

WEJŚCIA DO LICYTACJI:

Korzyści:

- utrzymanie się przy grze
- wskazanie wistu
- przeszkodzenie przeciwnikom w licytacji
(licytacja dwustronna jest mniej dokładna, zawyżanie i blokowanie licytacji)

Słabe strony:

- narażenie się na kontrę karną przy opozycji atutowej u przeciwników (dlatego należy wchodzić dobrym kolorem, aby przeciwnicy nie odważyli się skontrolować)
- ułatwienie rozgrywki poprzez ujawnienie rozkładu kolorów i honorów

Niebezpieczeństwo braku wejścia:

- możliwość zgubienia własnej gry

Co potrzeba na wejście kolorem?

- na wysokości jednego

7-15(17) PC, przyzwoity kolor 5+ kartowy (wyjątkowo bardzo dobry kolor 4 kartowy – co najmniej AKWx, ADWx, KDWx, KD109)

- na wysokości dwóch bez przeskoku

10-15(17) PC dobry kolor 5+ kartowy

- na wysokości dwóch z przeskokiem (2♥/2♠)

6-10 PC dobry kolor 6+ kartowy

- skaczące wejścia na wysokości 3 i wyżej (można stosować prawo 5332)

6-10 PC dobry kolor 7+ kartowy

- wejście 1BA

15-17(18) PC z zatrzymaniem w kolorze otwarcia

- cuebid Michaela

dwukolorówka 5+5+

8+ PC

- kontra wywoławcza i objaśniająca