

WEJŚCIA W LICYTACJI DWUSTRONNEJ
WEJŚCIA W OBRONIE (typ, odpowiedzi na wysokości 1/2, na poz. wygasającej)
po wieloznacznym otwarciu 1C PAS - 8-12 bez trefli lub 4333 X - 8+ (wywoławcza może być z treflami, (13+ dowolny) 1♦/♥/♠, siła 8-12PC 0-2 w kolorze licytowanym, 1NT - 0-7 pc skład dowolny 2♣/♦/♥/♠ - 8-12PC, naturalne, kolor 6+, 3♣/♦/♥/♠ - 3-7PC, naturalny blok z niezłym kolorem 6+ dalsza licytacja analogiczna jak po słabych otwarciach. Po otwarciu PASS i wejściu do 2s - X normalny transfer systemowy Po otwarciach wyższych - licytujemy naturalnie
WEJŚCIA 1BA (na poz. 2-ej/4-ej, odpowiedzi, na poz. wygasającej)
na poz 2, po otwarciach do 1S, systemowe 0-7pc na pozycji wygasającej, systemowe - relay 13+
WEJŚCIA Z PRZESKOKIEM (typ, odpowiedzi, blokujące)
WEJŚCIA KOLEM PRZECIWNIKA (typ, odpowiedzi, na pozycji wygasającej)
Michaels, Jump Cue – pytanie o stoper, lub jednokolorowa GF
PRZECIW BA (po silnym/słabym, na pozycji wygasającej, PC)
X – 5♣/♦+, 4♥/♠ 2♣ - dowolny monokolor 2♦ - co najmniej 4-4 na ♥/♠ 2♥/♠ - 5+♥/♠+, 4+♣/♦ 2BA – 5+♣ i 5+♦ 3♣/♦/♥/♠ naturalny blok z niezłym kolorem 7+ po silnym BA – wejścia w sile dowolnej po słabym BA – wejścia w sile 11+PC
PRZECIW ZAPORÓWKOM (kontry, cue-bidy, skoki, wejścia BA)
kontry – wywoławcze lub dwukolorowe. Po silnym pasie i bloku przeciwnika pow 2s kontra jest do wyboru. Foruje nowy kolor z przeskokiem lub kolor przeciwnika., 2nt może być 16+ (jeśli wynika to ze schematu)
PRZECIW SZTUCZNYM, SILNYM OTWARCIOM
Wilkosz, Multi - kontra z fitem kier, bez fitu kier wolno spasować
2BA - młodsze kontra = fity w starszych, 3♣/♦ = fity w starszych, lepsze kiery/piki
2♥/♠ - naturalny blok 4♣/♦ = licytowana piątka i pięciokart w drugim starszym 3♣/♦/♥/♠
PRZECIW KONTRZE WYWOŁAWCZEJ
rekontra - zależnie od otwarcia partnera - pierwszy szczebel odpowiedzi, lub SOS po 1nt,

WISTY I SYGNAŁY OBROŃCÓW				
CHARAKTER PIERWSZYCH WYJŚC				
	wyjście	wyjście w kolor partnera		
gra w kolor	2/4	2/4		
gra w BA	2/4	2/4		
następne	2/4	2/4		
Inne: niższa z dwóch blotek, 9 z 109(+), 10 z 109				
WYJŚCIA				
wyjście	przeciw grze w kolor	przeciw grze BA		
w asa	A, Ax, AK(x)	Ax, AK(x)		
w króla	Kx, KD(x), AK(x)	Kx, KD(x), AKW		
w damę	Dx, DW(x), KD(x)	Dx, DW(x), KD10		
w waleta	Wx, W10(x)	Wx, W10(x), DW9		
10	10x, 109(x) , D109	10x, 109(x), D109		
9	9xx, A109, K109	9xx, A109, K109		
w wysoką x	Xxx(x),	Xxx(x),		
w niską x	xx, Hxxx, Hxxxx	xx, Hxxx, Hxxxx		
SYGNAŁY UPORZĄDKOWANE POD WZGLĘDEM WAŻNOŚCI				
	do wyjścia partnera	do wyjścia rozgr.	do innego koloru	
kol or	1	marka	ilościówka	bezpośrednia
	2			
	3	ilość do AK		
BA	1	marka	potwierdzenie wist	
	2		ilościówka	
	3			
lawinthal w kolorze atutowym (wist i zrzutki)				
KONTRY				
KONTRY WYWOŁAWCZE (typ, odpowiedzi na wysokości 1/2, na poz. wygasającej)				
po otwarciu opozycji X oznacza 8+ i kartę spoza zakresu (pas) pas = 8-12 i brak krotkości w kolorze wyższym od otwarcia.				
