1X 1Y

3SA = 6 cartes X (plus fort que 3X)

1M 1SA 1M 2X (ou 1C 1P) 1M 2SA

\*\*\* 4M = 19-20 S \*\*\* 4M = 19-20 S 3T 4X = 19-20 S + courte X

1M 2X (ou 1C 1P)

\*\*\* 3M = 13-18

3SA = 13 ou 18 ?

1m 1M (ou 1K 2T) 1m 1M (ou 1K 2T)

2m 3ème couleur 2m 4ème couleur = limit

3SA = 6 cartes m & maxi

2K 3C et 2C 3P = limit

Inversée = 17-18 H Super inversée = 19-20 H (y compris 1K/1C/3P)

Blackwood = 0/3 1/4 2/5 sans la dame d’atout 2/5 avec la dame d’atout

2T  ? = priorité à une belle couleur 6ème (3X) ou un 5-5 (3SA : T+X, 4T : K+X, 4K : C+P)

Sinon : 2K (0 ou 2 as), 2C (1 as rouge ou 3 as), 2P (1as noir ou 3 as), 2SA (2R ou 8H)

Si intervention, ancien système & x et xx = as de la couleur d’intervention

Défense sur 2T faible (4-4 M) : contre direct avec 12-14 ou 18-19H, différé avec 15-17H, le partenaire peut passer s’il comptabilise les points de manche.

Défense sur 2K multi : contre direct avec 12-14 ou 18-19H, 2SA avec 15-17H.

Défense sur 2M faible ou Muiderberg :

Contre : 12-14 ou 18-19H (si suivi de 3M ou 3SA et pas 4M’) ; 3M et 3SA directs = 18-19H & 4M’.

Répondre au contre par 2SA = 0-7H (couleur non forcing) ou >11 H (sans 4M’) ; 3M ou 3SA avec 4M’.

Entame à SA :

RD10\*\*, le roi : déblocage ou parité avec 2 ou 3 basses cartes au mort; appel par la plus basse sinon.

RD10\*, la dame : déblocage ou parité avec 3 basses cartes au mort; appel par la plus basse sinon.