	1NT 7-10 PC, brak 3♥ (nieforsująca) 2♣/♦ 11+ PC, 5+ ♣/♦ (forsująca) 2♥ 7-10 PC, 3+ ♥	pas 12-14 PC 1↑ 15 PC (lub 14 PC + bonus) 2↑ 16 PC (lub 15 PC + bonus) 3↑ 17 PC (lub 16 PC + bonus) 4↑ 17 PC + bonus	
	2♠ 12+ PC, 5+ ♠ 3♥ 11-12 PC (lub 10 + bonus), 3+ ♥	pas 12 PC 1↑ 13 PC (12 PC + bonus) 2↑ 14 PC (13 PC + bonus) 3↑ 15 PC (14 PC + bonus) 4↑ 16 PC (15 PC + bonus) 5↑ 17 PC (16 PC + bonus) 6↑ 17 PC + bonus	
	4♣ 13-14 PC, 3+ ♥, BLACKWOOD	4♥ 12-14 PC * 15-17 PC (odp. z pominięciem ♥)	
	4NT 15+ PC, 3+ ♥, BLACKWOOD	*	
		1NT 7-10 PC (nieforsująca) 2♣/♦ 11+ PC, 5+ ♣/♦ (forsująca) 2♥ 11+ PC, 5+ ♥ 2♠ 7-10 PC, 3+ ♠	pas 12-14 PC 1↑ 15 PC (lub 14 PC + bonus) 2↑ 16 PC (lub 15 PC + bonus) 3↑ 17 PC (lub 16 PC + bonus) 4↑ 17 PC + bonus
1♠ 12-17 PC, 5+ ♠	1NT 7-10 PC (nieforsująca) 2♣/♦ 11+ PC, 5+ ♣/♦ (forsująca) 2♥ 11+ PC, 5+ ♥ 2♠ 7-10 PC, 3+ ♠	pas 12-14 PC 1↑ 15 PC (lub 14 PC + bonus) 2↑ 16 PC (lub 15 PC + bonus) 3↑ 17 PC (lub 16 PC + bonus) 4↑ 17 PC + bonus	
	3♠ 11-12 PC (lub 10 + bonus), 3+ ♠	pas 12 PC 1↑ 13 PC (12 PC + bonus) 2↑ 14 PC (13 PC + bonus) 3↑ 15 PC (14 PC + bonus) 4↑ 16 PC (15 PC + bonus) 5↑ 17 PC (16 PC + bonus) 6↑ 17 PC + bonus	
	4♣ 13-14 PC, 3+ ♠, BLACKWOOD	4♠ 12-14 PC * 15-17 PC (odp. z pominięciem ♠)	
	4NT 15+ PC, 3+ ♠, BLACKWOOD	*	
		2♥♠♦ czwórka (kolejność: ♥ ♠ ♦) 2NT 4♣ (układ 4333) !!!	
		2♥ 3+ ♥ ** ♠♣♦ brak 3+ ♥, czwórka (kolejność ♠ ♣ ♦) 2NT brak 3+ ♥, 17 PC (16+ bonus) chęć gry NT	
1NT 15-17 PC, skład równy Bezwzględnie licytacje zamyka partner (5+ PC)	2♣ 5+ PC, brak piątki (pyt. o czwórkę) STEINMAN	** (analogicznie, kolejność czwórek ♣ ♦ ♥)	
	2♦ 5+ PC, 5+ ♥ (transfer)	** (analogicznie, kolejność czwórek ♥ ♦ ♠)	
	2♥ 5+ PC, 5+ ♠ (transfer)	** (analogicznie, kolejność czwórek ♥ ♠ ♣)	
	2♠ 5+ PC, 5+ ♣ (transfer)	** (analogicznie, kolejność czwórek ♥ ♠ ♣)	

Dzi Em Łan

Pierwsza odzywka po otwarciu „1” u przeciwnika:

- 1 w kol. – 7-11 PC, 5+
- 1NT – jak w tabeli
- kontra – 12-15 PC
- 2 w kol. – 15+ PC, 5+
- 3 – blok, jak w tabeli

Pierwsza odzywka po otwarciu „2” u przeciwnika:

- kontra – 15-17 PC
- 2 w kol – 12-15 PC, 5+
- 3 (przesk) – bloki (jak w tabeli)
- 2NT – jak w tabeli

