

**A színek jele és növekvő sorrendje:** treff (♣), káró (◇), kőr (♥), pikk (♠), szan (sz).

**Figurapontok** (fp): A figurák pontértékének összege: ász (A) 4, király (K) 3, dáma (D) 2, bubi (B) 1 figurapont.

**Eloszlási pontok** (ep): A figurapontok számához színhiányért +3, szingliért +2, dublóért +1 pontot adunk.

**Asztali pontok** (ap): A figurapontokhoz hozzáadjuk az aduszín, és a legrövidebb szín hosszúsága közti különbséget.

A vonalon található összponterő függvényében a telsesíthető felvételek magassága:

26: 3sz, 4♥, 4♠      28: 5♣, 5◇      33: kisszlem (6 akárm)      37: nagyszlem (7 akárm)

(szan felvétel esetén az összponterő a két kézben található fp összege, színjáték esetén a hosszabb aduval rendelkező kéz ep-jainak, és a másik kéz ap-jainak összege)

A licitálás célja annak felderítése, hogy mi a legmagasabb teljesíthető felvétel, és hogy van-e a vonalon megfelelő aduszín (legalább 8 lap). Ha ez az aduszín nemes szín (♥, ♠), akkor ha megvan a szükséges erő, akkor 4♥, 4♠-et érdemes játszani, ám ha minor (♣, ◇), akkor általában jobb a 3sz.

A licitrendszer vizsgálata a lehetséges indulások szerint csoportosítva történik. Ha a lappal többféle indulás is alkalmazható lenne, akkor a következő sorrendben előrébb levőt alkalmazzuk. A kényszerítő liciteket (amire a partner nem passzolhat) \* jelöli.

## 1. AZ 1sz INDULÁS ÉS A VÁLASZOK (KÖZBESZÓLÁS NÉLKÜL)

16-18fp, egyenletes eloszlás (minden színben legalább 2 lap, nincs 5-ös nemes, 6-os minor szín).

**1.1. Válasz.** Mivel az induló pontosan leírta a lapját, a válaszoló veszi át az irányítást. Az alapelv az, hogy az induló jelzett 16-18fp erejét hozzáadja a saját ponterejéhez, és megnézi, hogy az összeg milyen felvétel vállalásához elég. Ha épp határeset jön ki, akkor invitet ad.

- a) egyenletes kézzel: 0-7fp passz, 8-9fp 2sz invit, 10-14fp 3sz, 15-16fp 4sz\* kisszlem-invít, 17-18fp 6sz, 19-20fp 5sz\* nagyszlem-invít, 21-24fp 7sz.
- b) legalább 5-ös színnel: 0-8ep: 2◇, 2♥, 2♠, amire az induló passzol; legalább 9ep: 3♣\*, 3◇\*, 3♥\*, 3♠\*.
- c) 4-es nemes színnel és legalább 8ep-tal: 2♣\* Stayman kérdés, amely az induló 4-es nemes színét kérdezi. Erre a válasz 2◇ (ha nincs), 2♥ (ha van ♥), 2♠ (ha van ♠, de nincs ♥). Ez után az induló invitet ad vagy gémet mond sz-ban, vagy a megtalált nemes színben.

## 2. A 2sz INDULÁS ÉS A VÁLASZOK (KÖZBESZÓLÁS NÉLKÜL)

21-22fp, egyenletes eloszlás.

**2.1. Válasz.** Az elv ugyanaz mint az 1sz indulás esetén.

- a) egyenletes kézzel: 0-3fp passz, 4-9fp 3sz, 10-11fp 4sz\*, 12-14fp 6sz, 15fp 5sz\*, 16-18fp 7sz.
- b) legalább 5-ös ◇, ♥, ♠: 0-4ep: passz, 5+ep: 3◇\*, 3♥\*, 3♠\*.
- c) Baron-kérdés: 3♣\*, ami keresi az induló 4-es színét. (ha csak a ♣ 4-es, azt 3sz jelzi)

## 3. A 2♣\* INDULÁS ÉS A VÁLASZOK (KÖZBESZÓLÁS NÉLKÜL)

Legalább 22fp, vagy önálló gém, pl. AKDxxx, -, AKxxx, xx

**3.1. Válasz.** 0-3fp 2◇, 4-6fp 2♥, 7-9fp 2♠, 10+fp 2sz. Hármasságú színlicit: 4-6fp, 6-os szín, legalább 4fp a színben.

