

DEFENSIVE AND COMPETITIVE BIDDING					LEADS AND SIGNALS					WBF CONVENTION CARD																												
OVERCALLS - General style Natural					OPENINGS LEADS					<div style="background-color: #00FF00; padding: 5px; text-align: center;"> SYSTEM STYLE Natural GREEN </div>																												
Responses : 1/1 F1 ; 2/1 NF ; 2/2 F1					SUIT	Stdrd count	K asks parity					PERRON 7 DIVISION 3B																										
					NT	4 th best	K asks to unblock																															
IN BAL. POS. : 8-14H					SUBSEQUENT LEADS : Standard count					Guiot Benoit 4881																												
Responses : same as above					vs notrump Ace Ask for Encouraging signal King Ask to unblock Queen Ask for Encouraging signal Jack From (H)JT(xx) Ten From (H)T9(xx) High Discouraging Low Encouraging, 4 th best of the suit							Defossé Thierry 4273																										
TAKE-OUT DOUBLE - General style : 12+, short in the opp's suit or 16H+, any												vs suit contracts Same as NT Ask count (Strd cont) Same as NT Same as NT Even nbr of cards in the suit Odd nbr of cards in the suit					SYSTEM SUMMARY																					
IN BAL. POS. : 8+ if short in the opp's suit, 15+ any										GENERAL APPROACH AND STYLE																												
Responses :										Major by 5																												
INT OVERCALL		Responses								1NT : 15/17																												
15+/18H, bal.		Same as on opening																																				
IN BAL. POS. : 10/14H, bal		Same as on opening																																				
JUMP OVERCALL		WEAK	INTERM	STRONG	BICOL	SIGNAL WHEN FOLLOWING OR DISCARDING					OPENINGS & RESPONSES THAT MAY REQUIRE DEFENCE																											
Vul		X			X	1 = odd numbers of cards		D = discouraging																														
Non Vul		X			X	2 = even numbers of cards		E = encouraging																														
2-suiters : precised michaels					[] = when rarely used		S = suit preference			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">OPENINGS</th> <th>DESCRIPTION</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>OP.1</td> <td>2♣</td> <td>Can be weak with ♦ (or GF, see descript°)</td> </tr> <tr> <td>OP.2</td> <td>2♦</td> <td>Can be weak with ♥ (see descript°)</td> </tr> <tr> <td>OP.3</td> <td>1♣-1X</td> <td>Transfer bid : T walsh</td> </tr> <tr> <td>OP.4</td> <td>1M-2♣</td> <td>Can be short ♣ with M-fit</td> </tr> <tr> <td>OP.5</td> <td></td> <td>:</td> </tr> <tr> <td>OP.6</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>OP.7</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>OP.8</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		OPENINGS		DESCRIPTION	OP.1	2♣	Can be weak with ♦ (or GF, see descript°)	OP.2	2♦	Can be weak with ♥ (see descript°)	OP.3	1♣-1X	Transfer bid : T walsh	OP.4	1M-2♣	Can be short ♣ with M-fit	OP.5		:	OP.6			OP.7			OP.8		
OPENINGS		DESCRIPTION																																				
OP.1	2♣	Can be weak with ♦ (or GF, see descript°)																																				
OP.2	2♦	Can be weak with ♥ (see descript°)																																				
OP.3	1♣-1X	Transfer bid : T walsh																																				
OP.4	1M-2♣	Can be short ♣ with M-fit																																				
OP.5		:																																				
OP.6																																						
OP.7																																						
OP.8																																						
DIRECT CUE-BID : 1♣ - 2♣ : natural / 1♦ - 2♦ : 5♠5♣					SUIT		On partner's lead	2	1			SPECIAL COMPETITIVE BIDS THAT MAY REQUIRE DEFENCE																										
1M - 2M : 5M+5♣							On declarer's lead	2	1																													
Responses :					NT		Discarding	S	S			CB.1	Rubensohl when opp overcalls on our 1NT opening																									
VS NT :							On partner's lead	2	1			CB.2																										
Strg 1NT :		Weak NT :			On declarer's lead	2	1			CB.3		IMPORTANT NOTES THAT DON'T FIT IN ELSEWHERE [quote under those brackets are out of system but might usually happens] For litigation purposes as well as in attempt to full disclose our quirks and bidding philosophy, our complete system notes are annexed. However for practical reasons, neither this annex will be bring in the printed copy provided to opponents during play nor will it be translated from trench.																										
X : ♠ or both M ; 2♣ : ♦ ; 2♦ : 1M-suiter ; 2♥/2♠ : 5M, 4m+ ; 2NT : 5/5m+					X : Penalty 2♣ : landy		Discarding	S	S																													
VS PREEMPTS					SIGNALS IN TRUMP SUIT		OTHER SIGNALS				PSYCHICS: Rare but possible; With balanced hands and for tactical reasons, we can open 1♣ and 1♦ whatever the holding in each minor suit.																											
VS ARTIFICIAL STRONG 1♣ or 2♣ OPENINGS					Suit preference		Oppening lead is 3 rd /5 th on partner known length																															
VS strong 1♣ :					SPECIAL, ARTIFICIAL AND COMPETITIVE DOUBLES																																	
X : 5♥+ ; 1♦ : 5♠+ ; 1♥ : 4♥ +m ; 1♠ : 4♠ +m ; 1NT : minors ; 2x : Nat weak					<ul style="list-style-type: none"> - Support X - When a ctrl is X, then XX shows 1st round ctrl and a bid shows 2nd round ctrl 																																	
OVER OPPONENT' TAKE-OUT-DOUBLE																																						
					SPECIAL FORCING PASS SEQUENCES																																	

OPENING	MIN. No. OF CARDS	TICK IF ARTIFICIAL	NEG DBL THRU	DESCRIPTION	RESPONSES	SUBSEQUENT AUCTION	Modif. over competition and with passed partner
1 ♣	2		4♥	12[10]H+	T walsh 1♦/♥ : ♥/♠ ; 1NT : 10-12H 2♥/♠ : 6 cards, 7/10H, nice suit Inverted raise. i.e. :2♣-fit, invitational+ 3♣ preemptish	2NT relay	
1 ♦	4[2]		4♥	12[10]H+	2♦ : inverted raise 2♥/2♠ : see 1♣	1♦ - 2♥/2♠ - 2NT forcing relay	
1 ♥	5[4]		4♦	12[10]H+	2♣ : drury (even on 1st and 2 nd hand openings) 2♠ : see 1♣	1♥ - 2♠ - 2NT: forcing relay	
					2NT : ♥-fit (3 cards), GF 3♣ : ♥-fit (4 cards+), GF 3♦/3♥ : 4♥+, 7-10 / 3-6	1♥ - 2NT - 3♣ : 12-14 with a short suit / 3♦ : 12-14 no short. 3♥ : 15-17, any / 3♠ : 18+ with a short suit 3NT : 18+ no short / 4x : 5/5, 12-14 Same as 2NT response except 3♦ : 12-14 ANY Gazzilli rebid	
1 ♠	5[4]		4♦	12[10]H+	2NT / 3♣ / 3♦ / 4♣ / 4♦ : same as on 1♥	See 1♥	
1NT			-	15[14]/17[18]H, bal	2♣ : stayman (can be weak) 2♦ / 2♥ / 2♠ / 2NT trsfr; 3x : slam hope with 6+x; 4♣ : Minors / 4♦ : Majors	1NT - 2♣ - 2♦ - 2♥ : weak with 4/4M+	
2 ♣		X	-	Weak with ♦ or GF	2♦ : NF relay / 2♥ : forcing relay / 2NT : forcing relay with 5♥+ 3♦ : Preempt		
2 ♦		X	-	Weak with ♥ (6) or	2♥ : non forcing relay 2NT forcing relay		
2♥	6[5]		-	8 trick or 20+HCP non GF hands	2NT : forcing relay		
2♠	6[4]			Weak with 6♠	2NT : forcing relay		
2NT			-				
3X	7(6)			Preempt		SLAM APPROACH AND CONVENTIONS	
3NT	7/8	X	-	Gambling minor [or major]		RKCB, exclusion BW, ctrls	
4X	8			Preempt.			

Annex system notes : Defossé – Guiot

1. Sommaire

1.	Sommaire	4
2.	Résumé succinct.....	7
3.	Notes préliminaires : Système de base	8
4.	Ouverture de 1♣/♦ - les réponses.....	9
4.1	le T-WALSH	9
4.1.1	1♣ – 1♦	9
4.1.2	1♣ – 1♥.....	9
4.1.3	1♣ – 1♠ – 1SA.....	10
4.1.4	1♣ – 1♠ – 2♣	10
4.2	1m – 1M fit fort de la couleur du répondant.	10
4.3	1m – 1M – 2SA – 3♣ : checkback.....	10
4.4	Le fit mineur inversé.....	11
4.4.1	Après le soutien au niveau de 2	11
4.4.2	Après le soutien au niveau de 3	12
4.4.3	Après un passe.....	12
4.4.4	Si interventions.....	12
4.5	Le double 2 « ping pong » après la redemande 1SA du répondant.....	13
4.5.1	Développements du répondant après 2♣.....	15
4.5.2	Développement après 2♦	15
4.5.3	Développement après 2SA.....	16
4.6	Le double 2 « ping pong » après la correction du T walsh	17
4.6.1	Développements du répondant après 2♣.....	19
4.6.2	Développement après 2♦	19
4.6.3	Développement après 2SA.....	20
4.7	Enchères du répondant après une inversée.....	20
4.8	Séquence 1m - 3x	22
4.9	Séquence 1♦ - 1SA	22
4.10	Enchères précisées	22
4.11	Le changement de couleur après une intervention naturelle.....	22
4.12	Les jumps fittés après une intervention naturelle	26
4.13	Enchère de l'ouvreur après une intervention naturelle.....	26

