

Saint Cloud, le 16 août 2010

INTERCLUB DIVISION I

SYSTEMES

- Rombaut - Tignel équipe QUERAN 2 pages
- Malarme – Jarlot équipe CHASSAGNE 24 pages

Systeme ROMBAUT-TIGNEL

Tout standard :

Majeure cinquième, meilleure mineure, 1SA : 15-17

Ouvertures au palier de 2 :

2T albarran

2K multi (« constructif ») : faible à ♥, faible à ♠ ou 22-23 régulier

2C multi (« moins constructif ») : faible à ♥ ou faible à ♠

2P : 5P et une mineure au moins 4^{ème}, dans un jeu faible

La seule enchère CI du système est l'ouverture de 2C multicolore.

Principes du 2C :

Vert :

2K = un 2 majeur constructif 7/9 (ou 22-23 reg)

2C = un 2 majeur destructif 2/7

Rouge :

2K = une belle couleur et du jeu (8-10) (ou 22-23 reg)

2C = une belle couleur mais peu de jeu (5-8)

Développements sur 2C :

C'est facile, ce sont exactement les mêmes sur le 2K multi et sur le 2C multi avec comme principe, toutes les enchères à C ou à P sont pour jouer dans la majeure de l'ouvreur :

Passé (uniquement sur 2C) : pour jouer 2C, on juge mais il est possible de passer lorsqu'on est vert si on a pas grand-chose et qu'on craint pas de jouer 2C avec un 2P faible en face.

2P : Pour jouer 2P en face d'un 2P faible et pour jouer 3C ou + en face des C

2SA : Forcing un tour, relais pour connaître la force et la couleur

3T/ K : forcing un tour sauf si vert/rouge alors pour les jouer.

3C/P : Passe ou corrige

3SA : Forcing passe

4T : Pour choisir entre les 2 majeures (6P et 1C) ou (7C et 2P)

4K : Texas pour 4C : pour jouer dans l'autre majeure que celle de l'ouvreur.

4C : Passe ou corrige

MALARME - JARLOT équipe CHASSAGNE

Pour la finale Nationale Interclubs Division 1, vous trouverez ci-joint:

Une copie de notre feuille de système


Une synthèse du système incluant un détail des ouvertures de 2K Non forcing (faible à Coeur ou à Pique)

et de 3SA (main avec une belle ouverture de 4 en Majeur) que nous supposons classées CI.

Nous avons inclus aussi le détail des ouvertures de 2C et 2P (Faible 5 cartes + mineure 4ème) en supposant cependant que ces ouvertures ne sont pas classées CI

ENCHERES COMPETITIVES	
INTERVENTIONS (Style, Réponses, 2/1, en réveil)	
Style général STANDARD	
Changements de couleur 1/1=F1 2/1=NF (sauf cas 1♠ - 2♥)	
Bicolores Précisés	
En Réveil 2SA= 17-19	
INTERVENTIONS A ISA (2 ^{ème} , 4 ^{ème} , réponses, en réveil)	
2° position = 15+/ 18-, 4° position = 9/13	
Réponses = Stayman et Texas si ouverture ♣/♦, Texas sur ouverture ♥/♠	
INTERVENTIONS A SAUT (style, réponses, SA inusuel)	
2 Faible en Majeure	
INT. PAR CUE-BID (style, réponses, en réveil)	
En 2 nd , 1♣ - 2♣ : Naturel, Autre Bicolores précisés	
En 4 ^{ème} , Cuebid Mineur = Bicolore Majeur, Cuebid Majeur = Bicolore imprécisé Majeure - Mineure	
Sur 2 Maj, Cuebid = dde d'arrêt pour jouer 3SA	
INT. SUR ISA (fort/faible, en réveil, réponses)	
En 2 nd et 4 ^{ème} X = Maj au moins 4 ^{ème} et Mineure 5 ^{ème}	
En 2 nd et 4 ^{ème} 2♣ = Landy	
Sans avoir passé d'entrée en 2 nd 2♦/♥/♠/3♣ = Texas	
En 4 ^{ème} et en 2 nd si passe d'entrée 2♦/♥/♠/3♣ = Naturel	
3♦/♥/♠ = Style Barrage en 2 nd et constructif en 4 ^{ème}	
2SA = Bicolore Mineur en 2 nd et 4 ^{ème}	
INT. SUR LES BARRAGES (contre, cue-bid, sauts, SA)	
Contre d'appel	
Sur ouverture de 2 Maj, X en 2 nd réponse 2SA = zone 8-11, X en 4 ^{ème} réponse 2SA= Zone 11-14	
Sur ouverture 2 Maj, 4♣/♦ = Bic ♣/♦ + Majeure Forcing	
Sur ouverture de 3 Mineure, Cuebid = Bic Majeur	
Sur ouverture de 3SA gambling 4♣/♦ = Appel Maj	
Sur ouverture de 2♦ Multi X= X d'appel sur ♠	
SUR LES OUVERTURES FORTES ARTIFICIELLES	
Sur 2SA, X = interv en mineure, 3♣/♦ = Appel Majeures	
ATTITUDE APRES UN CONTRE D'APPEL ADVERSE	
Truscott sur les majeures avec main au moins propositionnelle	
Sur Ouverture 1♣/♦, 2♣/♦ reste forcing et 3♣/♦ barrage	