**3.2. Az induló viszontválasza.** Egyenletes kézzel szan, különben legalább 5-ös szín. A 2♣ - 2◇ - 2sz licitorsorozat kivételével a válaszoló gém alatt nem állhat meg.

## 4. AZ 1♥ ÉS 1♠ INDULÁS ÉS A VÁLASZOK (KÖZBESZÓLÁS NÉLKÜL)

Legalább 13ep, 10-21fp, a szín legalább 5-ös, nincs hosszab szín.

**4.1.1. Válasz színtalálkozás esetén.**

- a) sima emelés: 6-9ap, legalább 3 lapos támogatás
- b) ugró emelés: 10-12ap, legalább 3 lapos támogatás
- c) gémmre ugrás: 0-9fp, legalább 4 adu, szingli
- d) ha a lap erősebb mint a fentiek: előbb egy más színt licitálunk (\*), majd ugorva visszatérünk a színre.

- 4.1.2. Válasz szintalálkozás hiányában.** 4-es hosszúságú színeket alulról licitálunk.
- új szín az egyes magasságon\*: legalább 6ep, legalább 4 lap
  - új szín a 2-es magasságon\* (ugrás nélkül): legalább 11fp, legalább 4 lap (kivéve az 1♠ - 2♥ licitmenetet, amely legalább 5-ös szín, hisz 4-es színeket alulról licitálunk). Ígér még egy licitet.
  - ugró új szín\*: legalább 13fp, jó 6-os szín, nincs adutámogatás, nincs 4-es más szín
  - új színben gém: 0-9fp, legalább 7-es szín
  - 1sz: 6-10fp, tagadja a 3-as támogatást, és hogy 4-es színt licitálhatna 1-es magasságon
  - 2sz\*: 13-15fp, egyenletes eloszlás, nincs 3 lapos támogatás
  - 3sz: 16-18fp, egyenletes eloszlás, nincs 3 lapos támogatás
- 4.2.1. Az induló viszontválasza gyenge lappal.** (13-15ep)
- passz: (csak passzolható válasz után szabad)
  - 1sz: közel egyenletes eloszlás, nem lát jó aduszínt
  - saját szín ismétlése: nem feltétlenül 6-os, csak nincs jobb licit
  - válaszó színének emelése: 4-es támogatás
  - új, az elsónél alacsonyabb rangú szín licitje (ez még visszaigazítható az első színre azonos magasságon)
- 4.2.2. Az induló viszontválasza erős lappal.** (19-21ep)
- gémre ugrás
  - riverz\*, azaz új, az elsónél magasabb rangú szín licitje (ez csak 1-el magasabban igazítható vissza)
  - ugró, az elsónél alacsonyabb rangú új szín licitje\*
  - ugró 2sz\*: közel egyenletes eloszlás
- 4.2.3. Az induló viszontválasza középzónás lappal.** (16-18ep)
- ugrás a saját színben: legalább 6-os szín
  - ugrás a partner színében
  - 2-es licitre 2sz\* válasz
  - 1♥ - ♠ licitmenet után 2♣ vagy 2♦ viszontválasz (gyengébb lappal 1sz vagy színismétlés lenne a licit)
- 4.3. További licitmenet.** Új szín licitje legalább 4-es hosszúságot ígér.
- ha valamelyik játékos gémerőt lát: gémet mond, vagy gémig kényszerít
  - ha valamelyik játékos látja, hogy nincs gémerő: passz, igazítás, sima sz
  - ha lehetséges gémerőt lát: géminvited ad. (szín gém alá emelése, sz emelése)
- Minor szintalálkozás esetén gémerővel 3sz-t kell játszani, ha minden színben van fogás. Ezért összeemelt minor szín esetén új szín\* licitje 3sz alatt fogást jelez a színben, kivéve a 4. szín\* licitje, ami fogást keres.

## 5. AZ 1♣ ÉS 1♦ INDULÁS ÉS A VÁLASZOK (KÖZBESZÓLÁS NÉLKÜL)

Legalább 13ep, 10-21fp, legalább 3-as szín. A hosszabb minorral indulunk. 3-3, 4-4 esetén 1♣, 5-5 esetén 1♦.