4.14	Intervention par contre	26
4.15	Intervention par 1SA	26
4.16	Réponses après une intervention barrage	26
5.	Ouverture de 1♥/1♠ -	28
5.1	2♣ Drury	28
5.1.1	Les reponses au DRURY :	28
5.1.2	La redemande du repondant.....	28
5.2	2SA fitté par 3 cartes 12+	28
5.2.1	Intervention après le 2SA fitté	29
5.3	3♣ : fitté , 4 atouts, 11+DH.....	29
5.4	3♦ : fitté , 4 atouts, 8-10DH	30
5.5	3M	30
5.6	Les splinters.....	31
5.7	Le fit différé	31
5.8	Enchères d'essais.....	31
5.9	1M – 1X – 2♣ « Gazilli ».....	31
5.10	Séquences précisées.....	33
5.11	Après une intervention naturelle au palier de 2	34
5.12	Après une intervention bicolore	34
6.	Ouverture de 1SA	36
6.1	Réponses et développements	36
6.2	Sur Interventions	39
6.2.1	Interventions par le 2 ^{ième}	39
3.4.1	Interventions par le 4 ^{ième}	40
7.	Ouverture de 2♣ -	43
7.1	Réponses	43
7.2	2♣-2♦.....	44
7.3	2♣-2SA.....	44
7.4	Sur interventions	45
8.	Ouverture de 2♦	46
8.1	Réponses	46
8.2	2♦-2♥-.....	46
8.3	2♦-2SA	47
8.4	Sur interventions	48

9.	Ouverture de 2♠	49
9.1	Réponses	49
9.2	Sur interventions	49
10.	Ouverture de 2SA	50
11.	Interventions adverses	54
11.1	Interventions à saut.....	54
12.	Défenses et compétitives	55
12.1	Sur le SA Fort	55
12.1.1	En 2° position.....	55
12.1.2	En 4° position.....	55
12.2	Sur le SA Faible	55
12.3	Sur ouverture de 1.....	55
12.4	Sur le 2♣ : multi : faible avec les deux majeurs ou fort.....	56
12.4.1	En 2° position.....	56
12.5	Sur le 2♦ : multi : faible avec une majeur ou fort.....	56
12.5.1	En 2° position.....	56
12.6	Sur le 2♥ : Ekren	56
12.7	Sur 2M faible (ou assimilé)	57
12.8	Sur ouverture au niveau de 3	57
12.9	Sur le 1♣ fort	57
12.9.1	En 2° position.....	57
12.9.2	En 4° position après 1♣ passe 1♦	58
13.	Enchères de chelem	59
14.	Jeu de la carte.....	60

2. Résumé succinct

2T forcing manch fauble à Ke
2K Faible à C ou Fort sans C
2C Fort
2P Faible
fit mineur inversé (à partir de INV)
T walsh (rectification forcing 1 tour)
Drury (toutes positions)
2SA fitté (développement poussins)
Bergen
Gazzili
Double 2
Enchère d'essais dans la longue
2SA modérateur
Texas mineur sur l'ouverture d'1SA (stayman avec une main limite).
Puppet stayman
Blackwood 41/30
Michaels précisés
Cachalot
Landyc
Rubensohl (sur toutes les ouvertures au niveau de 1)
Multi landy contre ouverture de 1SA
entame 4eme meilleure / pair impair
Défausse lavinthal
Confirmation d'entame par les petites (Couleur + SA)

3. Notes préliminaires : Système de base

- Le système a pour base la majeure cinquième « SELF » telle qu'enseignée par Philippe Caputo (le bouquin bleu faisant référence). Le système de base ne sera pas reproduit dans le présent document qui se borne à lister les avenants et les précisions apportées à ce système par la paire.
- Liste des abréviations couramment utilisée :
 - F/NF : forcing/non forcign
 - GF : forcing manche
 - m/M : mineure/Majeure
 - m'/M' : l'autre mineure/Majeure que celle identifiée par m et M dans la section
 - TDC : tentative de chelem
 - H, HCP : points d'honneur
 - DHL : points d'honneur, de distribution et de longueur et de longueur
 - SO : Sign off ; contrat final.
 - ® : relais
 - ...

4. Ouverture de 1♣/♦ - les réponses

4.1 le T-WALSH

1♣	1♦	♥/4+
	1♥	♠/4+
	1♠	6-9 BAL ou 5+♦ et pas GF
	1SA	10-11 BAL
	2♣	mineure inversée ; détail au § 4.4
	2♦	GF, ♦/5+
	2M	8-10 6 cartes par 2GH
	2SA	GF BAL
	3♣	♣/5, ~5-9 H
	3x	Barrage, 7 cartes
	3SA	12-14, BAL

Note : les réponses restent les même en cas de contre adverse. Par contre, en cas d'intervention, le système redevient classique (voir 4.11).

4.1.1 1♣ - 1♦

1♥	♥/3, F1
1♠	Naturel, ♠/4, 12-17 HCP
1SA	12-14, pas ♥/3
2♣	Naturel généralement pas ♥/3 !
2♦	Inversée naturelle,
2♥	12-14 HCP
2♠	inversée
2SA	18-19 -> ♥/2
3♣	Naturel, généralement pas ♥/3, non forcing !
3♦	mini splinter 14-17 HCP
3♥	15-17 court pique (ou 2425)

le reste : voir 4.2

4.1.2 1♣ - 1♥

1♠	♠/3
1SA	12-14, pas ♠/3
2♣	Naturel et généralement pas ♠/3
2♦	Inversée naturelle
2♥	inversée naturelle
2♠	12-14 HCP
2SA	18-19 -> ♠/2 voir développements 4.3
3♣	Naturel, généralement pas ♠/3, non forcing !
3♦	mini splinter 14-17 HCP
3♥	mini splinter 14-17 HCP

3♠ 15-17 souvent 2-4-2-5
le reste : voir 4.2

4.1.3 1♣ – 1♠ – 1SA

2♣ SO
2♦ SO
2♥ 10 11HCP 5+♦ 4♥
2♠ 10 11HCP 5+♦ 4♠
2SA 10 11 HCP 5♦ et souvent 4♣
3♣ 10 11 HCP 5♦ 5♣
3♦ 10 11 HCP 6+♦

4.1.4 1♣ – 1♠ – 2♣

2♦ 6+♦ SO
3♣ 2+♣ 8-9 HCP
Le reste : Nat 10 11 5+♦

4.2 1m – 1M fit fort de la couleur du répondant.

Pour exprimer un fit forcing manche dans la couleur du répondant l'ouvreur dispose de :

- 3SA : main régulière (4♦/♥ retransfert dans le cadre de l'ouverture d'1♣)
- 4(3)M'/4m' : splinter
- 4m : 5+ cartes dans la mineure et 4+ cartes dans la majeure
- 4M : main extrêmement irrégulière avec peu de points d'honneurs

4.3 1m – 1M – 2SA – 3♣ : checkback

1♦ – 1M – 2SA – 3♣

L'ouvreur répond la plus économique de ces possibilités :

- 3♦ : 5 cartes m
- 3M' : 4 cartes en M'
- 3M : 3 cartes M
- 3SA : rien à ajouter

Le répondant, en cas de réponse trop économique vis-à-vis du renseignement demandé renchérra la couleur qui l'intéresse.

Exemple et cas particulier:

♠ RD74	♠ A652	1♦	-	1♥	-
♥AD5	♥V743	2SA	-	3♣*	-
♦RV43	♦A2	3♥	-	3♠	-
♣R2	♣863	4♠			
		♠RD74		♠A3	

♥AD	♥RV642	1♦	-	1♥	-
♦R7543	♦1092	2SA	-	3♣*	-
♣RV	♣863	3♦	-	3♥	-
		3♠	-	3SA	

4.4 Le fit mineur inversé

4.4.1 Après le soutien au niveau de 2

Si l'ouvreur montre une main minimum, le 3♣ du répondant est SO.

Toute autre enchère de l'ouvreur que 2SA ou 3♣ est FM (une exception !)

1♣ 2♣

2SA : BAL 12-14- ; ensuite 3♣ est SO et les reste montre des arrêts, FM et les sauts sont des courtes. L'ouvreur nomme 4SA : to play (des points dans les courtes)

3♣ : non BAL 12-14- ; ensuite les sauts du répondant sont des courtes. L'ouvreur nomme

4SA : to play (des points dans les courtes)

2♦ : 14+ ; arrêt ♦ ; peut-être arrêt ♥/♠

2♥ : 14+ ; arrêt ♥ ; peut-être arrêt ♠ mais pas d'arrêt ♦

2♠ : 14+ ; arrêt ♠ ; dénie les arrêts ♦/♥

3♦ : 14+ ; court ♦ ; ♣ mieux que Vxxx

3♥ : 14+ ; court ♥ ; ♣ mieux que Vxxx

3♠ : 14+ ; court ♠ ; ♣ mieux que Vxxx

3SA : 18-19 BAL

4♦ : 15-18 ; chicane ♦ ; beaux ♣

4♥ : 15-18 ; chicane ♥ ; beaux ♣

4♠ : 15-18 ; chicane ♠ ; beaux ♣

1♦ 2♦

2SA : BAL 12-14- ; ensuite 3♦ est SO et les reste montre des arrêts , FM et les sauts sont des courtes. L'ouvreur nomme 4SA : to play (des points dans les courtes)

3♦ : non BAL 12-14- ; ensuite les sauts du répondant sont des courtes. L'ouvreur nomme

4SA : to play (des points dans les courtes)

2♥ : 14+ ; arrêt ♥

2♠ : 14+ ; arrêt ♠ ; dénie l' arrêt ♥

3♣ : 14+ ; arrêt ♣ ; dénie les arrêts ♥/♠

3♥ : 14+ ; court ♠ ; ♦ mieux que Vxxx

3♠ : 14+ ; court ♣ ; ♦ mieux que Vxxx

4♣ : 14+ ; court ♥ ; ♦ mieux que Vxxx

3SA : 18-19 BAL

4♥ : 15-18 ; chicane ♠ ; beaux ♦

4♠ : 15-18 ; chicane ♣ ; beaux ♦

5♣ : 15-18 ; chicane ♥ ; beaux ♦

l'exception : 1♣ - 2♣ - 2SA - 3♦(arrêt ♦) - 3♠(arrêt ♠) - 4♣ : SO, pas d'arrêt ♥

1♦ - 2♦ - 2SA - 3♣(arrêt ♣) - 3♠(arrêt ♠) - 4♦ : SO, pas d'arrêt ♥

Le joueur qui sait que son camp possède tous les arrêts doit annoncer 3SA au plus vite.