ATTAQUES ET SIGNALISATION			
CONVENTIONS D'ENTAMES			
	Entame	Dans couleur partenaire	
Couleur	PI	PI	
Sans-Atout	4 ^{ème} meilleure	PI	
Au cours du jeu	PI	PI	
Autres : PI contre un chelem à SA			
ENTAMES			
Carte	Couleur	Sans-atout	
As	ARx ou Axx	ARx ou ARVx	
Roi	RDx AsR sec ou AsR + singleton ou Rx	RDVxx ou RD10xx ou ARVxx	
Dame	DV ou Dx	RDx, ARDx, DV10	
Valet	V10x ou Vx	V10x	
10	109x ou 10x	109x ou H109x	
9	9x	V98x, D98x ou H9x	
X Grosse	PI	x X x ou Xxx	
Petite	PI	4 ^{ème} meilleure	
SIGNAUX PAR ORDRE DE PRIORITE			
	Sur entame du partenaire	Couleur joué par le déclarant	En défaussant
Couleur : 1 ^{er}	PI	PI (inv à l'atout)	PI
2 ^{ème}	Gros Appel	Préférentiel	Gros Appel
3 ^{ème}	Préférentiel		
SA : 1 ^{er}	Petit appel	PI (si utile)	PI
2 ^{ème}	PI	Appel de Smith	
3 ^{ème}		Préférentiel	
Autre signalisation			
A SA, convention Smith inversée pour l'entameur			
Sur couleur adverse, PI sans H, préf ou PI inversé avec H			
CONTRES			
CONTRE D'APPEL			
Principe Général après ouverture aupallier de 1 : Les Contres sont d'appel quand le passe est non forcing et punitif quand le passe est forcing			
Après ouverture 2♦/♥/♠, les Contres sont punitifs			
Après ouverture 1SA/2♣/2SA, les Contres sont d'appel			
Après ouverture de 3 ou de 4, les contres sont punitifs			
CONTRES, SURCONTRES ARTIFICIELS OU SPECIAUX			
Surcontre Américain			
Contre Lightner			

CARTE DE CONVENTION FFB	
	
Nom Prénom IV MALARME T	Nom Prénom IV JARLOT A
RESUME DU SYSTEME	
PRINCIPES GENERAUX ET STYLE	
Majeures 5° - Meilleure Mineure	
1 SA = 15 - 17	
2♣ = FM ou FI en Mineure ou 22+ - 23 Régulier	
2♦ = Faible en majeur (5-9 Vert, 8-11 Rouge)	
2♥ / 2♠ = Faible (5-9 Vert, 8-11 Rouge) 5 cartes en Majeure + 4 cartes en mineure	
2SA = 20 - 22-	
CONVENTIONS SPECIALES POUVANT NECESSITER LA MISE AU POINT D'UNE DEFENSE	
2♦ = Faible en majeur (5-9 Vert, 8-11 Rouge), la séquence étant non forcing	
3SA = ouverture de 4 majeure constructive (2 As possible)	
Sur ouverture adverse de 1SA, le contre montre une majeure au moins 4 ^{ème} et une mineure au moins 5 ^{ème}	
Sur ouverture mineure et intervention au palier de 1, le répondant réagit en style texas (exemple 1♣ (1♦) suite X= 4♥, 1♥ = 4♠ et 1♠ = du jeu sans majeure)	
2♥ / 2♠ - 2SA = Relais de force indéterminée	
REMARQUES IMPORTANTES NE FIGURANT PAS AILLEURS	
L'ouverture de 2♦ est non forcing donc le partenaire peut passer avec du ♦ mais aussi avec une main faible, en particulier dans une position de vulnérabilité favorable.	
Sur 1♥ ou 1♠, la réponse d'1SA est semi-forcing et va jusqu'à 11H. La réponse de 2♣ sur 1SA est soit naturelle, soit régulière avec 14H et au moins 2♣, soit totalement artificielle dans une main de seconde zone 15-17.	

