

La signalisation

A sans-atout

Appel en fournissant

Petit dans toutes les situations

(gros en standard)

Entame

4^e meilleure Avec petit Prometteur Si D+	D954 V973 V752 9752	Carte forçante Parité dans les autres cas.
R Grosse séquence	ARD85 ARD8 ARV8 RDV8(2) RD1085	Déblocage ou parité sauf si singleton au mort : Appel / refus
D RD ou DV10	RD5(3) DV10	Appel / refus On n'appelle pas avec le 10.
V V10 DV sans 10	V108(5) DV84	Appel / refus On appelle avec le 10.
10 Prometteur (non standard)	AV10x RV10x D109x R109x A109x	Parité déblocage si judicieux
8 négatif	10854 854	
3	R83 D853	Sous honneur 3 ^e Pair/impair couleur du partenaire 4 ^e meilleure

Défausse

Lavinthal

Refus de la couleur défaussée

Préférentiel pour les 2 couleurs restantes

Exception

Un appel impossible est un appel pour la
couleur défaussée.

(Défausse en standard: parité/gros appel)

En fournissant

Non significatif

Parité si utile au partenaire

Préférentiel si utile

Echo de Smith si utile

On ouvre une nouvelle couleur

Petit prometteur. (10,V ambigus)

Parité si utile.

A la couleur

Appel en fournissant

Gros dans toutes les situations

Entame

Pair / impair	94 984 D84 9874 D854	Carte forçante Parité si pris au mort (appel possible si pris de l'as au mort)
Tête de séquence	ARx RDx	Appel / refus sauf si honneur au mort (parité)
	DVx 109x	Appel / refus ou parité selon le contexte
Entame du roi avec AR	AR(x)	AR secs Ou singleton annexe (préférentiel en face)

Défausse

Sauf exception gros appelle dans la couleur

En fournissant

Non significatif

Parité si utile.

Préférentiel si utile

Dans l'atout adverse

Gros préférentiel ou désir de coupe.

On ouvre une nouvelle couleur

Petit prometteur (10,V ambigus)

Parité si utile.