SPECJALNE, SZTUCZNE KONTRY I REKONTRY				
Po otwarciu 1 i wejściu do 1♠ X jest systemowym 1 szczeblem odpowiedzi, po wejściu 1NT - X relay 13+				
Po otwarciu 1NT wszystkie rekontry są ratunkowe i informują o możliwości gry w co najmniej dwa kolory nielicytowane.				
Po otwarciach 1 i wejściach 2♣-2♠ X , 3♣-3♠ X negatywna, po 1 i wejściu 2NT na młodszych - X propozycyjna, 3d oba starsze po 1 i wejściu silne 2NT, X(8+) Monokolor uwzględnia otwarcie p				

WBF KARTA KONWENCYJNA	
System Słabych Otwarc	
wj+,, Primisso ”	
KATEGORIA:	CZERWONY
PZBS:	
ZAWODY:	OPEN
NAZWISKA GRACZY:	
STRESZCZENIE SYSTEMU	
OPIS OGÓLNY Primisso występuje wyłącznie z systemem bazowym licytacji	
PAS - silny, 13+ PC 1♠ - 8-12PC, 0-2 ♣ lub 4333 1♦ - 8-12PC, 0-2 ♦ 1♥ - 8-12PC, 0-2 ♥ 1♠ - 8-12PC, 0-2 ♠ 1NT - 0-7PC, skład dowolny Konwencja Primisso obejmuje wyłącznie otwarcia 1 i następstwa 2♣ - 11-15, 5♣+4+ Major lub 6♣ 2♥/♠ 5- 11PC, naturalne, kolor 6+, 2BA – 5♣+, 5♦+ 3♣/♦/♥/♠ - naturalne, kolor 7+ 3BA - Gambling 4♣/♦ - 8-9 lew na ♥/♠ 4♥/♠ - taktyczne, do gry na długim kolorze, 4BA - 28+PC, ?	
SPECJALNE ODZYWKI, KTÓRE WYMAGAJĄ OBRONY	
Otwarcia : 1♠, 1♦, 1♥, 1♠, 1BA	
SPECJALNE SEKWENCJE Z FORSUJĄCYM PASEM	
WAŻNE UWAGI, KTÓRE NIE PASUJĄ GDZIE INDZIEJ	
Silny PASS, słabe w większości otwarcia, niektóre dwuznaczne. Zasadniczo odpowiedzi poniżej 2nt, pokazują kolor transferem a po interwencji z wykorzystaniem szczebelków licytacji, po otwarciach 1 - relay 1nt i 2nt , w poszukiwaniu koloru 5+.	
ODZYWKI PSYCHOLOGICZNE	
Możliwe tylko w licytacji po otwarciu 1 NT. ewentualnie po negacie 1♣.	

OTWARCIE	SZTUCZNA?	MINIMUM KART	OPIS	ODPOWIEDZI	DALSZA LICYTACJA	PO PA SIE
PASS	TAK	13	13+PC w dowolnym układzie	1♣ - 0-7 ukł. dowolny, 1♦ (8-10)4♥+, 1♥ (8-10)4♠+, 1♠ (8-10)NT 3334,3244, lub 3145, 2245 bez starszej czwórki, ew 5♦!, 1NT(8-10)5♠+, 2♣/♦/♥/(8-12) 5♦+/4♥+/4♠+, 2♠ (10-12)NT bez 4M+,2NT (13+) pytanie o skład, odpowiedzi jak po klasycznym NT, 3♣/♦13+ 6♣/♦+, 3♥/♠ (13+) dobry! kolor 5♥/♠+ 3nt (13-14) zrównoważony z minimum 3♥/♠+ niechęć do gry premiowej	Sekwencja siłowa: PASS - 1♣ 1NT - 13-17, dalej jak po 1NT klasycznym 2♣ (17+, ukł. dowolny), dalej jak po acolu, inne, Nat forsujące lub nie zależnie od pary Po innych odpowiedziach nat	
1♣	TAK	0	8-12 pc i krótkość ! 0-2 w kolorze licytowanym, lub 4333	1♦ (8-12) 4♥+, 1♥ (8-12) 4♠+, 1♠ (8-10) NT 3334,3244, lub 3145,2245 bez starszej czwórki, ew 5 trefli, 1NT (13+) relay (karta nie pasująca na 3 w kolor) 2♣ (8-12) 5♦+, 2♦ (8-12) 5♥+, 2♥ (8-12) 5♠+, 2♠ (10-12) 6♠+ bez 4M+ 2NT (16+) relay, 3♣ 13+ 7♠+, 3♦ (13+) 6♦+, 3♥ (13+) 6♥+, 3♠ (13+)6♠+ 3nt (13+(15)) zrównoważony z treflami, 4♣/♦/♥/♠/ blokujące do gry	naturalna, zasadniczo TF, odpowiedzi na relay ♣1 szczebel 8-9 (ew brzydkie 10) bez 5 ♦2 szczb. najniższa 5 z kolorów poza krótkością ♥3 szczb. srednia 5 z kolorów poza krótkością ♠4 szczb. najwyższa 5 z kol. poza krótkością nt5 bez 5 11-12(ew.ladne 10),po 2nt klasycznie	