- 5.1.1. Válasz szintalálkozás esetén.** Ha 4-es nemes szín is van, akkor előbb azt licitáljuk.
- sima emelés: 6-9ep, legalább 5 lapos támogatás
  - ugró emelés: 10-12ep, legalább 5 lapos, esetleg jó 4 lapos támogatás
  - 4, 5-re ugrás: 0-9fp, legalább 5 adu, szingli (kizárás)
  - ha a lap még erősebb: egy más színt\*, vagy 2sz-t licitálunk, és megpróbálunk sz-ban gémet játszani.
- 5.1.2. Válasz szintalálkozás nélkül, vagy nemes színnel.** 4-es hosszúságú színeket alulról licitálunk.
- új szín az egyes magasságon\*: legalább 6ep, legalább 4 lap
  - 1♦/2♣\*: legalább 11fp, legalább 4 lap. Ígér még egy licitet.
  - ugró új szín\*: legalább 13fp, jó 6-os szín, nincs 4-es más szín
  - új színben gém: 0-9fp, legalább 7-es szín
  - 1sz: 6-10fp, tagadja hogy 4-es színt licitálhatna 1-es magasságon
  - 2sz\*: 13-15fp, egyenletes eloszlás, legfeljebb egy 4-es nemes szín lehet
  - 3sz: 16-18fp, egyenletes eloszlás, nincs 4-es nemes szín
- 5.2.1. Az induló viszontválasza gyenge lappal.** (13-15ep)
- passz: (csak passzolható válasz után szabad)
  - egyes magasságú új szín, vagy az elsónél alacsonyabb rangú szín a 2-es magasságon
  - 1sz: közel egyenletes eloszlás, nincs licitálható 4-es nemes szín
  - saját szín ismétlése: legalább 6-os szín. Esetleg 5-ös is lehet, ha szant valamiért nem tudnánk licitálni.
  - válaszó színének emelése: 4-es támogatás
- 5.2.2. Az induló viszontválasza erős lappal.** (19-21ep)
- gémre ugrás
  - riverz\*, azaz új, az elsónél magasabb rangú szín licitje
  - ugró, az elsónél alacsonyabb rangú új szín licitje\*
  - ugró 2sz\*: közel egyenletes eloszlás, nincs 4-es nemes
- 5.2.3. Az induló viszontválasza középzónás lappal.** (16-18ep)
- ugrás a saját színben: 6-os szín
  - ugrás a partner színében
- 5.3. További licitmenet.** Mint 4.3.-ban.

## 6. KIZÁRÓ INDULÁSOK ÉS A VÁLASZOK (KÖZBESZÓLÁS NÉLKÜL)

**6.1. Gyenge kettes indulás.** 2♠,2♥,2♣: 6-os erős szín, legfeljebb 10fp, nincs külső 4-es nemes szín. Válaszok:

- 2sz\*: ez az egyetlen erős válasz, külső fogást (A,K) kérdez. Válasz rá a fogás színe, ha nincs, az aduszín.
- a szín emelése: nem invit, további kizárás
- új szín: az előző helyett új adut ajánl (legalább 6-os szín, nincs 2 lapos támogatás)

**6.2. Magasabb kizárások.** Legalább 7-es szín, nincs indulóerő. Bellben mans ellen 2, azonos manshelyzetben 3, mansban bell ellen 4 ütessel kevesebbet ígér, mint a vállalt ütésszám (2/3/4-es szabály). Minden további licit (A-kérdést kivéve) természetes.

## 7. KÉRDŐ LICITEK ÉS A VÁLASZOK (KÖZBESZÓLÁS NÉLKÜL)

**7.1. Ászkérdés, Királykérdés.**

- 4sz\*: ászkérdés, melyre a válaszok: 0/3A 5♣, 1/4A 5♠, 2A 5♥.
- ászkérdés utáni 5sz\*: királykérdés (ha minden ász megvan), válaszok: 0/3K 6♣, 1/4K 6♠, 2K 6♥.
- ászkérdés után, ha 5sz-ban akarunk leállni, azt közvetlen 5sz licittel nem tehetjük. Ekkor egy 5sz alatti, aduként szóba nem jövő szín licitje\* 5sz bementését kéri, amire passzolunk.