Dalej natura

Kolejne kontry na 1 lub 2 wsteczne, na 3 i wyżej karne

Prawdop. rozkładów		
K	Rozk.	Prawd.
7	4-3	62 %
	5-2	30,5 %
	6-1	7 %
	7-0	0,5 %
6	4-2	48 %
	3-3	36 %
	5-1	15 %
	6-0	1 %
5	3-2	68 %
	4-1	28 %
	5-0	4 %
4	3-1	50 %
	2-2	40 %
3	2-1	78 %
	3-0	22 %
2	1-1	52 %
	2-0	48 %

2♣ 11-14 PC, 6+ ♣ 11-14 PC, 5+ ♣ i 4 ♠/♥	2♦ 9+ PC, pytanie o skład (forsująca)	2♥/♠ 4 ♥/♠ i 5+ ♣ 2NT 13-14 PC, brak 4 ♥/♠, 6+ ♣ 3♣ 11-12 PC, brak 4 ♥/♠, 6+ ♣	
	2♥/♠ 7-10 PC, 5+ ♥/♠ (nieforsująca) 2NT 10-12 PC (pyt. o przedział 13-14 PC) 3♣ 6-8 PC, blok 3♦♥♠ 11-14 PC, solidna 6+ ♦/♥/♠ 3NT 13-15 PC, do gry (nieforsująca)		
2♦ 7-11 PC, dwie 5+ minimum jedna starsza (wilkosz)	2♥/♠ 10-13 PC, do koloru (nieforsująca) 2NT 14+ PC, silne pyt. o skład (forsująca)	3♣ 5+ ♣ i 5+ w starszym 3♦ 5+ ♥ i 5+ ♠ 3♥ 5+ ♦ i 5+ ♥ 3♠ 5+ ♦ i 5+ ♠	3♦ pyt. o starszy
	3♣ 14+ PC, silne 6 ♣ 3♦ 14+ PC, inwit, wyw. starszej 5+ (fors.) 3♥ 6-9 PC, 3+ ♥ i 3+ ♠, blok	pas z 5+ ♥ 3♠ z 5+ ♠	
2♥/♠ 7-11 PC, 6+ ♥/♠	3♥/♠ 10-13 PC, 2+ ♥/♠ !!! 4♥/♠ 14-17 PC, 2+ ♥/♠ !!! ♣♦NT 12+ PC, bez 2+ ♥/♠ !!! ♠♦NT (przeskok) 15+ PC, bez 2+ ♥/♠ !!!		
2NT 7-11 PC, 5+ ♣ i 5+ ♦	3♣/♦ 11-14 PC 3+ ♣/♦ 4♣/♦ 15-18 PC, 3+ ♣/♦ 3NT 14-19 PC, mocne ♥ i ♠		
3♣/♦ 7-11 PC, 6+ ♣/♦ (blok)	4♣/♦ 13-15 PC, 2+ ♣/♦ 5♣/♦ 16-19 PC, 2+ ♣/♦ ♥♠NT 13+ PC, bez +2 ♣/♦ !!! ♥♠NT (przeskok) 16+ PC, bez +2 ♣/♦ !!!		
3♥/♠ 3-8 PC, 7+ ♥/♠ (blok)	4♥/♠ 14-20 PC, 1+ ♥/♠ 5♥/♠ 21+ PC, pyt. o przedział	6♥/♠ 6-8 PC	
3NT pełny ♣/♦ bez bocznego dojścia (AKDWxxx, AKDxxxxx)			
4♣/♦ 8,5 lewy na ♥/♠			

Zap. contract w wer. sport.		Strefy bilansowe w PC / uzyskany procent z rozdania								
Przed partią	Po partii	0-5	6-9	10-15	16-20	20-24	25-30	31-34	35-40	
4 pasy	4 pasy	-	-	-	50	44	26	8	0	
50-80	50-80	83	74	65	56	47	29	11	0	
90-110	90-110	86	77	68	59	50	32	14	0	
120-140	120-140	89	80	71	62	53	35	17	0	
150-170	150-170	92	83	74	65	56	38	20	2	
180-200	180-200	95	86	77	68	59	41	23	5	
210-290	210-490	98	89	80	71	62	44	26	8	
300-390	500-590	100	92	83	74	65	47	29	11	
400-420	600-620	100	95	86	77	68	50	32	14	
430-450	630-650	100	98	89	50	71	53	35	17	
460-480	660-680	-	100	92	83	74	56	38	20	
490-510	690-710	-	100	95	86	77	59	41	23	
520-790	720-800	-	100	98	89	80	62	44	26	
800-910	810-1360	-	-	100	92	83	65	47	29	
920-930	1370-1380	-	-	100	95	89	68	50	32	
940-970	1390-1420	-	-	100	98	89	71	53	35	
980	1430	-	-	-	100	92	74	56	38	
990-1010	1440-1460	-	-	-	100	95	77	59	41	
1020-1390	1470-1690	-	-	-	100	98	80	62	44	
1400-1510	1700-1990	-	-	-	-	100	83	65	47	
1520	2000-2210	-	-	-	-	100	86	68	50	
-	2220	-	-	-	-	100	89	71	53	
> 1520	> 2220	-	-	-	-	100	100	95	90	