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • 1♣ 2♥ | <ul style="list-style-type: none"> 2♣ 2SA : arrêts des autres couleurs mais mini 3♣ : pas d'arrêts des autres couleurs et mini 2♠ : arrêt ♠ et pas mini 3♦ : arrêt ♦, sans arrêt ♠ et pas mini 3♥ : singleton ♥ (ou chicane) |
| <ul style="list-style-type: none"> • 1♦ 2♥ | <ul style="list-style-type: none"> 2♦ 2SA : arrêts des autres couleurs mais mini 3♦ : pas d'arrêts des autres couleurs et mini 2♠ : arrêt ♠ et pas mini 3♣ : arrêt ♣, sans arrêt ♠ et pas mini 3♥ : singleton ♥ (ou chicane) |

4.4.2 Après le soutien au niveau de 3

- L'ouvreur peut SO, on joue ce contrat !
- 4 dans la mineur est prolongation de barrage
- Toute enchère au niveau de 3 **demande** l'arrêt dans cette couleur
- Toute enchère au niveau de 4 montre une courte :
 - 4m' : court ♥
 - 4♥ : court ♠
 - 4♠ : court ♣

4.4.3 Après un passe

Le système reste le même.

4.4.4 Si interventions

Il n'y a plus de système. Sur les interventions directes ; après un contre le T-Walsh se maintient.

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • 1♦ contre | <ul style="list-style-type: none"> 2♦ : 6-9 2SA : 10+ fitté (truscott) 3♣ : barrage 6+ |
| <ul style="list-style-type: none"> • 1♣ 1♠ | <ul style="list-style-type: none"> 2♣ : fit 6-10 2SA : naturel : 10-12 3♣ : barrage 4♣ : barrage 2♠ : fit ♣, pas 4♥, 11H+ |

Sur les interventions après le soutien au niveau de 2 :

- 1m passe 2m 2Y

X : punitif

3m : SO

2SA : 12-14 arrêt Y

Changement de couleur (sans saut) : 14+ arrêt dans la couleur du changement, pas d'arrêt Y

- 1m passe 2m X
- XX : initie un processus punitif
- Le reste : comme si l'adversaire n'avait pas contré

4.5 Le double 2 « ping pong » après la redemande 1SA du répondant

1♦ – 1M –
1SA – ?*

1♣ – 1♦/1♥ –
1SA – ?*

1♥ – 1♠ –
1SA

2♣ : transfert pour 2♦ avec

- Toutes mains limites
- **GF** avec un 54
- **GF** avec 5 cartes dans la majeure
- Une main faible avec 5+♦/4M

L'ouvreur rectifiera systématiquement à 2♦ sauf dans le cas où 2♥ dans les rares cas où il possède un singleton M

2♦ : transfert pour 2M avec

- Des mains régulières de 18/19 points
- Un fit de cinq cartes dans la mineure (avec seulement 4M)

L'attitude de l'ouvreur est discutée dans 4.5.2

2M : SO

2♥ (sur réponse à 1♠) : 5♠/4♥ Faible (2cartes si ouverture de 1♥)

2♠ (sur réponse à 1♥) : 6+♥/5♠ **GF**

2SA : transfert pour 3♣

- Des mains faibles à base de ♣
- Des mains **GF** avec 4 cartes dans la mineure d'ouverture et un problème d'arrêt à SA

L'ouvreur rectifiera systématiquement le transfert

3x : 5+M5x **GF**

3♥ (après l'ouverture de 1♥) : fit différé classique

3M : 6+M **TDC**

3SA : SO

4x : 12-15 6M splinter x

4.5.1 Développements du répondant après 2♣

1♦ – 1♥
 1SA – 2♣
 2♦ –

Passe : 5♦ et 4♥ SO
 2♥ : limite avec 5+♥
 2♠ : 5♥/4♠ GF
 2SA : limite avec 4♥
 3♣ : 5♥/4♣ GF
 3♦ : 5♥/4♦ GF
 3♥ : 6+♥ GF
 3SA : 5♥ et GF

1♣ - 1♦
 1SA – 2♣
 2♦ –

Passe : 5♦ et 4♥ SO
 2♥ : limite avec 5+♥
 2♠ : 5♥/4♠ GF
 2SA : limite avec 4♥
 3♣ : 5♥/4♣ GF
 3♦ : 5♥/4♦ GF
 3♥ : 6+♥ GF
 3SA : 5♥ et GF ; arret ni ♠ ni ♦

1♦ – 1♠
 1SA – 2♣
 2♦ –

Passe : tentative de chelem avec 8 cartes a ♠
 2♥ : limite avec 5♠/4+♥
 2♠ : Limite avec 5♠
 2SA : limite avec 4♠
 3♣ : 5♠/4♣ GF
 3♦ : 5♠/4♦ GF
 3♥ : 5♠/4♥ GF
 3♠ : 6+♠ GF
 3SA : 5♠ GF

1♣ - 1♥
 1SA – 2♣
 2♦ –

Passe : tentative de chelem avec 8 cartes a ♠
 2♥ : limite avec 5♠/4+♥
 2♠ : Limite avec 5♠
 2SA : limite avec 4♠
 3♣ : 5♠/4♣ GF
 3♦ : 5♠/4♦ GF
 3♥ : 5♠/4♥ GF
 3♠ : 6+♠ GF
 3SA : 5♠ GF pas d'arret rouge

1♥ – 1♠
 1SA – 2♣
 2♦ –

Passe : tentative de chelem avec 8 cartes a ♠
 2♥ : limite avec 5♠/2♥
 2♠ : Limite avec 5♠ et pas 2♥
 2SA : limite avec 4♠
 3♣ : 5♠/4♣ GF
 3♦ : 5♠/4♦ GF
 3♥ : 5♠/2♥ GF
 3♠ : 6+♠ GF
 3SA : 5♠ GF

4.5.2 Développement après 2♦

1♦ – 1♥
 1SA – 2♦

2♥ : réponse automatique

2SA : 18/19 régulier 4♥

2♠/3♣ : 5♦ 3(4)cartes en ♠/♣ **GF**

3♦ : 5(6)♦/4♥/2(1)♠/2(1)♣ **GF**

3♥ : 18/19 régulier 5♥/3/3/2

1♦ – 1♠

1SA – 2♦

2♥ : réponse automatique

2♠ : 18/19 régulier 5♠/3/3/2

2SA : 18/19 régulier 4♠

3♦ : 5+♦/4♠ pas de résidu de 3 cartes **GF**

3♣/3♥ : 5 cartes ♦ 3(4) cartes en ♣/♥ **GF**

1♥ – 1♠

1SA – 2♦-

2♥ : réponse automatique

2♠ : 18/19 régulier 5♠/3/3/2

2SA : 18/19 régulier 4♠/3/3/3

3x : 18/19 régulier 4♠ 4 x en baron

4.5.3 Développement après 2SA

1♦ – 1M

1SA – 2SA

3♣ –

1♣ – 1♦/♥

1SA – 2SA

3♣ –

3♦ : 4M/4♦ arrêt en ♣

3M' : 4M/4♦ arrêt en M'

3M : 4M/4♦ arrêt ni en ♣ ni en M'

3♦ : 4M/4♣ arrêt en ♦

3M' : 4M/4♣ arrêt en M'

3M : 4M/4♣ arrêt ni en ♦ ni en M'

Note : le retour de l'ouvreur à 4♦/♣ est non forçant.

4.6 Le double 2 « ping pong » après la correction du T walsh

1♣ – 1♥ –
1♠ – ?

1♣ – 1♦ –
1♥ – ?*

*1♠ : 4 cartes, F1

1SA : 6-10 HCP 4M

2♣ :

- Toutes mains limites
- **GF** avec 5 cartes dans la majeure et pas d'autres couleurs 5eme
- 15-17 HCP régulier

L'ouvreur

- rectifiera à 2♦ avec une main 12-14 régulière ou un 5431 10-13 HCP
- dira 2SA avec 18 19 régulier
- dira 2M avec 6+♣ non forcing en face d'une main limite (le retour à 3♣ non forcing)
- dira 2M'/3♦ irrégulier avec 4 cartes dans la couleur **GF**
- dira 3♣ avec 6♣ **GF**

2♦ :

- Des mains fittée M 8-10 HCP
- Des mains régulières de 18/19 HCP
- Un fit de cinq cartes à ♣ (avec seulement 4M)

L'ouvreur réagira en supposant dans un premier temps que le répondant est fitté 8-10 (enchère d'essais dans la longue, splinter en texas, etc)

2M : 5-7 HCP avec 4+M

Enchères d'essais dans la longue

2SA : transfert pour 3♣

- Des mains faibles à base de ♣ (zone 6-10 HCP)
- Des mains **GF** avec 4 cartes en M et à ♣ et un problème d'arrêt à SA

L'ouvreur

- Dira 3♣ avec 12 15HCP
- Dira 3M avec 6+♣ et 12 15 HCP
- Dira 3M'/♦ avec l'arrêt dans la couleur et pas dans l'autre GF
- Dira 3SA GF avec l'arrêt dans les 2 couleurs non nommée

3x : 5+M5x **GF**

3M : 5+M **TDC**

3SA :12-14 HCP régulier

4x : 12-15 Splinter

4M : 5+M 12-15HCP

4.6.1 Développements du répondant après 2♣

1♣ – 1♥
 1♠ – 2♣
 2♦* –

1♣ – 1♦
 1♥ – 2♣
 2♦* –

2♥ : limite avec 5♠/4♥
 2♠ : limite avec 5♠
 2SA : limite avec 4♠
 3♣ : 5♠/4♣ GF
 3♦ : 5♠/4♦ GF
 3♥ : 5♠/4♥ GF
 3♠ : 5+♠ 15-17HCP avec une courte
 3SA : 15-17 Bal. (pas de fit)

2♥ : limite avec 5♥
 2♠ : 5♥/4♠ GF
 2SA : limite avec 4♥
 3♣ : 5♥/4♣ GF
 3♦ : 5♥/4♦ GF
 3♥ : 5+♥ 15-17HCP avec une courte
 3SA : 15—17 BAL (pas de fit)

4.6.2 Développement après 2♦

1♣ – 1♦
 1♥ – 2♦

2SA : 18/19 régulier 4♥
 2♠/3♦ : 5♣ 3(4)cartes en ♠/♦ GF
 3♣ : 5(6) ♣/4♥/2(1)♠/2(1)♦ GF
 3♥ : 5+♥ 15-17HCP
 3SA : 18/19 régulier 5♥/3/3/2

Les autres réponse de l'ouvreur se traite avec du bon sens et de la logique.

Exemple :

1♣ – 1♦
 1♥ – 2♦
 ?