DESCRIPTION DES OUVERTURES

Ouverture	cocher si artificiel	Nbre mini de cartes	Contre négatif jusqu'à	DESCRIPTION	REPOSES	SUITE DE LA SEQUENCE (et modification après intervention)	APRES PASSE
1♣		3	4♠	11/22	2♣ = SMI F1 2♦/♥/♠ = Faible 3-7 H	Interv 1♦/♥, réponse X et 1 Texas 1♣ - 1 Maj - 1SA, 2♣/♦ Ping-Pong	Sauts = 5x + 4♣ SMI non forcing
1♦		3	4♠	11/22 3♦ seulement avec 4♠ 4♥ 3♦ 2♣	2♦ = SMI F1 2♥/♠/3♣ = Faible 3-7 H	Interv 1♥, X = au moins 4♠ 1♦ - 1 Maj - 1SA, 2♣/♦ Ping-Pong	Sauts = 5X + 4♦ SMI non forcing
1♥		5	4♠	11/22 Les mains de 2 fort classique	2♣/♦ FM, 2♠ = 4♠ + 3♥ forcing, 2SA=4♥ FM 3SA = 5♥ reg 10-12 3♣/♦ = 3♥ + force ♣/♦, splinters, 1♥ - 1SA : 5- 11H	Après 1♥ - 1♠/1SA, 2♣ naturel ou main 2 ^{nde} zone(Gazzili) et 2SA forcing Après 1♥ - 2♥, 2♠ est relais 1♥ - 1♠ - 1SA, 2♣/♦ Ping-Pong Si interv, 2SA = fit 4, cuebid = fit 3	Drury avec 11 pts et 2 cartes ou un fit 2SA = 4♥ + singleton
1♠		5	4♠	11/22 Les mains de 2 fort classique	2♣/♦/♥FM, 2SA/3♣/3♦ cf 1♥ 3♥ = 3♠ + 4♥ non forcing, splinters, 1♠ - 1SA : 5-11H	Après 1♠ - 1SA, 2♣ gazzili / 2SA est forcing et 3♣ montre 5♠ + 4♥ Si interv, 2SA = fit 4, cuebid = fit 3	Drury avec 11 pts et 2 cartes ou un fit 2SA = 4♠ + singleton
1SA			4♠	15/17	Stayman 5 réponses, Texas 3♦ = 4-3-3-3, 3♥/♠ = 5-4 mineur avec singleton maj 2SA = Bic Min ou Texas ♦ faible ou 5-4 Min 2-2	1SA - 2♣- 2♦, 3♥/♠ = 4-5 inversé Sur 2♠ Texas ♣ ou main prop, réponse 2SA Mini 3♣ maxi Après 2SA ou texas min, nomination naturelle du singleton	
2♣	x		4♠	FM ou FInd en mineur ou 22-23 reg	2♦ = relais non obligatoire 2♥/♠/3X = naturel 2SA = Maj 6ème sans As ou Roi	Réponse 2♥ : FM sans 5♠ ni unicolore ♥, 2♠ = Nat, 2SA = 22-23, 3♣/♦ = Find, 3♥ = Unicolore 3♠/3SA/4♣ = les 3 Bic avec 5♠	Autres réponses sur 2♣ - 2♦, 3♠ = 5♠ + 5♣, 3SA = 5♠ + 5♦, 4♣ = Bicolore Majeur
2♦	x			2 Majeur Faible (5-9 Vert, 8-11 Rouge)	2♥/2♠/3♥/3♠ : passe ou rectif ; 2SA : Relais (force indet) ; 3♣ : relais FM avec 6eme ; 3♦ : relais avec Maj 5	2♦ - 2SA : 3♣ : 2 faible maxi, 3♦/3♥ : 2 faible mini en texas 2♦ - 3♣ : 3♦ relais	
2♥		5		5 cartes + Mineure 4 ^{ème} ou 5 ^{ème} (5-9 vert, 8-11 Rouge)	2SA : relais pour mineure 3♣ : Relais FM avec fit Maj 3♦ : Relais FM autre Maj 5	Sur 2 Maj- 3♣ : réponse par palier (3♦ = 4♣ mini ...) ; Sur 2 Maj - 3♦ : rectif fit mini et 4♣/4♦ fit maxi	
2♠		5					
2SA			4♠	20/22-	Stayman, Texas Maj - Min	Rectif Texas Fitté	
3♣/3♦		7		Barrage avec l'As en 1 ^{er} et 2 nd			
3♥/3♠		7		Barrage, levées suivant vuln			
3SA	x			Unicolore Majeur Constructif	4♣ = relais positif, 4♦ = relais, 4♥/♠ = passe ou rectif	Sur 4♦ relais, rectif Maj si pas 2 As et un plus (sing ou couleur pleine)	
4♣/4♦		7/8		Barrage	4♥/4♠/4SA Naturel		
4♥/4♠		7/8		Barrage	4SA BW Reste contrôle	Nomination Contrôles	
4SA	x			Bicolore ♣+♦			

ENCHERES A HAUT PALIER ET CONVENTIONS DE CHELEM

BLACKWOOD 5As, Si 2 fits clairement exprimés BW à 6 As. BW d'exclusion dans situation où le fit est clair. Sur BW aux Rois nomination naturelle des Rois.

SYNTHESE
SYSTEME DE BRIDGE
DE
T.MALARME
A.JARLOT

Version du 15 août 2010

A) Les Ouvertures

1♣ : promet 3 ♣

1♦ : promet 3 ♦

1♥ : promet 5 ♥

1♠ : promet 5 ♠

1SA : zone 15-17 (y compris 15 avec 4♥ et 4♠)

2♣ : 2 Forcing de manche ou 2 Fort Indéterminé en Min ou 2SA 22+-24

2♦ : 2 Faible dans une majeure (8-11 Rouge, 5-9 Vert)

2♥ : 5 cartes + Mineure au moins 4^{ème} (8-11 Rouge, 5-9 Vert)

2♠ : 5 cartes + Mineure 4^{ème} (8-11 Rouge, 5-9 Vert)

2SA : zone 20-21 (majeure 5eme possible mais pas nommable par la suite)

3♣ : Style barrage (constructif en 1^{er} et 2nd avec l'As dans l'ouverture de barrage)

3♦ : Style barrage (constructif en 1^{er} et 2nd avec l'As dans l'ouverture de barrage)

3♥ : Style barrage (constructif rouge destructif vert) en 1^{er} et 2nd

3♠ : Style barrage (constructif rouge destructif vert) en 1^{er} et 2nd

3SA: Ouverture de 4 Majeure positive

4♣ : Barrage 8^{ème} sans l'As

4♦ : Barrage 8^{ème} sans l'As

4♥ : Naturel dénie 2 As en 1^{er} et 2nd

4♠ : Naturel dénie 2 As en 1^{er} et 2nd

4SA : Bicolore Mineur

B) Séquences particulières après 1♣ et 1♦

Le Soutien Mineur Inversé

Le soutien au niveau de 2 est forcing si l'on n'a pas passé d'entrée et très encourageant si l'on a passé d'entrée. Il dénie une majeure 4^{ème} et promet au moins 4 cartes (souvent 5) dans la mineure nommée. Le sens de la séquence est inchangé lorsque l'adversaire intervient par « X » ou au palier de 1 dans une couleur. Le SMI n'est pas applicable si l'adversaire intervient par 1SA.