Wymagane punkty (do zapisu impów)		
PC	Przed partią	Po partii
20	0	0
21	50	50
22	70	70
23	110	110
24	200	290
25	300	440
26	350	520
27	400	600
28	430	630
29	460	660
30	490	690
31	600	900
32	700	1050
33	900	1350
34	1000	1500
35	1100	1650
36	1200	1800
37	1300	1950
38	1300	1950
39	1300	1950
40	1300	1950

nadrobki / niedorobki	
Punkty	Impy
0-10	0
20-40	1
50-80	2
90-120	3
130-160	4
170-210	5
220-260	6
270-310	7
320-360	8
370-420	9
430-490	10
500-590	11
600-740	12
750-890	13
900-1090	14
1100-1290	15
1300-1490	16
1500-1740	17
1750-1990	18
2000-2240	19
2250-2490	20
2500-2990	21
3000-3490	22
3500-3990	23
> 4000	24

Tabela wistów przeciwko grze kolorowej (wg. Culbertsona)	
AKD, AKW lub AKxx	atakujemy w asa lub króla - zależnie od zwyczajów w danym gronie grających
blotki atu	wistujemy w którąś z nich o ile rozgrywający licytował dwa kolory, a jego partner poparł go tylko w atutowym atakujemy figurą, z tym, że z konfiguracji AK wistujemy inaczej, niż ustaliliśmy wyjście z AK32. Uwaga! Wist ten dajemy tylko wtedy, gdy partner ma pewne dojście
singleton as lub dubleton AK	atakujemy figurą, z tym, że z konfiguracji AK wistujemy inaczej, niż ustaliliśmy wyjście z AK32. Uwaga! Wist ten dajemy tylko wtedy, gdy partner ma pewne dojście
KDW (także z blotkami)	gramy królem
As i blotka bądź singleton król w kolorze partnera	wistujemy asem a następnie blotką, w drugim przypadku - królem
Singleton	gramy, pod warunkiem posiadania przynajmniej trzech blotek atu lub zatrzymania w kolorze atutowym (np. A5), lub gdy możemy liczyć na górne honory u partnera
DW10 (także z blotkami)	w damę
dowolny sekwens (min. 3-kartowy)	najstarszą
KD10 (także z blotkami)	gramy królem
as z blotką w bocznym kolorze i zatrzymanie w atu	gramy w asa, a następnie w blotkę
trzy blotki, trzeci as lub trzeci król atu	gramy najmniejsze atu
kolor, który zaliczyliśmy i został poparty przez partnera	atakujemy w ten kolor
W10, DW, W10x	wistujemy w starszą figurę
trzy lub cztery blotki w dowolnym kolorze bocznym	gramy w blotkę najstarszą (z czterech) lub środkową (z trzech)

Tabela wistów przeciwko NT (wg. Culbertsona)	
pełny kolor	gramy z góry
AKWxxxx lub lepszy	wychodzimy w asa
AKD10x, AKD32, AKDx	wychodzimy królem
ADW10xx, ADWxxxx	wychodzimy damą
KDWx (lub więcej)	gramy królem
AKxxxx	gramy w piątkę, jako czwartą najlepszą kartę w kolorze, o ile jednak mamy boczne dojście, atakujemy figurą
KDxxxx lub DWxxxx	gramy starszą figurą
DW10xx (lub więcej blotek)	atakujemy damą
AKxxx, ADxxx, AWxxx, KDxxx	wistujemy czwartą najlepszą kartą w kolorze
DW10x, KD10x, DW9x	wistujemy najstarszą kartą
dowolny kolor 5- lub 6-kartowy	atakujemy w czwartą kartę od góry tego koloru
trzy blotki	gramy w najstarszą lub środkową
unikamy wyjścia z konfiguracji DWx, KDx lub AKx o ile wykluczona jest długość w tym kolorze u partnera, nie wychodzimy też z dubletonów w rodzaju: figura (as, król lub dama) i blotka	