2♠/3♦ : enchère d'essais dans la longue

2SA : 18-19 régulier

3♣ : Enchère d'essais beau trefle

3♥ : 14-17, généralisée

3♥ ou passe (sur 3♥): 8-9HCP SO

3♠/4♦ : 18-19 régulier contrôle

3SA : 9 10HCP proposition de jouer là

4♣ : 5(6) ♣/4♥ résidu inconnu TDC.
 4♥ : 9-10HCP SO

1♣ – 1♥

1♠ – 2♦

2♥/3♦ : Enchère d'essais (15+) long à ♥/♦

2♠ : toutes autres mains

2SA : 18-19 régulier

Passe : SO

2♠ (sur 2♥) : SO avec 5+♠

3SA : 18/19 régulier 5♠/3/3/2

2SA : 18/19 régulier 4♠

3♣ (sur 2♠) : 5+♣/4♠ pas de résidu de 3 cartes **GF**

3♦/3♥ : 5 cartes ♣ 3(4) cartes en ♦/♥ **GF**

3♠ : 5+♠ 15-17HCP

4.6.3 Développement après 2SA

1♣ – 1♦/♥

1♥/♠ – 2SA

3♣ –

Passe : 6-10

3♦ : 4M/4♣ arrêt en ♦

3M' : 4M/4♣ arrêt en M'

3M : 4M/4♣ arrêt ni en ♦ ni en M'

Note : le retour de l'ouvreur à 4♦/♣ est non forcé.

4.7 Enchères du répondant après une inversée

Pour s'arrêter à une partielle après une inversée faites par l'ouvreur, le répondant dispose de deux enchères :

1. La répétition de sa couleur au niveau de 2 montrant 6 cartes + ¹

- La plupart du temps, l'ouvreur passera
- Cependant, l'ouvreur dispose de trois enchères non forcé :
 - 2SA avec l'arrêt dans la dernière couleur (et, sans doute, un complément dans la couleur du répondant)

¹ Dans certains cas, le répondant sera amené à ne posséder que 5 cartes (distribution 5521 ou belle couleur) mais les cas sont rares puisque le répondant se dit prêt à jouer en face d'un singleton (voire d'une chicane)

- Le soutien au palier de 3 invitationnel
 - La répétition de sa couleur d'ouverture
- Toutes les autres sont GF
2. L'enchère conventionnelle de 2SA (Lebensohl, transfert pour 3♣) : main faible ou une main contenant 5 cartes dans sa couleur si celle-ci est répétée au niveau de 2 (voir exemple plus loin).
- L'ouvreur rectifiera le transfert sauf si il est maximum où il se décrira le plus naturellement possible rendant la séquence GF
- Après la rectification du transfert, le répondant :
- Passe si il souhaite jouer 3♣ (aussi surprenant cela soit-il)
 - Corrige à 3♦, 3♥ ou 3♠ SO (sauf répétition de la couleur de réponse)
 - Répète, le cas échéant, sa couleur au niveau de 3 avec 5 cartes dans la couleur demandant à l'ouvreur de choisir entre la manche dans cette couleur où a SA (voir exemple)
 - Enchérit la manche avec des mains ayant eu de très ténus espoir de chelem

Exemple :

♠ AD642
♥ 732
♦ R86
♣ V5

1♣ - 1♠ -
2♥ - 2SA* -
3♣* - 3♠

♠ 732
♥ AD642
♦ R86
♣ V5

1♣ - 1♥ -
2♠ - 3♥

♠ RV9832
♥ 754
♦ R74
♣ 8

1♣ - 1♠ -
2♥ - 2♠

♠ 754
♥ RV9832
♦ R74
♣ 8

1♣ - 1♥ -
2♠ - 2SA* -
3♣* - 3♥

Les autres enchères du répondant sont donc forcing manche et naturelle. Ne pas oublier pourtant que la répétition, à saut et au niveau de 3, se fait avec 6 cartes et que la 4ème couleur reste forcing et artificielle.

4.8 Séquence 1m - 3x



4.9 Séquence 1♦ - 1SA

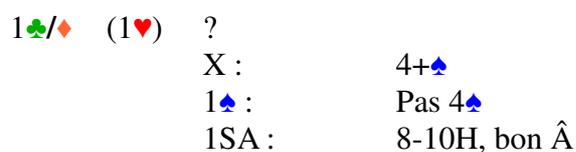
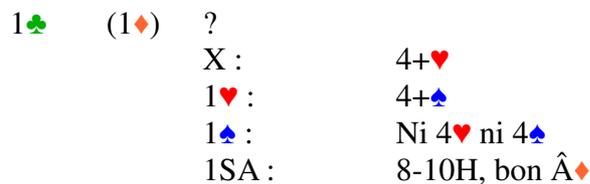
- 2SA : 16-17H, irrégulier généralement avec un singleton dans l'autre mineure.
- 3M : 6m/5M : pas TDC
- 3SA : 18-19H BAL

4.10 Enchères précisées

- 1♦ 1SA
- 2♣ 2♠ enchère impossible : montre un énorme fit ♣ et force à ♠ (plus fort que 3♣)
 ex : ARx
 xxx
 xx
 D109xx
- 1♦ 1SA
- 2♣ 3♠ enchère impossible : montre un énorme fit ♣ au moins 6^{ième}, l'As ♠ et singleton dans l'ouverture.
- 1m 1♠ X 2♠
 3♥ : 4 cartes à ♥ dans une bonne main
 2SA : 4 cartes à ♥ et mini
 x : bonne main sans 4 cartes à ♥

4.11 Le changement de couleur après une intervention naturelle

Après une intervention à 1♦ ou 1♥, on utilise la convention cachalot



1♣ (1♦)
X
(p)
?

L'ouvreur ne soutient pas systématiquement son partenaire avec 3 cartes. Il continue à répondre 1SA chaque fois qu'il l'aurait fait sur une réponse naturelle. Cette redemande à 1SA ne montre pas l'Â dans la couleur d'intervention. La redemande à 2SA le montre.

1♥ : 3♥
F1 et

- Reg 12-14H avec 4♠
- Reg 18-19H sans Â♦
- Irr 11-22H (avec ou sans 4♠)

et donc

1♠ : 4♠ sans 3♥, NF
1sa : 12-14H reg sans 4♠ et 2 ou 3♥

1♣ (1♦) 1♥
(p)

Le soutien de la majeure au palier de 1 montre exactement 3 cartes, est illimité et F1.

?

1♠ : 3♠ F1 et
• Reg 18-19H sans Â♦
• Irr 11-22H

1♣ (1♥) X (p)
?

1♠ : 3♠ F1 et
• Reg 18-19H sans Â♥
• Irr 11-22H

1♣ (1♦) X (p)
1♥ (p) ?

1♠ : Ni 4♠ ni 5♥, F1
1SA : 4♠, F1
2,3♣ : Nat, NF
2♦ : CB FM sans 4♠
2,3,4♥ : 5+♥, NF

Après le début : 1♣ (1♦) X (p)
1♥ (p) ?
les enchères de 1♠ et 1 SA sont inversées et F1.

1♣ (1♦) X (p)
1♥ (p) 1♠ (p)
?

1SA : Reg 12 -14H avec 4♠ (avec ou sans Â♦)
2♣ : Irr 5+♣ 12-14H court ♦ ou ♠ ou 6♣3♥22
2♦ : Reg 18-19H sans Â♦ ou 6+♣, 17+H, court ♦
2♥ : 17+H, court ♠ ou 6♣3♥22
2♠ : 4♠ 3♥ 5+♣, FM
3♣ : 15-16H 6♣ court ♦ ou ♠ ou 6♣3♥22

1♣	(1♦)	X	(p)	
1♥	(p)	1SA	(p)	
?				
2♣ :		Irr 12-14H		
2♦ :		Reg 18-19H sans Â♦ ou 6+♣, 17+H, court ♦		
2♥ :		6+♣, 17+H, court ♠		
2♠ :		Fit 12-14H reg ou 11-14 ⁻ H irr court♦		
3♣ :		Irr 15-17H		
3♦ :		<i>Fit Z3 court♦</i>		
3♠ :		Fit 14 ⁺ -16 H		
4♦ :		<i>Fit Z3 court♦</i>		
4♠ :		<i>Fit Z3 court♦</i>		
1♣	(1♦)	1♥	(p)	
1♠	(p)	?		
		1SA :		@ sans 5♠ ni 4♥ . Â♦ si FM
		2♣ :		NF
		2♦ :		CB FM, recherche de SA ou fit ♠ possible
		2♥ :		Nat F1, recherche de fit 4-4
		2,3,4♠ :		Soutien 5+s
1♣	(1♦)	1♥	(p)	
1♠	(p)	1SA		
?				
2♣ :				
2♦ :				
2♥ :				
2♠ :				
3♣ :				
3♦ :				
3♥ :				
1♣	(1♦)	1♥	(p)	
1♠	(p)	2♥	(p)	
?				
2♠ :		12-14H sans 4♥		
3♦ :		18+H sans fit♥ irr		
3♥ :		12-14H irr (court♦)		
3♠ :		15-17H irr sans 4♥		
4♦ :		18+H fit♥		
4♥ :		15-17H irr (court♦)		
4♠ :		18-19H reg (sans 4♥, sans Â♦)		

1♣/♦ (1♥) X (p)
 1♠ (p) ?

1SA : @ sans 5♠. Â♥ si FM
 le reste est non conventionnel

1♣ (1♥) X (p)
 1♠ (p) 1SA (p)
 ?

2♣ : Irr 5+♣ 12-14H
 2♦ : Nat 17+H court♥ style 3145
 2♥ : Reg 18-19H sans Â♣ ou 17+H court♥ style 3136
 2♠ : 17+H, court♦, style 3316
 2SA :
 3♣ : Irr 5+♣ 15-16H

1♦ (1♥) X (p)
 1♠ (p) 1SA (p)
 ?

2♣ : Nat 12-16H court♥ style 3154
 2♦ : Irr 5+♦ 12-14H
 2♥ : Reg 18-19H sans Â♣ ou 17+H court♥ style 3136
 2♠ : 17+H, court♦, style 3316

2SA :
 3♣ : Après une redemande à 1SA : 2♣ est systématique, les majeures sont nommées en Tx, la nomination par le répondant de sa majeure montre 4 cartes et un fit FM dans la mineure d'ouverture.

Nat
 17+H
 court♥ style 3154

3♦ : Irr 5+♦ 15-16H

1♣ (1♦) X (p)
 1SA (p) ?

2♣ : voir système
 2♦ : Tx pour 2♥ obligatoire
 2♥ : Fit♣ F avec 4♥
 autre : voir système

1♣ (1♦) 1♥ (p)
 1SA (p) ?