**7.2. Színkérdés.** Színtalálkozás utáni, vagy ugró szín licit\* 4-es magasságon (nem az adu) fogáskérdés a bementett színben. Válaszok: 1. lépcső nincs fogás; 2. lépcső Kx vagy szingli; 3. lépcső A vagy színhiány; 4. lépcső AK.

**7.3. Negyedik szín.** Legfeljebb 3-as magasságon a negyedik szín\* licitje fogást keres a színben 3sz felé. Válaszok:

- 3sz: van fogás, gémerő
- 2sz: van fogás, invit 3sz-ra
- a szín 3-as magasságú licitje\*: 2 fogás, asztal akar lenni
- partner színe: nincs fogás, de legalább 7 lapos az adu. Ha a kérdezőnek plusz egy lapja van, jó lesz adunak.
- saját szín: nincs fogás, lehet plusz hosszúság a színben.

## 8. A VÉDEKEZŐVONAL LICITJEI

**8.1. Sima szín közbeszólás az ellenfél indulása után:** 10-15fp, legalább 5-ös szín, hívásirányító jellege is van. Válaszok:

- emelés, ugró emelés: 6-9 illetve 10-12ap, legalább 3 lapos támogatás
- gémre ugrás a színben: gyenge kizáró
- új szín: legalább 10ep, legalább 5-ös szín
- ugró új szín: legalább 10ep, 6-os szín, nincs adutámogatás
- sima szan: 9-11fp, nincs adutámogatás
- ugró szan: 12-14fp, kettős fogás az ellenfél színében, ha a partner nemes színt licitált, nincs támogatás
- 3sz: 15+fp, kettős fogás
- ellenfél színének licitje\*: fogást keres 3sz felé.

**8.2. Ugró szín közbeszólás:** legalább 6-os szín, a kizáró indulás szabályai szerint.

**8.3. Információs kontra:** legfeljebb 4♠ természetes színindulás utáni kontra. Vagy 16+fp tetszőleges eloszlással, vagy legalább 10fp, és rövideg az ellenfél színében, saját szín nélkül. Minél magasabb a kontrázott licit, annál jobb eloszlás és ponterő szükséges. Szín bementését kéri a partnertől. Válaszok:

- passz: a kontrát büntetővé alakítja
- sima szín: 0-8ep, ez a leghosszabb szín
- ugró szín: 9-12ep, a szín legalább 4-es
- sima szan: 6-10fp fogás az ellenfél színében, nincs 4-es nemes
- ugró szan: 11-12fp 2 fogás az ellenfél színében, nincs 4-es nemes
- felüllicit\*: legalább 13 pont
- szabad válasz: 1-es magasságban 5-8ep, 2-esen 6-10ep, 3-ason 8-11ep

**8.4. Újranyitó kontra:** Már passzos kéz kontrája, vagy olyan helyzetben kontra, amikor passz esetén véget érne a licit. Választást kér a nemlicitált színek közül (legalább 2 közül), a magasságra megfelelő játékerővel. Feltétele, hogy a partner maximum 3-as magasságon kiválaszthassa a színt.

**8.5. Az 1sz közbeszólás:** Mintha indulás lenne, de legalább 2 fogás az ellenfél színében.

**8.6. Szokatlan szanzadu:** Az ellenfél színindulása utáni ugró szan\*, vagy már passzos játékos szan\* licitje választást kér a két legalacsonyabb nemlicitált szín közül, legalább 5-5 eloszlással. 4-6 vesztes.

## 9. LICIT AZ ELLENVONAL KÖZBESZÓLÁSA ESETÉN

**9.1. A partner 1 szín indulásának kontrája után.** A licitek értelme hasonló, a rekontra a legerősebb. Az emelés és ugró emelés gyengébb, mint közbeszólás nélkül.

