

## 1. ZASADY LICYTACJI:

- Cel licytacji – ustalenie kontraktu przez parę, która zadeklarowała najwyższą odzywkę
- Licytację rozpoczyna gracz, który rozdawał karty (dealer)
- Po nim licytują następnii zgodnie z kierunkiem zegarowym
- Licytacja kończy się, gdy po jakiejś zapowiedzi (odzywce, kontrze lub rekontrze) następują 3 pasy lub w pierwszym okrążeniu następują 4 pasy
- Każdy gracz może kilkakrotnie zabrać głos w licytacji, bez względu na to, czy uprzednio pasował czy dał odzywkę
- Po każdej odzywce pozostali gracze mają jeszcze prawo głosu
- Każda odzywka może być ostatecznym kontraktem
- Partnerzy mogą się nawzajem przelicytować, również wtedy gdy przeciwnicy stale pasują
- Gracza, który zalicytował pierwszą odzywkę nazywamy otwierającym, a jego pierwszą odzywkę otwarciem

## 2. BILANS połączonych rąk

- A – za każdą kartę w uzgodnionym kolorze powyżej 8 – 1 punkt  
B – za każdą kartę powyżej trzech w drugim kolorze 4+ kartowym – 1 punkt  
C – za uzgodnienie koloru – 5 punktów  
D – punkty za honory (swoje i zadeklarowane przez partnera)

$$\frac{A + B + C + D}{3} = X$$

X – ilość lew, jaką powinniśmy wziąć przy **minimalnej** sile i układzie partnera

**Partner mając nadwyżki może dokonać ponownego bilansu i licytować wyżej**

## ZAPIS

Punktacja w systemie międzynarodowym

Wzięcie lewy w kol młodszym (kara i trefle)	20
Wzięcie lewy w kolorze starszym (kiery i piki)	30
Wzięcie lewy w grze bez atu	pierwsza 40, druga i każda następna 30
Premia za nieudaną kontrę przeciwników	50
Premia za szlemika (wylicytowanie i wzięcie 12 lew)	500 przed partią, 750 po partii
Premia za szlema (wylicytowanie i wzięcie 13 lew)	1000 przed partią, 1500 po partii
Ugranie pierwszej partii (zdobycie 100 punktów pod kreską)	300
Ugranie robra (wygranie 2 partii)	500
Skontrowanie przeciwników	Podwojenie zapisu za ugrane lewy, modyfikacja zapisu za wpadki
Wpadki bez kontry przed partią (bez względu na kolor atutowy)	po 50 za każdą lewę wpadkową
Wpadki bez kontry po partii	po 100 za każdą lewę wpadkową

Wpadka z kontrą przed partią (bez względu na kolor atutowy)	100 za pierwszą, po 200 za drugą i trzecią, po 300 za każdą następną
Wpadka z kontrą po partii (bez względu na kolor atutowy)	200 za pierwszą, 300 za każdą następną
Rekontra	Podwojenie zapisu (z kontrą) za ugrane lewy, podwojenie zapisu (z kontrą) za wpadki i za nieudaną kontrę
Nadróbki	tak jak za lewy w danym kolorze

W systemie sportowym – 50 za wygranie wylicytowanej częściówki