Les Jumps et double-Jumps

Sans avoir passé d'entrée, toutes les séquences 1♣-2♦/2♥/2♠ et 1♦-2♥/♠/3♣ sont barrages dans une couleur au moins 6^{ème} zone 5-7

Après avoir passé d'entrée ces enchères montrent une couleur 5^{ème} avec un fit 4^{ème} dans l'ouverture du partenaire (avec par inférence une majeure plutôt laide puisqu'on n'a pas ouvert de 1 ou 2 suivant vulnérabilité)

Suite des séquences 1♣/♦-1♥/♠-1SA

- 3 d'une couleur non nommée : 5-5 Forcing de Manche
- 3 de la majeure nommée : Main forte avec belle majeure 6^{ème} (zone de l'enchère classique 1♣/♦-2♥/♠)
- 3♣/♦ (couleur d'ouverture) : Forcing de manche avec 4♣/♦ et 4♥/♠ (soit tricolore de manche soit zone de chelem).
- 4♣/4♦/4♥ (tous ces cas après 1♣/1♦-1♠-1SA) : promet respectivement 5♠-6♥, 6♠-5♥ et 6♠-6♥
- 2SA Naturel
- 2♣ : Main faible ou propositionnelle ou 5-3-3-2 de manche ou (cas particulier) unicolore 7^{ème} plein et un contrôle annexe, **réponse 2♦ obligatoire sauf avec un 4-3-3-3 mini avec 4 cartes dans la majeure (où on rectifie la Majeure)**
- 2♦ : Main Forcing de manche avec 5 cartes en majeure. Peut cacher soit des mains de manche avec un singleton ou un 5422, soit 5♠-4♥ de manche soit des mains de chelem.
- Si on a passé d'entrée 2♣ est inchangé et 2♦ devient la main la plus encourageante 11pts avec très exactement 5 cartes en majeure. Le partenaire sur 2♦ peut alors conclure.

En cas d'intervention du numéro 2 ne modifiant pas le sens des enchères 1♥/♠ (par exemple par contre) ou d'intervention du numéro 4, le système reste inchangé.

Suite séquence 1♣ -1SA

1SA = Zone 7-10 H

Les réponses de l'ouvreur sont :

- 2♣ : Classique
 - 2♦ : Relais (main forte ou 5-5 ♣/♠ avec ♠ laids).
- 2♥ : 5♣ et 4♥ forcing de manche
- 2♠ : 5♣ et 4♠ forcing de manche
- 2SA : 15-16 avec un 5-4
- 3♣ : classique
- 3♦/♥ : classique 6♣ et 5♦/♥
- 3♠ : 5♣ et 5♠ au moins 18H

Suite séquence 1♦-2♣

Les réponses de l'ouvreur sont :

- 2♦ : **main 12-14 avec éventuellement 3♦ ou 4♣ et 4♦ minimum.** 2♥/♠ : naturel promet 5♦ et 4♥/♠ dans une main Forcing de Manche
 - 2SA : **soit zone 15-17 tricolore singleton ♣ ou zone 18-19 (hors 3-3-5-2).**
- 3♣ : 4♣ zone 13-15 (éventuellement tricolore) ou 15-17 régulier (le cas rare avec 2 petits doubletons) ou 18 et +
- 3♦ : classique avec 6♦ et 15-17
- 3♥/♠ : splinter zone 15-17
- 3SA : **zone 18-19 avec 2♣ et 5♦ sans majeure 4^{ème}**
- 4♣ : 5♣ zone 12-15

Situations conventionnelles en cas d'intervention

- 1♣ - (1♦) - X , 4 cartes à ♥
- 1♣ - (1♦) -1♥ , 4 cartes à ♠. Par la suite, si le partenaire rectifie au palier de 1, 2♥ est naturel 5-4 non forcing, 2♦ est un cue-bid pouvant cacher 5♠ et 4♥,
- 1♣ - (1♦) - 1♠ , ni 4♥ ni 4♠
- 1♣ - (1♦) - 2♦ , promet un bicolore majeur dans une main limitée à 7H
- 1♣/♦ - (1♥) - X , 4 cartes à ♠
- 1♣/♦ - (1♥) - 1♠ , pas 4 cartes à ♠
- 1♣/♦ - (1♥) - 2♥ indique un bicolore mineur au moins propositionnel

- 1♣/♦ - (1♠), le contre promet 4♥. L'enchère de 2♥ peut être faite à partir de 8 points et 6 cartes ou 10 points et 5 cartes donc 2SA et 3♥, en réponse, sont non forcing. Le cue-bid à 2♠ indique un bicolore mineur au moins propositionnel. La répétition de la mineure au palier de 2 est forcing et **peut être faite dans 3 cartes.**

De façon générale, sauf indication spécifique contraire, les X sont d'appel si le passe est non forcing et punitif si le passe est forcing.