2♣ : voir système
 2♦ : Tx2♥, rectification si 4 cartes
 2♥ : Tx pour 2♠ obligatoire
 2♠ : Fit♣ F avec 4♠
 autre : voir système

Après un Tx, la seule enchère FM est le CB.

1♣/♦ (1♥) X (p)
 1SA (p) ?

2♣ : voir système
 2♦ : Demande Â♦

2♥ : Tx pour 2♠ obligatoire
 2♠ : Fit♣/♦ avec 4♠

1♣ (1♦) 1♥
 (p)

2sa (p) 3♦ est Tx pour 3♥ obligatoire.

1♣/♦ (1♣/♥) 1♠ (p)
 ?

1sa : Reg 12-14H

3sa : Reg 18-19H avec Â.

Inversée : Nat, F

CB : FM reg 18-19H sans Â ou Uni 17+H

2sa : Irr 15-16H avec Â puis 3♣ pour clarifier la distribution.

Après une redemande à ISA : 2♣ est systématique, les majeures sont nommées en Tx.

4.12 Les jumps fittés après une intervention naturelle

Après une intervention, les jumps sont des enchères de rencontres.(5+4+ et 11+DH)

4.13 Enchère de l'ouvreur après une intervention naturelle

Si le joueur à gauche de l'ouvreur intervient par une couleur naturelle et que l'intervention se situe en dessous du soutien au niveau de 3 de la couleur du partenaire, le contre montre trois cartes dans la couleur annoncée par le répondant (sans supplément de force).

4.14 Intervention par contre

Sur l'ouverture d'1♣ :

- le système est le même et ignore le contre

Sur l'ouverture d'1♦

- L'annonce d'une nouvelle couleur au palier de 1 reste forcing pour un tour, 7+HL
- 1SA : naturelle, 8-10HL
- Les changements de couleur au palier de 2 sont faibles et non forcing.(1♦ X 2♣ : non forcing)
- 2SA : Truscott, 5 cartes et min 11-12DH(9-10H)
- Enchères de soutien : barrage
- Surcontre : au moins 10H
 - avec le fit : soit un problème d'arrêt, soit tentative de chelem
 - sans le fit : soit à vocation punitive, soit sans enchère naturelle
- Les jumps sont fittés : enchère de rencontre

4.15 Intervention par ISA

1SA

1♣/♦ X : punitif
 2♣ : bicolore M

4.16 Réponses après une intervention barrage

Contre une intervention au niveau de 2, la structure est « rubensohl »

X= appel main limitée

2x = 5+, compétitif, pas de manche

2SA à 3♥ = Transfert. Le Transfert dans la couleur d'intervention est un cue bid

1♣ 2♦ 3♣* p

3♦ : pas d'arrêt ♦

3♥/3♠/3SA : arrêt ♦ avec 4♥/4♠/pas de M 4eme

3♠ = arrêt dans la couleur d'intervention + 4 cartes dans les majeures non annoncées

5. Ouverture de 1♥/1♠ -

5.1 2♣ Drury

5.1.1 Les reponses au DRURY :

1♠ - 2♣ -
?

2♦ Ambigue 8 – 22H
 2♥ bicolore 5-4 11 – 15H
 2♠ Au moins 6 cartes 11 – 15H
 2SA Jeu regulier 14 – 17H
 3♣/♦/♥ Bicolore 5 – 5 16H et plus
 3SA Jeu regulier avec arrêts 18 – 19H

5.1.2 La redemande du repondant

1♠ - 2♣ -
2♦ - ?

2♥ Doubleton ♠ et 5 cartes a ♥ 11H
 2♠ Fitte ♠ par 3 cartes 11 – 12DH
 3♠ Fitte ♠ par 4 cartes 11 – 12DH
 3♣ Misfit, unicolore a Trefle 9 – 10H

5.2 2SA fitté par 3 cartes 12+

- 3♣ = 12-14 avec une courte

3♦[®]

3♥ = court ♣

3♠ = court ♦

3SA = court M'

3M : inv.

- 3♦ = 12-14 sans courtes

3M : inv.

- 3♥ = 15-17, toutes mains

3♠[®]

3SA = sans courtes

4♣ = court ♣

4♦ = court ♦'

4♥ = court M'

- 3♠ = 18+, avec une courte
3SA®
4♣ = court ♣
4♦ = court ♦
4♥ = court M'
- 3SA = 18-19 BAL
- 4x = BIC (4♥ après 1♥ = 6♥5♠)
(4♠ après 1♠ = 6♠5♥)

5.2.1 Intervention après le 2SA fitté

- 1M passe 2SA 3Y
X : contrôle Y TDC
Passe : main faible souhaitant s'arrêter à 3M en face de 11pts
3M : main forte sans contrôle Y
4M : main faible sans contrôle Y
4Y : Splinter avec une main plutôt faible
3SA : contrôle Y avec une main faible
3/4Z (sans saut) : 5M5Z
- Si l'adversaire contre une enchère artificielle après 2SA
Passe : pas de contrôle de la couleur contrée
Le partenaire surcontrera avec le contrôle et la séquence reprend normalement
Autre enchère: réponse comme s'il n'y avait pas de contre + contrôle dans la couleur contrée
XX : contrôle du premier tour de la couleur contrée (si pas d'enchère naturelle plus intéressante à produire)

Ses principes sont les mêmes après les réponses à 3T (4.3) et 3K (4.4)

5.3 3♣ : fitté, 4 atouts, 11+DH

- 3♦ = 12-14 toute mains
3M : inv.
3M'®
3♠ (sur 3♥) = court ♥
3SA = sans courtes
- 4♣ = court ♣
4♦ = court ♦'
4♥(sur 3♠) = court ♠
- 3♥ = 15-17, toutes mains
3♠®

3SA = sans courtes
 4♣ = court ♣
 4♦ = court ♦
 4♥ = court M'

- 3♠ = 18+, avec une courte
 3SA®
 4♣ = court ♣
 4♦ = court ♦
 4♥ = court M'
- 3SA = 18-19 sans courtes
- 4x = BIC (4♥ après 1♥ = 6♥5♠)
 (4♠ après 1♠ = 6♠5♥)

5.4 3♦ : fitté, 4 atouts, 8-10DH

- 3M/4M = SO
- 1♥ 3♦
 3♠ : as-tu une courte ? 3SA : pas de courte
 4♣ = court ♣
 4♦ = court ♦
 4♥ = court ♠
 3SA : force à ♠
 4♣/4♦ : forces
- 1♠ 3♦
 3♥ : force à ♥
 3SA : as-tu une courte ? 4♣ = court ♣
 4♦ = court ♦
 4♥ = court ♥
 4♠ : pas de courte

5.5 3M

- Barrage, toujours 4 atouts
- 1♥ 3♥
 3♠ : as-tu une courte ? 3SA : pas de courte
 4♣ = court ♣
 4♦ = court ♦
 4♥ = court ♥
- 1♠ 3♠
 3SA : as-tu une courte ?
 4♣ = court ♣
 4♦ = court ♦
 4♥ = court ♠

- 1♥ - 1♠
2♣ GAZILLI
 - 2♦ = 8+PH, FM si ouvreur fort. Tout le reste est plus faible, sauf 3M.
 - 2♥ = Préférence
 - 2♠ = 5♠ court ♥ ou 6+♠
 - 2SA = 5♦4♠ court ♥ (ensuite 3m préférence NF).
 - 3♣ = Préférence
 - 3♦ = 6+♦
 - 3♥ = Fit différé
 - 3♠ = INV

- 1♥ - 1♠
2♣ - 2♦[®]
 - 2♥ = 5♥4♣ 12-16 NF. Ensuite, Passe ou NAT Inv+
 - 2♠ = 3♠ (Inversée avec 3♠ ou 6♥3♠ 15-17 ou BAL 15-19 avec 3♠) >2SA[®] :
 - o 3m = 5♥4m3♠
 - o 3♥ = 6♥ 3♠ 6 levées
 - o 3♠ = BAL 15-17 avec 3♠
 - o 3SA = BAL 18-19 avec 3♠
 - 2SA = BAL (54m22 / 5332) 15-16 sans 3♠
 - 3m = 5♥4m 17+ (ou 5♥5m 5 perdantes)
 - 3♥ = 6+♥ sans 3♠ 6 levées
 - 3♠ = 5+♥4♠ 15-17 (Ensuite 4♠ ou 4x cue ou 3SA: demande de courte)
 - 3SA = BAL (54m22 / 5332) 16+-17 sans 3♠

- b) 1♥ - 1SA
 - 2♣ = [®] Gazilli : Soit NAT, soit 17+
 - 2♦/♥ = NAT 12-16
 - 2♠ = Inversée (2SA modérateur)
 - **2SA = 6♥4m 17+. Puis 3♣[®] : 3♦ 6♥4♦, 3♥ 6♥4♣**
 - **3m = 55 4 perdantes**
 - **3♥ = 6+♥, 7 levées**
 - **3♠ = 65 4 perdantes**
 - **3SA = BAL 18-19**
 - 4m = 65 sans TDC
 - 4♥ = Sign-off

- 1♥ - 1SA
2♣
 - 2♦ = 8+PH, FM si ouvreur fort. Tout le reste est plus faible.
 - 2♥ = Préférence
 - 2♠ = 5♣4♦
 - 2SA = 5♦4♣ ou 5♣
 - 3♣ = Préférence
 - 3♦ = 6+♦

- 1♥ - 1SA
2♣ - 2♦[®]
 - 2♥ = 5♥4♣ 12-16
 - 2♠ = 5♥4m Irrégulier 17+. 2SA[®] :
 - o 3♣ = 5♥4♣
 - o 3♦ = 5♥4♦
 - o 3♥ = 5♥4♣4♦
 - 2SA = BAL (54m22 / 5332) 15-16
 - 3m = 55 5 perdantes
 - 3♥ = 6+♥ 6 levées
 - 3♠ = 6♥5♠ 5 perdantes

- 3SA = BAL (54m22 / 5322) 16+/-17

c) 1♠ - 1SA

- 2♣ = @ Gazilli : Soit NAT, soit Fort
- 2x = NAT
- 2SA = 6♣4x/6♣3♥, 17+. Puis 3♣@ : 3♦ 6♣4♦, 3♥ 6♣4♥, 3♠ 6♣3♥, 3SA 6♣4♣
- 3x = 55 4 perdantes
- 3♠ = 6+♠ sans 3♥, 17+
- 3SA = BAL 18-19 sans 3♥
- 4x = 65 sans TDC
- 4♠ = Sign-off