1♦	TAK	0	8-12 pc i krótkość ! 0-2 w kolorze licytowanym	1♥ (8-12) 4♠+, 1♠ (8-10) NT 3334,3244, lub 3145,2245 bez 4M, ew 5 trefli, 1NT (13+) relay (karta nie pasująca na 3 w kolor) 2♣ (8-12) 6♦+, 2♦ (8-12) 5♥+, 2♥ (8-12) 5♠+, 2♠ (10-12) 6♠+ bez 4M+ 2NT (16+) relay, 3♣ 13+ 6♠+, 3♦ (13+) 7♦+, 3♥ (13+) 6♥+, 3♠ (13+)6♠+ 3nt (13+(15)) zrównoważony z karami, 4♣/♦/♥/♠/ blokujące do gry	naturalna, zasadniczo TF, odpowiedzi na relay 1NT jw. po 2nt klasycznie (stayman, transfery)	
1♥	TAK	0	8-12 pc i krótkość ! 0-2 w kolorze licytowanym	1♠ (8-10) NT 3334,3244, lub 3145,2245 bez 4M, ew 5 trefli, 1NT (13+) relay (karta nie pasująca na 3 w kolor) 2♣ (8-12) 5♦+, 2♦ (8-12) 6♥+, 2♥ (8-12) 4♠+, 2♠ (10-12) 6♠+ bez 4M+ 2NT (16+) relay, 3♣ 13+ 6♠+, 3♦ (13+) 6♦+, 3♥ (13+) 7♥+, 3♠ (13+)6♠+ 3nt (13+(15)) zrównoważony z kierami, 4♣/♦/♥/♠/ blokujące do gry.	naturalna, zasadniczo TF, odpowiedzi na relay 1NT jw. po 2nt klasycznie (stayman, transfery)	
1♠	TAK	0	8-12 pc i krótkość ! 0-2 w kolorze licytowanym	1NT (13+) relay (karta nie pasująca na 3 w kolor) 2♣ (8-12) 5♦+, 2♦ (8-12) 4♥+, 2♥ (8-12) 6♠+, 2♠ (10-12) 6♠+ bez 4M+ 2NT (16+) relay, 3♣ 13+ 6♠+, 3♦ (13+) 6♦+, 3♥ (13+) 6♥+, 3♠ (13+)7♠+ 3nt (13+(15)) zrównoważony z pikami, 4♣/♦/♥/♠/ blokujące do gry.	naturalna, zasadniczo TF, odpowiedzi na relay 1NT jw. po 2nt klasycznie (stayman, transfery)	
1BA	TAK	13	0-7 pc , skład dowolny	2♣ relay - pokaż najdłuższy kolor transferem, 2♦/♥/♠ , 3♣/♦/♥/♠ blokująco, 2NT (17+) relay	2♦/♥/ = 4+♥/♠/, 2♠ bez 4Mi5c, pass 5+♣ po 2nt klasycznie (stayman, transfery)	
2♣		5	6+♣ (10-14) 5+♣-4♥/♠ (10-15)	2D=Waiting, show me 4+M,2H=nonforce 5+,2S=nonforce 5+ 3♣=Preemptive,4♣=Preemptive		
2♦		5	5+♥/♠-5+ (5-11)	2H=2+H weak,2S=3+S weak,2NT=Feature ask forcing,3♣=6+♣ weak no2Hno3S 3D=nvite 3+H&S,3H=Pre-emptive 3+H&S,3S=Pre-emptive 3+S,33m 3NT=Gambling 7+minor,4♣=show Major transf!,4D=Show Major nat,4H=sign off		
2♥		6	6+♥ (6-11)	2♠ pytanie o krótkość, jak w systemie bazowym		
2♠		6	6+♠ (6-11)	2♠ pytanie o krótkość, jak w systemie bazowym		
2BA		5	5+♣-5+♦ (5-11)	jak w systemie bazowym		
3♣		7	7+♣, blok	naturalna		
3♦		7	7+♦, blok	naturalna		
3♥		7	7+♥, blok	naturalna		
3♠		7	7+♠, blok	naturalna		
3BA			GAMBLING, bez stopera	naturalna		
4♣/♦			ok. 9 lew na ♥/ ok. 9 lew na ♠	naturalna		
4♥/♠/5♣/♦			Taktyczne, naturalne na długim kolorze			
KONWENCJE STREFY SZLEMOWEJ				SKRÓTY		
cue-bidy				TF forsuje do przyjecia transferu, GF forsing do dogranej, inny kolor – ustalenia bazowego systemu		