C) Séquences particulières après 1♥ et 1♠

Séquences particulières avec un fit 4^{ème}

- 1♥/♠- 3♥/♠ **propositionnel classique avec 4 cartes**
- 1♥/♠- 4♥/♠ sont des barrages faibles avec des mains très irrégulières d'une force inférieure au splinter
- 1♥-3♠/4♣/4♦ et 1♠-4♣/4♦/4♥ sont des splinters promettant 3 contrôles (As=2 et Roi=1) et un plus annexe (soit 5^{ème} atout soit 1 honneur 4^{ème} atout soit une Dame utile)
- 1♥/♠-3SA indique une main 10-12 régulière avec fit 5^{ème} sans singleton. **Suites en contrôle**
- 1♥/♠-2SA indique une main Forcing de Manche avec un fit 4^{ème} sans belle couleur annexe. Les réponses de l'ouvreur sont :
 - 3♣ : main mini 12-14 avec 5-5 possible et 6^{ème} si 6322 ou 6331 laid.
 - 3♦ : 15 et + avec singleton mineur.
 - 3♥/♠ (rectif) : régulier 15-17 ou 12-14 avec 64 ou 6331 ou beau 6322
 - 3♥/♠ (autre Majeure) : 15 et + avec singleton Majeur
 - 3SA : Demande de contrôle
 - 4♣/♦ : **zone 14 et + avec beau 55 et singleton majeur**
 - 4♥ (cas ouverture 1♠) : **zone 14 et + avec beau 55**

Séquences particulières avec un fit 3^{ème} propositionnel ou 4^{ème} de manche limite irrégulier avec une couleur annexe

Les mains propositionnelles avec fit 3^{ème} ou 4^{ème} irrégulier de manche limite se traitent par nomination en jump d'une force (si l'on n'a pas passé d'entrée). Soit donc les séquences suivantes :

- **1♥-2♠ : 3♥ et au moins 4♠ main propositionnelle ou 4♥ et une belle couleur à ♠ dans une main limite demanche.**
- 1♥-3♣/3♦ : force dans la couleur nommée fit 3^{ème} propositionnel sans 4♠.
- 1♠-3♣/3♦ : force dans la couleur nommée fit 3^{ème} propositionnel sans 4♥.
- **1♠-3♥ : 3♠ et au moins 4♥ main propositionnelle. Cette séquence est non forcing**

Développement après 1♥-1♠

Préalable : La séquence 1♥-1♠ dénie 3♥ et 4♠ dans une main faible. Dans ce cas on fitte toujours à 2♥ et **la séquence 1♥-2♥-2SA (montrant 4♠)-3♠ est Non Forcing (l'enchère de 2SA promettant toujours 4♠ et permettant donc au partenaire de dire 4♠)**

Après 1♥-1♠, on joue :

- 2♣ : **Gazzili soit naturel, soit régulier 15-17, soit bicolore 5♥ + 5♣ ou ♦ 15-17, soit 6♥ + 3♠ 15-17 (attention jamais par contre 6♥ - 4♣ zone 15-17).**
- 2♦ : 5♥-4♦ (sans le cas 5-5 15-17)

- 2♥ : classique
- 2♠ : classique
- 2SA : 18-21 avec mineure 4^{ème} possible,
- 3♣/♦ : 5♥ et 5♣/♦ Forcing de Manche
- 3♥ : 6♥ sans 3♠ zone 15-17 (en général sans 4♦ mais obligatoire dans le cas 6♥-4♣)
- 3♠ : classique
- 3SA : 5 très beaux ♥(au moins ARD) ou 6 beaux ♥(au moins AR) + 4♠ (à privilégier sur le splinter)
- 4♣/4♦ : Splinter (« souple » pas obligatoirement 5 cartes clés)
- 4♥ : Naturel non fitté
- 4♠ : 5♥-4♠-2-2

Développement après 1♥-1SA

La réponse de 1SA va jusqu'à 11H et est donc semi-forcing (le partenaire doit reparler avec une bonne ouverture)

- 2♣ : **Gazzili soit naturel 11-14, soit régulier ou 5♥-4♠ dans une bonne ouverture, soit 5♥ et 4 ou 5 ♣/♦ zone 15-17.**
- 2♦ : 4 cartes zone 11-14 H
- 2♥ : classique
- 2♠ est forcing avec 5♥ - 4♠ et un singleton.
- 2SA est forcing de manche avec soit une main régulière soit un bicolore 5 ou 6♥ et une mineure 4^{ème} soit un 2 fort à ♥ 6^{ème}.
- 3♣/♦ : Naturel 5-5 Forcing de Manche
- 3♥ : classique
- **3♠ : 5♥ et 4♠ résidu 2-2 main 18-21**
- **3SA : 6♥ 17-18 avec proposition de jouer 3SA (6-3-2-2)**

Développement après 1♥-2♥

Après 1♥ - 2♥, les enchères sont :

- 2♠ : relais pour réponses suivantes :
 - 2SA : Zone 5-7 forcing (on dira ensuite 4♥ avec 4♥ et pas de singleton)
 - 3♣, 3♦ : force zone 8-10
 - 3♥ : minimum moins de 5 points
 - 3♠ : force zone 8-10
 - 3SA : proposition de les jouer
 - 4♣, 4♦ : singleton et 4♥ zone 5-7
 - 4♥ : singleton ♠ et 4♥ zone 5-7
- 2SA : enchère d'essai avec 4♠ sur lequel 3♠ est non forcing
- 3♣/♦ : enchère d'essai dans une couleur parfois 3^{ème} uniquement en recherche de manche, souvent 4^{ème} non pleine en recherche de manche ou de chelem
- 3♥ : barrage
- 3♠ : main avec 6♥ et 4♠ proposition de chelem
- **3SA : pour les jouer**
- 4♣/♦ : Bicolore 5-5 proposition de chelem

Développement 1♠-1SA

La réponse de 1SA va jusqu'à 11H et est donc semi-forcing (le partenaire doit reparler avec une bonne ouverture)