• 1♠ - 1SA

2♣

- 2♦ = 8+PH, FM si ouvreure fort. Tout le reste est plus faible.
- 2♥ = 5♥ court ♠ ou 6+♥
- 2♠ = Préférence
- 2SA = 5♦4♥ court ♠ (ensuite 3m préférence NF).
- 3♣ = Préférence
- 3♦ = 6+♦

• 1♠ - 1SA

2♣ - 2♦@

- 2♥ = 3+♥ (4♥ 17+, Inversée avec 3♥, 6♠ 3♥ 6 levées ou BAL 15+ avec 3♥) >2♣@
 - 2SA = BAL 15-17 avec 3♥
 - 3m = 5♠4m3♥
 - 3♥ = 5♠ 4♥
 - 3♠ = 6♠3♥
 - 3SA = BAL 18-19 avec 3♥
- 2♠ = 5♠4♣ Z1 NF
- 2SA = BAL 15-16 sans 3♥
- 3m = 54 17+ sans 3♥ ou 55 5 perdantes
- 3♥ = 55 5 perdantes
- 3♠ = 6+♠ sans 3♥ 6 levées
- 3SA = BAL 16+/-17 sans 3♥

Après une réponse faible sur un 2♣ GAZILLI, 3x est 5M4x 17+ ou 5M5x 5 perdantes (sauf 3m sur la réponse de 2SA et sur la réponse de 2♠ après 1♥ -1SA), 3M INV, 2SA INV avec réponse NAT et non forcing, 4M clôture

5.10 Séquences précisées

- 1♠-3♥ = Rencontre
- 1♠-4♥ = Splinter
- 4♠
 - 1♥ x : punitif (tendance régulier)
 - 4SA : soit les mineures soit une proposition de chelem à ♥ (retour à 5♥ au tour d'enchère suivant)
- 2♣ est double 2 après 1♥ 1♠
 - 1SA

5.11 Après une intervention naturelle au palier de 2

- Le cue-bid est fitté 11+ (et donc 2SA est naturel)
- Il n'y a plus de Splinter que dans la couleur d'intervention. Les autres sauts au niveau de 4 sont des enchères de rencontres

5.12 Après une intervention bicolore

Quand les deux couleurs sont connues :

- Contre est punitif dans au moins une couleur du bicolore, à partir de 9-10H
- Les soutiens sont compétitifs
- 2SA : naturel (si il existe)
- Les changements de couleurs sont naturels et forcing
- Le premier cue bid disponible dans la plus basse est fitté forcing manche ; le second cue bid disponible est limite avec la couleur non citée

- 2SA

1♥

3♣ = fit ♥, GF

3♦ = les ♠, limite

3♥ = soutien limite

3♠ = les ♠, forcing

4♣/♦ = Splinter

Compétitif (7-10) fitté = passe puis 3♠

- 2SA

1♠

3♣ = fit ♠, limite

3♦ = les ♥, limite

3♥ = les ♥, forcing

3♠ = soutien fort, forcing

4♣/♦ = Splinter

Compétitif (7-10) fitté = passe puis 3♠

Quand une seule des deux couleurs est connue :

- Contre montre la couleur connue et initie un punitif, à partir de 9 H
- 2SA est naturel
- Un changement de couleur est Forcing manche
- Le cue bid dans la couleurs nomée est fitté GF

- Le soutien direct montre une main limite (9-11HCP) ; un soutiens ultérieur montrera donc moins que cela

6. Ouverture de 1SA

6.1 Réponses et développements

2♣: Stayman 3 réponses, peut être faible
 2♦: Texas♥
 2♥: Texas♠
 2♠: Baron
 2sa : Texas♣
 3♣: Texas♦
 3♦: 5-4 mineur sans courte et doubletons faibles
 3♥: 5-4 mineur court♥
 3♠: 5-4 mineur court♠
 3sa : SO
 4♣:
 4♦: Bicolore Majeur de manche
 4♥:
 4♠:

Remarque : Avec un unicolore TDC, on commence toujours par un Texas et puis on développe.

Développements après un Texas Mineur

Remarque : il n'y a jamais de rectification, l'enchère de O est forcée car R peut être faible.

Mains avec lesquelles on doit faire un Texas mineur :

- 1 Mains faibles avec une mineure 6ème. Ensuite R passe
- 2 Mains de manche avec une courte. Ensuite R annonce sa courte :
 3♥ court♥
 3♠ court♠
 3sa court dans l'autre mineure
 O choisira le contrat final en connaissance de cause.

- 3 Mains de chelem sans courte
 1sa – 2sa
 3♣ – 4sa
 Enchère quantitative montrant 14-15 et une couleur 6ème à ♣. O acceptera d'autant plus volontiers la proposition de chelem qu'il détient un complément utile à ♣.

1sa – 2sa
 3♣ – 4♣
 Enchère forcing montrant une main de chelem sans courte encore plus forte que la précédente.

- 4 Unicolore mineur de chelem avec une courte dans l'autre mineure
 1sa- 2sa
 3♣ – 4♦
 Une main trop forte pour
 1sa – 2sa
 3♣ – 3sa qui n'est pas forcing.
- 5 Les bicolores mineurs de manche ou de chelem
 1sa – 2sa
 3♣ – 3♦ (forcing)
- 6 Les bicolores 6-5-1-1 mineur-majeur TDC
 1sa – 3♣
 3♦ – 4♠
 avec : ♠ RD 643
 ♥ 7
 ♦ AD7542
 ♣ 5
 O choisira le contrat final en connaissance de cause.

Mains avec lesquelles on ne doit pas faire un Texas mineur :

- 1 Les mains de manche avec une majeure (utiliser le Stayman)
- 2 Les mains de manche sans courte (on plante 3sa)
- 3 Les mains de manche avec un gros H sec (on plante 3sa)

Tableaux :

1sa	2sa	
3♣	?	
	3♣	faible
	3♦	Bicolore mineur 5-5, manche ou plus
	3♥	Court♥, manche ou plus
	3♠	Court♠, manche ou plus
	3sa	Court♦, manche
	4♣	TDC sans courte (plus fort que 4sa)
	4♦	TDC court♦
	4♥	6♣-5♥-1-1 non forcing
	4♠	6♣-5♠-1-1 non forcing
	4sa	TDC sans courte 14-15 H
	5♣	SO

1sa	3♣	
3♦	?	
	pas	faible
	3♥	Court♥, manche ou plus
	3♠	Court♠, manche ou plus
	3sa	Court♣, manche
	4♣	TDC court♣
	4♦	TDC sans courte (plus fort que 4sa)
	4♥	6♦-5♥-1-1 non forcing
	4♠	6♦-5♠-1-1 non forcing
	4sa	TDC sans courte 14-15 H
	5♣	Pour jouer 5♣ ou 5♦. Pas fort mais très distribué
	5♦	SO

6.2 Sur Interventions

6.2.1 Interventions par le 2^{ème}

- Intervention naturelle au niveau de 2

x = appel main limitée

2x = Compétitif, 5+ cartes, pas la manche

2SA à 3♥ = Transfert. Le Transfert dans la couleur d'intervention est un cue bid

1SA 2♦ 3♣* p

3♦ : pas d'arrêt ♦

3♥/3♠/3SA : arrêt ♦ avec 4♥/4♠/pas de M 4eme

3♠ = arrêt dans la couleur d'intervention + 4 cartes dans les majeures non annoncées

- Intervention bicolore au niveau de 2 par une couleur contenue dans le bicolore (DONT, brozel, 2♥/2♠ « muiderberg »)

x = punitif ;

2x = Compétitif, 5+ cartes, pas la manche

2SA à 3♥ = Transfert. Le Transfert dans la couleur d'intervention est un cue bid

1SA 2♦ 3♣* p

3♦ : pas d'arrêt ♦

3♥/3♠/3SA : arret ♦ avec 4♥/4♠/pas de M 4eme

3♠ = arret dans la couleur d'intervention + 4 cartes dans les majeures non annoncées

- Intervention au niveau de 2 par une couleur artificielle (2♣ Landy, 2♦ multi, etc)
x = Volonté d'initier un punitif
Par la suite les contres (répondant et ouvreure) seront punitif ;
2x sera naturel avec 5 cartes non forcing
2SA à 3♥ transfert si l'échère revient en dessous de 2SA aussinon Nat.

2x = Compétitif, 5+ cartes, pas la manche

2SA à 3♥ = Transfert. Le Transfert dans la couleur d'intervention est un cue bid

3♠ = arret dans la couleur(es) d'intervention connues+ 4 cartes dans les majeures non annoncées

Passe suivi de contre : appel

Intervention par contre artificiel (promettant des unicolores ou des bicolores quelconques)

même approche que paragraphe précédent :

xx = Volonté d'initier un punitif

Par la suite les contres seront à tendance punitive ;

2x sera naturel avec 5 cartes non forcing

2SA à 3♥ transfert.

2x = Compétitif, 5+ cartes, pas la manche

2SA à 3♥ = Transfert. Le Transfert dans la couleur d'intervention est un cue bid

3♠ = arret dans la couleur(es) d'intervention connues+ 4 cartes dans les majeures non annoncées

Passe suivi de contre : appel

- Intervention par contre punitif²

XX = positif

passe = demande de sauver

2X = sauvetage avec 5+X

3X = couleur 6^{ième} et INV

3.4.1 Interventions par le 4^{ième}

² Attention, les convention ne sont pas les même lorsque l'adversaire contre une intervention de notre part à 1SA (voir chapitre 12)

Passe
 1SA 2♣
 X (1)
 Intervention par 2♦, 2♥ ou 2♠ (2)

(1)

1. Passe = pas d'arrêt le répondant surcontrera pour obtenir la réponse au stayman
2. XX = propose de jouer
 - 2♦ : faible propose de jouer là (4cartes) avec les 2 majeures 4^{ème}
 - 2♥ : faible avec les 2majeures
 - 3T : re stayman GF et court T
 - 3K : 5K GF
 - 3M : smolen
3. 2♦ = pas de MAJ et +arrêt (comme si pas d'intervention)
4. 2♥/♠ = 4♥/♠ + arrêt (comme si pas d'intervention)

(2)

1. 2♦
 Passe = pas d'arrêt , ensuite X = appel
 X = propose de jouer avec au moins 3 cartes
 2♥/♠ = 4♥/♠ + arrêt
2. 2♥
 Passe = pas d'arrêt, ensuite X = appel
 X = propose de jouer avec au moins 3 cartes
 2♠ = 4♠ + arrêt
3. 2♠
 Passe = pas d'arrêt, ensuite X = appel
 X = propose de jouer avec au moins 3 cartes

Passe
 1SA 2♦ / 2♥
 X (3)
 Intervention par 2♥ ou 2♠ (4)

(3)

Passe : pas le fit
 Rectification du texas : fit de 3 cartes
 XX : propose de jouer avec 4 solides cartes
 Autres enchères : fit de 4 cartes comme si pas de contre

(4)

Passe : pas le fit
 X : fit

7. Ouverture de 2♣ -

- Unicolore GF
- BAL 24+
- GF avec un bicolore M
- Faible (8-10) unicolore ♦ de 6 cartes avec 2GH (où 3 des 5H)

Principe :

Il s'agit ici de rajouter une partie faible dans les ouverture Albarran afin de protéger les ouvertures fortes d'intervention perturbatrices avant une première description partielle de la main.