**9.2. A partner 1 szín indulása, majd közbeszólás után.**

- felüllicit\*: legalább 11fp, fogást keres a színben 3sz felé
- kontra\*, 3♠ alatti licitre: negatív kontra. Legalább (4+magasság) ep, a nem licitált nemes színeket ígéri.
- új szín: ha negatív kontrával is lehetne licitálni, akkor 5-ös hosszúság
- emelés, ugró emelés: gyengébb, mint közbeszólás nélkül

**9.3. A partner 1sz indulása utáni szín közbeszólásra.** A kontra büntető; felüllicit\* fogást keres; új szín természetes, passzolható

**9.4. A partner 2♣ indulása utáni szín közbeszólásra.**

- passz: valamelyik átugrott licitet kellett volna licitálni
- kontra: 2♠ alatt: ezt licitáltam volna; fölötte büntető
- egyéb: nem zavart a közbeszólás

**9.5. Színkérdés, ászkérdés, királykérdés kontrája után.** Passz az első lépcső, rekontra a második.

**9.6. Színkérdés, ászkérdés, királykérdés utáni közbeszólás után.** Passz az első lépcső, a kontra nem lépcső, hanem büntető.

## 10. ELTÉRÉSEK AZ ALAPRENDSZERTŐL

**10.1. Kényszerítő 1 szan.** Az 1♥/♠ indulásra adott 1sz\* válasz kényszerítő, és további információt kér a partner lapjáról. Általában 6-10fp-os lap, de olyan extra erős lapokat is lehet így licitálni, amelyeket máshogy nem tudnánk. Válaszok:

- 13-15ep: 2♥ (ha 4-es a ♥ 1♠ indulás után); az induló szín ismétlése 6-ost jelent; más esetben a ♣ és ◇ közül a hosszabb (kopogni kell rá)
- 16-18ep: ugró új szín 4-es hosszúsággal; ugrás az induló színben 6-ossal; 2sz; 2♠ (ha 4-es a ♠ 1♥ indulás után)
- 19-21ep: 6-os színnel gémpre ugrás; különben 3sz

**10.2. Fordított emelés.** Az 1♣/◇ indulásra adott sima és ugró emelések felcserélése.

**10.3. Transzfer 1sz indulás után.** Az 1sz indulásra adott színválaszok helyett: 2◇ 5-ös ♥-t, 2♥ 5-ös ♠-et, 2♠ 5-ös minort jelez. Az indulónak kötelessége a jelzett színt bemondani, így ő lesz a felvevő. A válaszoló 0-7ep-tal passzol, 8-9ep-tal géminvitet ad (2sz 5-ös, 3sz 6-os színnel), más licittel gépig kényszerít. Így az 1sz-ra adott 3♣, 3◇, 3♥, 3♠ 6-os színt jelez, és szleminvit.

**10.4. Ghestem.** Az ellenfél 1 szín indulása után kétszínű, legalább 5-5-ös lapot jelez (a fennmaradó 3 szín közül kettőben), 4-6 vesztőütéssel. A licitek úgy vannak kialakítva, hogy mindig a konvenciót alkalmazó legyen az asztal, nehogy túl sok információt kapjanak az ellenjátékosok.

- 2sz: a 2 legalacsonyabb szín
- 3♣: a két legmagasabb szín (kivétel: 1♣ indulás után a 2◇ jelenti ezt)
- felüllicit: ♣ és a legmagasabb rangú szín (kivétel: 1♣ indulás után 3♣ ◇-t és a legmagasabbat jelzi)

**10.5. Kantar géminvit.** Az (1minor - 1nemes - 1sz -) licitsorozat után, ha a válaszoló a kimaradt minor színt\* licitálja, az jelzi, hogy a nemes színe 5-ös volt. (legalább 11ep)

## 11. ELLENJÁTÉK

**11.1. Indulások.**

- semleges színből dublóból a nagyobbbal indulunk (pl. AK, D7)
- sorozatból, belső sorozatból a legmagasabbal (pl. KBT7, KDT9), kivéve AKx
- kis lap szan ellen visszahívást kér, szín ellen figurát jelez

**11.2. Kérés – nem kérés.** Színjátékban nagy, szanban kis lap dobása a szín folytatását kéri.

**11.3. Paritásjelzés.** Ha a kérés – nem kérés nem jöhet szóba, akkor nagy lap dobása páros, kis lapé páratlan sok lapot jelez a színben.

**11.4. Hívásirányítás.** Ha az előző kettő konvenció egyike se jöhet szóba, akkor kis lap alacsony rangú, nagy lap magas rangú szín hívását kéri.

**11.5. Dobás idegen színben.** A dobott szín hívását kéri/nem kéri, hasonlóan 11.2.-höz. (Azaz szanban kicsi, színben nagy lap kéri a dobott szín hívását.)