- **2♣ : Gazzili soit naturel 11-14, soit régulier 14+, soit 5P et 4 ou 5 ♣/♦/♥ zone 15-17 (y compris les 6♠ et 4♣ ou 4♦).**
- 2♦ : 4+ cartes zone 11-14H
- 2♥ : 4+ cartes 11-14H
- 2♠ 6 cartes 11-14H
- **2SA : 18-21 pts Forcing sans 4♥ (peut cacher tout 5-4-3-1 sans 4♥ ou même un 5-4-4-0 ou même 6♠-4♣/♦)**
- 3♣ : Forcing 5♠ et 4♥ zone 18-21 pts. L'enchère de 3♥ est positive forcing et l'enchère de 3♠ est non forcing.
- 3♦ : 5♠-5♦,
- 3♥ : 5♠-5♥,
- 3♠ : Classique 6♠ 15-17
- **3SA : Proposition de jouer 3SA avec 6♠ régulier 17-18 (6-3-2-2)**
- 4♣ : 5♠ et 6♥
- 4♦ : 6♠ et 5♥
- 4♥ : 6♠ et 6♥

Développement 1♠-2♥

La séquence 1♠-2♥ est forcing de manche (on passe par 1SA forcing avec 5 ou 6♥ propositionnels)

Développement après 1♥/♠-2♣

L'enchère de 2♣ forcing de manche se fait soit avec une couleur naturelle soit avec une main régulière sans 4♠ (cas 1♥) et avec un fit 3^{ème}. Les réponses sont les suivantes :

- 2♦ : Artificiel main de zone 12-14 sans majeure 6^{ème} ni 5♠-4♥.
- 2♥ (sur 1♠) : 5♠-4♥ zone de force indéterminée
- 2♥/♠ (répétition) : 6 cartes zone de force indéterminée mais si plus de 15 avec une couleur laide.
- 2♠ (après ouverture 1♥) : Au moins 4 cartes zone 15 et +
- 2SA : 15-17 régulier
- 3♣ : 15 et + avec 4♣.
- 3♦ : 15 et + avec 4♦.
- 3♥ (sur 1♠) : 55 zone 15 et +

- 3♥/♠ (répétition) : 6 belles cartes zone 15 et +
- 3♠ (sur 1♥) : splinter zone 15 et + avec 4♣
- 3SA : 18-19 régulier (2 ou 3♣ possibles), **la rectif de la majeure au palier de 4 est alors forcing**

Le Drury et autres enchères sur ouverture en 3^{ème} et 4^{ème}

Le Drury promet au moins 2 cartes dans la majeure. Les réponses sont :

- 2♦ : **main avec ouverture 12-17 (si minimum 6 cartes possibles dans la majeure) dont les mains avec 5♠ et 4♥ ou 5♥ et 4♠.** 2♥ (sur ouverture 1♠) : limité à 13- avec 5♠ et 4♥
- 2♥/♠ : Naturel Faible sans l'ouverture
- 2♠ (sur ouverture 1♥) : 5♥ et 4♠ **zone 18-20.** Le partenaire relaie à 2SA ou nomme une mineure 6^{ème} ou un fit majeur.
- **2SA (sur ouverture d'1♠): Forcing de manche plus de 18 sans 4♥. Peut être dit avec un singleton.**
- **2SA (sur ouverture d'1♥) : Main Forte 18 et + sans 4♠ (peut être dit avec un singleton).**
- **3♣ (sur ouverture d'1♠) : 5♠ et 4♥ et au moins 18H. On retrouve tout le système prévu sur 1♠-1SA-3♣.**
- 3♦/♥ (sur ouverture 1♠) : 5-5 Forcing de manche
- 3♣/♦ (sur ouverture 1♥) : 5-5 Forcing de manche
- 3♥/♠ : 6^{ème} avec intérêt pour le chelem
- 3♠ (sur ouverture 1♥) et 4X : Splinter avec 6 cartes dans l'ouverture, intérêt pour le chelem si pas de points perdus.
- 4♥/♠ : Couleur 6^{ème} pour les jouer

Séquences particulières

Les 1♥/♠- 2♦/♥ (sur 1♠) sont forcing de manche.

Situations conventionnelles en cas d'intervention

- situations 1♥-(1♠/2♣/2♦) et 1♠-(2♣/2♦/2♥):
 - les fits en jump sont barrages et les cue-bids montrent un fit 3^{ème} au moins propositionnel. Les cue-bids en jump sont splinters avec un fit 4^{ème}. L'enchère de 2SA montre un fit 4^{ème} au moins propositionnel mais peut aller jusqu'à une main de chelem.
 - **Si on n'a pas passé d'entrée, une nouvelle couleur en jump au palier de 3 est barrage et une nouvelle couleur en jump ou double jump au palier de 4 est une enchère de rencontre**
 - Si l'on a passé d'entrée, une couleur en jump est une enchère de rencontre et une couleur en double jump est splinter.
- Situation 1♥-(2♠)

- 2SA montre un fit au moins 3^{ème} propositionnel (on n'a pas l'espace pour distinguer 3 ou 4 cartes)
- 3♠ est un fit 4^{ème} zone de chelem
- 4♣/♦ sont des enchères de rencontre
- Situation 1♥/♠- (X)
 - Tous les jumps sont naturels 5^{ème} + fit au moins 3^{ème} (y compris 1♥-(X)- 2♠)
 - 2SA est truscott fit 4^{ème} soit propositionnel soit irrégulier avec plus de 12 pts
 - 3♥/♠ sont barrages
 - on conserve l'usage de splinters avec une main limite de 3 contrôles et l'enchère de 3SA avec une main régulière 12-14 fittée par 4 cartes
 - le surcontre montre soit un fit propositionnel de 3 cartes soit un contre punitif dans toutes les autres couleurs soit toute main forcing de manche sans fit 4^{ème}
- En cas d'intervention par un bicolore précisé,
 - Le fit est compétitif
 - La nomination de la 4^{ème} couleur est forcing de manche 5^{ème}
 - Le cuebid de la couleur du bicolore la plus faible/forte montre un intérêt dans la couleur libre la plus faible/forte
 - Le contre est en général punitif dans une couleur du bicolore

De façon générale, sauf indication spécifique contraire, les X sont d'appel si le passe est non forcing et punitif si le passe est forcing.