En effet, l'adversaire se comportera après l'ouverture de 2♣ en supposant que l'ouvreur est faible à ♦ demandant une petite ouverture pour intervenir ; si l'ouverture ne comporte que des variantes fortes un adversaire compétent interviendra rapidement et très agressivement dès qu'il a un peu de distribution et que la main de l'ouvreur n'est pas décrite.

Par contre, l'ouverture de 2♣ avec la main faible laisse beaucoup de temps à l'adversaire pour s'organiser ; elle « barre » très peu et doit donc être produite avec des mains constructives.

7.1 Réponses

- 2♦ = SO en face de la main faible
- 2♥ = NAT F1
 - 2♠ = fitté et court
 - 2SA = BAL 24+
 - 3♣ = fitté et court
 - 3♦ = non fitté
 - 3♥ = fitté sans courte
 - 3♠ = FM ♠
 - 3SA = 26+
 - 4m = FM m
- 2♠ = NAT F1
 - 2SA = BAL 24+
 - 3♣ = fitté et court
 - 3♦ = non fitté
 - 3♥ = fitté et court
 - 3♠ = fitté sans courte
 - 3SA = 26+
 - 4m = FM m
 - 4♥ = FM ♥
- 2SA = Relais F 14+
- 3♦ = Barrage
- 3♣ = NAT F1
 - 3♦ = mini, non fitté
 - 3M = Maxi et arrêt M
 - 3SA = Maxi et pas d'arrêt
 - 4♣ = 4 cartes
 - 4x = GF
- 3SA = Pour jouer

- 4♦ = Barrage
- 5♦ = Barrage

7.2 2♣-2♦

- Passe = faible ♦
- 2♥ = GF ♥
 - 2♠ = 5 cartes+ avec au moins un GH
 - 2SA = 8+ et Max 2 cartes à ♥ sans GH
 - 3♣ = 5 cartes+ avec au moins un GH
 - 3♦ = 5 cartes+ avec au moins un GH
 - 3♥ = fitté sans courte
 - 3♠/4m = fitté, courte ♣/♦
 - 3SA = SO
 - 4♥ = fitté faible
- 2♠/3m = Nat GF
- 2SA = 22-23
- 3♥ = GF 5♥/4♠
- 3♠ = GF 5♠/4♥
- 3SA = 26+ (dev : ???)
- 4m = GF, 5-5 M, court m
- 4♥ = GF 6♥/5♠
- 4♠ = GF 6♠/5♥

7.3 2♣-2SA

- 3♣ = ♦, max, force
- 3♦ = ♦, min
- 3M = ♦, max, force
- 3SA = ♦, belle couleur
- 4m/4M = nat FM
- 4SA = 22-23, Forcing Chelem
- 5m/5M = nat F Chelem

7.4 Sur interventions

- Par contre
 - Passe = supporte de jouer 2♣ contré
 - XX = demande au partenaire de préciser sa main.
 - 2♦ = Autorise le partenaire à surenchérir au niveau de 3.
 - 2M = Naturel, F
 - 2SA = relais comme sans intervention
 - 3x = NAT, GF
 - 3♦ = Barrage
- En couleur ou SA
 - X = punitif
 - 2♠(sur 2♥) = NAT, NF
 - 2SA/3SA = NAT
 - 3x = NAT, Forcing
 - 3♦ = Barrage ; compétitif

8. Ouverture de 2♦

- Faible à ♥
- Unicolore Fort sauf à ♥
- Bal 22-23

8.1 Réponses

- 2♥ = SO en face de la main faible
- 2♠ = NAT F1
 - 2SA = BAL 22-23
 - 3♣ = fitté et court
 - 3♦ = fitté et court
 - 3♥ = non fitté
 - 3♠ = fitté sans courtes
 - 3SA = 26+
 - 4m = FM m
 - 4♥ = FM ♥
- 2SA = Relais F 14+
- 3♣ = NAT F1
 - 3♥ = mini, non fitté
 - 3X = Maxi et arrêt X
 - 3SA = Maxi et pas d'arrêt
 - 4♣ = 4 cartes
 - 4x = GF
 -
- 3♦ = NAT F1
 - 3♥ = mini, non fitté
 - 3♠ = Maxi et arrêt ♠
 - 3SA = Maxi et pas d'arrêt ♠
 - 4♦ = 4 cartes
 - 4x = GF
- x♥ : Barrage
- 3SA = Pour jouer
- 4♦ = Barrage
- 5♦ = Barrage

8.2 2♦-2♥-

- Passe = faible ♥
- 2♠ = unicolore fort ♠ NF
 - 2SA = 8+ et Max 2 cartes à ♠ sans GH
 - 3♣ = 5 cartes+ avec au moins un GH
 - 3♦ = 5 cartes+ avec au moins un GH
 - 3♥ = fitté sans courtes

- 3♠/4m = fitté, courte ♣/♦
- 3SA = SO
- 4♥ = fitté faible
- 3m = Nat Fort NF
- 2SA = 22-23
- 3♥ = GF 5♥/4♠
- 3♠ = GF 5♠/4♥
- 3SA = 26+ (dev : ???)
- 4m = GF, 5-5 M, court m
- 4♥ = GF 6♥/5♠
- 4♠ = GF 6♠/5♥

8.3 2♦-2SA

- 3m = ♥, max, force
- 3♥ = ♥, min
- 3♠ = ♥, max, force
- 3SA = ♥, belle couleur
- 4m/4M = nat FM
- 4SA = 22-23, Forcing Chelem
- 5m/5M = nat F Chelem

8.4 Sur interventions

- Par contre
 - Passe = supporte de jouer 2♦ contré
 - XX = demande au partenaire de préciser sa main.
 - 2♥ = Autorise le partenaire à surenchérir au niveau de 3.
 - 2♠ = Naturel, F
 - 2SA = relais comme sans intervention
 - 3x = NAT, GF
 - 3♥ = Barrage
- En couleur ou SA
 - X = punitif
 - 2♠ = NAT, NF
 - 2SA/3SA = NAT
 - 3x = NAT, Forcing
 - 3♥ = Barrage ; compétitif

9. Ouverture de 2♠

- Faible 6 Cartes

9.1 Réponses

- 2SA : ®
 - 3x : Max force x
 - 3♠ :Min
 - 3SA : ARDXXX à P
- 3x Nat F1

9.2 Sur interventions

- Par contre
 - Passe = pour jouer
 - XX = fort initie un punitif.
 - 2SA =relais comme sans intervention
 - 3x = naturel, NF
- En couleur ou SA
 - X = punitif
 - 3SA = NAT
 - 3x = NAT, Forcing

10. Ouverture de 2SA

3♣³: Puppet (4+HCP)

- 3♦ : 1 ou 2M
- 3♥ : rien
- 3♠ : 5♠
- 3sa : 5♥

3♦ : transfert avec 5+♥ (0+HCP)

3♥ : transfert avec 5+♠ (0+HCP)

3♠ : les 2 mineures (5+HCP). Si min, au moins 5-4.

3sa : SO

4♣ : 6+♥ TDC

4♦ : 6+♠ TDC

4♥ : 6+♣ TDC

4♠ : 6+♦ TDC

4sa : quantitatif.

2sa - 3♣ - 3♦

2sa - 3♣

3♦ - 3♥ = 4♠

- 3♠ = 4♠
 - 3sa := proposition avec 4♠
 - 4♣, 4♦, 4♥ = cue-bid TDC
- 3sa := 4♥ sans 4♠
 - 4♣ = nat 4♣ TDC
 - 4♦ = nat 4♦ TDC
 - 4♥ = 5♣ TDC
 - 4♠ = 5♦ TDC

3♠ = 4♥

- 3sa := 4♠ sans 4♥
 - 4♣ = nat 4♣ TDC
 - 4♦ = nat 4♦ TDC
 - 4♥ = 5♣ TDC
 - 4♠ = 5♦ TDC
- 4♣ := cue-bid fit ♥ max
- 4♦ := cue-bid fit ♥ max
- 4♥ := fit ♥ min

3sa = SO

4♣ = 4♠ et 4♥ TDC

- 4♦ = min
 - 4♥ = pour jouer
qui joue

} Le seul cas où c'est le répondant

³: recherche de M 4ème ou 5ème, 5♠ et 4♥ voire 6♠ et 4♥ manche ou +, 5♠ et 5♥ manche ou +, JAMAIS avec un bicolore mineur.

- 4♠ = pour jouer 4 en M mais avec réserve de points.
Pour faire jouer le chelem de la main forte, R déclarera 6/7 dans une mineure pour forcer O à annoncer sa propre couleur.

- 4♥ = 4♥ max
- 4♠ = 4♠ max
- 4♦ = 4♠ et 4♥ manche
- 4♥ = 5♣ TDC
- 4♠ = 5♦ TDC
- 4sa : = quantitatif avec 4 – 4 dans les mineures → passe / 6x.