Situations sur intervention en second d'1SA

Sur la situation 1♥/1♠ - (1SA) le répondant dit :

- 2♣/2♦/2♥/2♠ Texas
- 2SA bicolore mineur

D) Séquences particulières après l'ouverture de 1SA

Réponses à 1SA

- 2♣ : Staymann à 5 paliers (avec présence obligatoire d'une majeure)
- 2♦/♥ : Texas
- 2♠ : soit texas ♣ soit main propositionnelle sans majeure. Réponse 2SA Mini, 3♣ Maxi
- 2SA : Bicolore mineur 5-5 (faible ou fort) ou Unicolore ♦ faible ou 5-4-2-2 mineur zone de chelem ou 4432 mineur 15-16H
- 3♣ : Texas ♦ au moins propositionnel
- 3♦ : Main de manche avec une majeure 4^{ème} 4-3-3-3
- 3♥/♠ : singleton nommé dans une main de manche ou de chelem 5-4-3-1 avec 3 cartes dans l'autre majeure. La séquence est forcing de manche.
- 4♣ : 5-5 majeure avec préférence pour les ♥ (éventuellement 6♥+5♠)
- 4♦ : 5-5 majeure avec préférence pour les ♠ (éventuellement 6♠+5♥)
- 4SA : quantitatif, les réponses sont développées au chapitre des séquences de chelem
- 5SA : Forcing, le partenaire répond en baron

Quand le SA est contré

Le répondant sur un contre en 2^{nde} position punitif ou indicateur d'un unicolore ou d'un bicolore majeure-mineur:

- passe avec une main régulière, en particulier dans le cas d'une majeure 4^{ème}. **Par la suite, la nomination de cette majeure au palier de 2 montrera une main propositionnelle et au palier de 3 une main de manche. Enfin le cuebid d'une mineure adverse au palier de 3 montrera un 4-4 majeur de manche.**
- Surcontre avec 5^{ème} dans une main faible (l'ouvreur relaie à 2♣ pour connaître cette couleur)
- **2♣ est un staymann promettant soit un 4-4 majeur faible ou propositionnel soit une majeure 4^{ème} et un singleton avec une main forcing de manche (la majeure est précisée si le contre adverse a précisé une majeure)**
- 2♦/♥/♠ et 3♣ sont des texas au moins propositionnels (le texas d'une couleur précisée par le contre adverse indiquant un singleton dans cette couleur)
- 2SA est un bicolore mineur

Lorsque le répondant passe, si l'enchère revient à l'ouvreur, il doit surcontrer avec une mineure de repli. Il peut, de la même façon, surcontrer un contre de réveil pour fournir la même indication

Quand l'adversaire intervient sur 1SA

Dans le cas d'un Landy

- Le contre montre une envie de punir
- 2♦ est naturel non forcing

- 2♥/♠ montre un contrôle de la couleur nommée dans une main au moins propositionnelle
- 2SA/3♣ sont des texas ♣/♦
- 3♦ montre 5♦ 4 (ou 5) ♣ forcing de manche
- 3♥/♠ montre un singleton forcing de manche avec 5♣+4♦

Dans le cas d'une intervention naturelle

- **Le contre est d'appel**
- Les enchères au palier de 2 sont naturelles non forcing
- 2SA/3♣/3♦/3♥ sont des texas (style rubensohl) avec une logique où la personne qui cue-bidde la couleur réelle d'intervention n'a jamais le contrôle de cette couleur
- 3♠ montre une main pour jouer 3SA sans arrêt dans la couleur d'intervention

Dans le cas d'une intervention en texas :

- le contre montre au moins 4 cartes dans la couleur et rend le passe de l'ouvreur ou du contreur forcing sur la rectification du texas (le contre de la rectification étant alors d'appel)
- Le cue-bid du texas montre une main propositionnelle avec une majeure 4^{ème}
- La nomination d'une couleur au palier de 2 est naturelle non forcing
- Les enchères à partir de 2SA restent Rubensohl et montrent soit une main de manche soit une main faible non propositionnelle
- Avec une main propositionnelle ou un contre punitif on passe d'abord et on enchérit ensuite naturellement (pas en texas)

Dans le cas d'une intervention type 2♦ multi (unicolore 6^{ème} indéterminé ou unicolore majeur indéterminé)

- Le contre est d'appel sur une intervention à ♠ (promet 4♥)
- Les enchères au palier de 2 sont naturelles non forcing
- Les enchères à partir de 2SA restent Rubensohl et montrent soit une main de manche soit une main faible non propositionnelle
- Avec une main propositionnelle ou avec 4 cartes à ♠ on passe d'abord et on enchérit ensuite naturellement (pas en texas)

E) Séquences sur l'ouverture de 2♣

L'ouverture de 2♣ couvre les mains suivantes :