2sa – 3♣ – 3♥

- 2sa - 3♣
- 3♥ - 3♠ = 5♠ et 4♥ manche ou plus
- 3sa = SO
- 4♣ = Stayman pour les mineures
- 4♦ = une mineure 5ème
 - 4♥ = 4♣, 4♦ doubleton ♥
 - 4♠ = 4♣, 4♦ doubleton ♠
 - 4sa = 4333
- 4♦ = 5♠ et 5♥ de manche
- 4♥ = 5♣ TDC
- 4♠ = 5♦ TDC

2sa – 3♣ – 3♠

- 3sa = SO
- 4♣ = 5♣ TDC
- 4♦ = 5♦ TDC
- 4♥ = fit ♠ TDC, N'est PAS un cue-bid.
- 4♠ = SO

2sa – 3♣ – 3sa

- 2sa - 3♣
- 3sa - passe
- 4♣ = 5♣ TDC
- 4♦ = transfert ♥
- 4♥ = 5♦ TDC



2sa – 3♦

- 2sa - 3♦
- 3♥ = min ou max avec 2 ou 3 ♥
- 3♠ = 5+♥ et 4♠ manche ou plus
 - 3sa = pour jouer 3sa ou 4♥
 - 4♣ = 5+♥ et 4+♣ TDC
 - 4♦ = 5+♥ et 4+♦ TDC

- 4♥ = SO
 - 4sa = quantitatif, 11-12 HCP 5332
- 3♠ = 5♠ et 2♥
 3sa = fit ♥ 4ème

2sa – 3♥

- 2sa - 3♥
 3♠ = min ou max avec 2 ou 3 ♠
- 3sa = pour jouer 3sa ou 4♠
 - 4♣ = 5+♠ et 4+♣ TDC
 - 4♦ = 5+♠ et 4+♦ TDC
 - 4♠ = SO
 - 4sa = quantitatif, 11-12 HCP 5332
- 3sa = 5♥ et 2♠
 4♣ = cue-bid, fit ♠ 4ème
 4♦ = cue-bid, fit ♠ 4ème

2sa – 3♠

- 2sa - 3♠
 3sa = pour jouer
- 4♣ = 5+♣ et 4♦ TDC
 - 4♦ = 5+♦ et 4♣ TDC
 - 4♥ = 5+♦ et 5+♣ TDC, court ♥
 - 4♠ = 5+♦ et 5+♣ TDC, court ♠
 - 4sa = quantitatif, 5-4 mineures
 - 5♣ = pour jouer
 - 5♦ = pour jouer
- 4♣ = 4+♣, positif si TDC
 4♦ = 4+♦, positif si TDC
 4♥ = 5♥, proposition d'atout ♥
 4♠ = 5♠, proposition d'atout ♠
 4sa = 4♦ et 4♣

2sa – 4♣

- 2sa - 4♣
 4♦ = fit ♥
 4♥ = 2♥

2sa – 4♦

- 2sa - 4♦
 4♥ = fit ♠
 4♠ = 2♠

2sa – 4♥

- 2sa - 4♥
 4♠ = fit 3♣
 4sa = 2♥
 5♣ = fit 4♣

$2sa - 4\spadesuit$

2sa - 4♠

4sa = 2♦

5♣ = fit 3♦

5♦ = fit 4♦

11. Interventions adverses

11.1 Interventions à saut

- Intervention à 2♦

Contre = 8+ spoutnik

2M = Nat, forcing

2SA = Texas ♣

3♣ = Texas ♦ = Stayman+ demande d'arrêt

3♦ = texas ♥

3♥ = texas ♠

3♠ = 4♠4♥ +arrêt ♦Forcing

3SA = Nat

- Intervention à 2♥

Contre = 8+ spoutnik

2♠ = Nat, forcing

2SA = Texas ♣

3♣ = Texas ♦

3♦ = Texas ♥ = demande d'arrêt

3♥ = Texas ♠

3♠ = 4♠+arrêt ♥

3SA = Nat

- Intervention à 2♠

Contre = 8+ spoutnik

2SA = Texas ♣

3♣ = Texas ♦

3♦ = Texas ♥

3♥ = demande d'arrêt

3♠ = arrêt+4♥ (si pas d'ouverture d'1♥)

3SA = Nat

12. Défenses et compétitives

12.1 Sur le SA Fort

12.1.1 En 2^e position

- Contre : ♣ ou les majeures
- 2♣ = ♦
2♦ = unicolore majeur. Le répondant utilise 2SA pour connaître la force et la majeur.
- 2M = 5M et une main irrégulière (donc par inférence une m/4)
- 2SA = bicolore mineur
- 3X = Barrage (Rouge vs Vert : 7 à 7,5 LDJ)

12.1.2 En 4^e position

Comme en 2eme position

12.2 Sur le SA Faible

- Contre = plus de PH que l'ouvreur
- 2♣ = Landy
- 2♦, ♥, ♠, SA = Texas ♥, ♠, ♣, ♦

12.3 Sur ouverture de 1

- Les sauts montrent une main faible
- Après une intervention sans saut au niveau de 2, si le numéro 3 ne parle pas, tout changement de couleur est F1
- En situation compétitive, et de façon subsidiaire l'enchère de 2SA lorsqu'elle est artificielle est plus forte que les enchères de fit au niveau de 3 (« good bad »)
- Le cue bid au niveau de 2 montre 5 cartes à ♣ et 5 cartes à ♠ (♥ sur l'ouverture d'1♠)
2SA montre les 2 plus basses couleurs non nommées 3♣ montre les 2 couleurs les plus chères non nommées *exception* : sur l'ouverture d'1m 2♣ : naturel 5 cartes

2♦ : ♠+♥	2SA : ♥+♦	3♣ : ♠+m'
----------	-----------	-----------
- Après une intervention à 1SA suivi de contre

1SA	X
1x	X

passe : accepte de jouer 1SAX (main 4333 ou 4432 avec une pièce dans le doubleton)

XX :SOS

2y : 5cartes non forcing

12.4 Sur le 2♣ : multi : faible avec les deux majeurs ou fort

12.4.1 En 2^e position

- X = Régulier 12-14 ou très fort (reparlera jusqu'au niveau de 5)
- Passe puis X sur 2M = appel
- 2♦ = Nat
- 2M = 16-18 BAL avec force M et pas d'arrêt M'
 - 3m : naturel et F1
 - 2/3M' montre un arrêt ou un complément d'arrêt
 - 3M Bicolore mineures
- 2SA = 16-18 BAL avec les 2 arrêts
 - 3m : naturel F1
 - 3M bicolore mineures court M
- 3m/M = Nat, 16-18, 7 à 8 levées
- 3SA = SO

12.5 Sur le 2♦ : multi : faible avec une majeur ou fort

12.5.1 En 2^e position

- X = régulier 12-14 ou main très forte (reparlera même si la séquence est au niveau de 5)
- 2♥ = nat
- 2♠ = nat
- 2SA = 16-19 BAL. Développement comme 2SA d'ouverture.
- 3♣ = nat
- 3♦ = nat
- 3M = Bel unicolore 18-22PH
- Passe suivi de contre = appel

12.6 Sur le 2♥ : Ekren

- X = punitif avec 15-19PH régulier (tolère 2♠X)
- 2♠ = contre d'appel

2SA = 16-19PH régulier avec une main ne permettant pas de contrer une des deux majeures

-

ensuite :

3♣/♦ : 5+♣/♦ F1

3♥ : arrêt ♥

3♠ : arrêt ♠

3SA : pièce seconde dans une majeure et arrêt dans l'autre.

4♣/♦ : fit avec au moins 4 belles cartes

3♥/♠ : arrêt dans la couleur avec 4+ dans chaque mineures⁴

3SA : to play,

- 3m NAT non forcing ?

12.7 Sur 2M faible (ou assimilé)

- *Sur un 2 faible, une enchère est naturel, 2SA est 17-20 (13-16 en réouverture), le cue-bid montre un bicolore m (laissant encore la possibilité de jouer 3SA !!), 4m montre un bicolore M' et m et le contre est d'appel.*

Sur le contre d'appel, les changements de couleur sans saut montre moins de 7PH 2SA montre une main 8-11 le contreur dira 3♣ avec une main faible et au moins 2 cartes à ♣ aussinon 3♦ toute autre enchère est GF. Sur 2♥, 3♠ immédiat montre 5 cartes et 8-11 2SA puis 3♠ montre 4 cartes

12.8 Sur ouverture au niveau de 3

12.9 Sur le 1♣ fort

12.9.1 En 2^e position

- X = intervention à ♥
- 1♦ = intervention à ♠
- 1♥ = 4♥+m. Ensuite 1SA = relais
- 1♠ = 4♠+m. Ensuite 1SA = relais
- 1SA = Bicolore m (5+4+). 2SA relais pour la courte.
- 2x = Nat, faible.

⁴ Sans 4 cartes dans chaque mineure, dire 3SA même avec un arrêt manquant

12.9.2 En 4^e position après 1♣ passe 1♦

- X = intervention à ♥
- 1♥ = intervention à ♠
- 1♠ = 4♠+m. Ensuite 1SA = relais
- 1SA = 4♥+m. Ensuite 2SA = relais
- 2♣ = Bicolore m (5+4+).
- 2x = Nat, faible.
- 2SA = 6+♣, faible

13. Enchères de chelem

- Blackwood aux clefs 41/30 ; pas de blackwood sans fit.
- Après le Blackwood,
 - toute enchère dans l'atout convenu est SO
 - La première enchères disponible qui n'est pas un retour à l'atout demande la dame
 - Le premier retour à l'atout disponible nie la dame d'atout
 - toute autre enchère montre la dame d'atout et le roi de la couleur annoncée⁵
 - 5SA : la dame d'atout et pas de roi annonçable
 - toute autre enchère promet la dame d'atout (ou une longueur suffisante) et promet le roi de la couleur annoncée⁶
- Blackwood d'exclusion : saut au niveau de 5 après que le fit ait été univoquement établi : demande au déclarant de répondre par palier ses clefs (41/30) en décomptant l'as de la couleur nommée (normalement chicane en face).
- Dans les séquences où l'adversaire a nommé une couleur, un saut au niveau de 5 à l'atout demande au partenaire de passer sans contrôle dans la couleur de l'adversaire et d'enchérir dans le cas contraire.

⁵ Ou la dame quand le roi de la couleur a déjà été annoncé/infirmer dans la séquence et que la dame semble être utile

⁶ Même remarque

14. **Jeu de la carte**

- Entame pair impair à la couleur.
- 4eme meilleure à SA
- Défausse Lavinthal.
- Entame de l'as et de la dame demande un appel par les petites (ou lavinthal si le mort a un GH dans la couleur).
- Entame du Roi
 - à SA demande le déblocage
 - à la couleur demande le compte strict (3eme, 5eme)
- Switch petit prometteur
- Confirmation d'entame par les petites.