- 2 fort en mineure
- 2SA : 22+-24-
- Toute main forcing de manche

Réponses

- 2♦ relais
- 2♥/♠ : forcing de manche au moins 5 cartes commandées par l'As ou le Roi
- 2SA : forcing de manche avec majeure 6^{ème} sans l'As ou le Roi dans la couleur et sans 4 cartes dans autre majeure.
- 3♣/♦/♥/♠ : Naturel avec au moins 2 honneurs 6^{ème} (As ou Roi annexe possible)
- 4♣/♦/♥/♠ : ARDV 6^{ème} ou ARD 7^{ème} avec ni As ni Roi annexe

Sur 2♣-2♦ les réponses sont :

- 2♥ : Main forcing de manche sans 5♠ ni unicolore 6^{ème} à ♥.
- 2♠ : Main Forcing de Manche avec 5♠ sans bicolore 5-5.
- 2SA : 22+-24- régulier (suite staymann et texas)
- 3♣/♦ : 2 fort irrégulier en mineure (présence d'un singleton ou éventuellement de 2 doubletons sans honneur),
- **3♥ : Unicolore ♥ au moins 6^{ème}, réponse 3♠ fit ♥ intérêt au chelem**
- **3♠ : Bicolore 5♠/5♣ FM réponse 4♣ avec fit♣ et 4♦/♥ contrôle avec fit ♠**
- **3SA : Bicolore 5♠/5♦ Forcing, réponse 4♣/♥ contrôle avec fit ♠ et 4♦ Naturel**
- **4♣ : 5-5 majeure, réponses 4♦ positif**
- 4♥/♠ : ARD 7^{ème} + 1 As + une autre carte utile (Honneur ou 8^{ème} majeure)

Séquences de Contrôles après ouverture de 2♣

Lorsque l'ouvreur de 2♣ se trouve en position de capitaneat dans les contrôles, il enchérit de façon à ce que le répondant nomme les contrôles qu'il souhaite connaître et peut donc « sauter » des contrôles qu'il a...

Par exemple dans la séquence 2♣ - 2♦ - 2♠ - 3♠ - les enchères de

3SA constitue une interrogation au contrôle ♣

4♣ constitue une interrogation au contrôle ♦

4♦ constitue une interrogation au contrôle ♥ sans dénier le contrôle ♣

F) Séquences sur l'ouverture de 2♦

Réponses à l'ouverture

- Passe : Main avec 6♦ ou main en cas de vulnérabilité favorable où on ne veut pas dévoiler le 2 Faible. En cas de contre de réveil tenu, XX demande au partenaire de nommer son 2 faible et **2♥, 2♠ ou 3♣ sont naturels**.
- 2♥ : Passe si 2 Faible à ♥
- 2♠ : Passe si 2 faible à ♠
- 2SA : Relais (**peut-être fait avec une main faible**). Les réponses sont :
 - 3♣ : main maxi avec 2 Faible, sur lequel
 - 3♦ est un relais Forcing de manche pour réponse 3♥ avec 2 Faible à ♠ et 3♠ avec 2 faible à ♥
 - 3♥ demande au partenaire de passer ou rectifier à 3♠
 - 3♦ : Main mini avec 2 faible à ♥, sur lequel 3♥ est non forcing, 3♠ Fort fitté ♥, 4♣ ou 4♦ contrôle
 - 3♥ : Main mini avec 2 Faible à ♠, sur lequel 3♠ est non forcing, 4♣/♦/♥ contrôle
 - 3♠, 3SA : n'existe pas
- 3♣ : Artificiel FM avec une couleur 6^{ème}. Relais 3♦ obligatoire pour 3♥ avec du ♥, 3♠ avec du ♠, 3SA avec une mineure et un intérêt au chelem si main maxi en face, 4♣ et 4♦ naturels.
- 3♦ : Artificiel FM avec une majeure 5^{ème} et singleton dans l'autre majeure (ou 2 petits avec envie de jouer 3SA). Le partenaire nomme alors naturellement son 2 faible et le rebid à 3SA montre 5 cartes dans l'autre majeure et singleton dans le 2 faible (ou 2 petits avec envie de jouer 3SA).
- 3♥ : Barrage pour jouer 3♥ ou 3♠
- 3♠ : Barrage pour jouer 3♠ ou 4♥
- 3SA : Pour les jouer
- 4♣ : Demande de nomination en texas du 2 Faible en majeur
- 4♦ : Demande de nomination du 2 Faible en majeur
- 4♥ : Naturel pour les jouer en face d'un 2 faible à ♠
- 4♠ : Naturel pour les jouer en face d'un 2 Faible à ♥

Réaction en cas d'intervention sur 2♦

Si intervention par contre, les réponses sont :

- Passe : proposition de jouer 2♦
- Surcontre : demande nomination du 2 Faible, force indéterminée. Dans ce cas, si l'adversaire nomme une majeure, le partenaire doit la contrer si c'est la couleur de son 2 faible.
- 2♥, 2♠, 3♣ : Naturel pour les jouer
- 2SA : relais réponses inchangées

- 3♦ : Propositionnel avec fit dans les 2 majeures
- 3♥ : barrage, pour jouer 3♥ ou 3♠
- 3♠ : barrage pour jouer 3♠ ou 4♥
- 4♥, 4♠ : Naturel pour les jouer

Si intervention dans une couleur, les réponses sont :

- Contre : Punitif
- 2SA : Relais, réponse identique au cas sans intervention
- Chgt de couleur en mineure : naturel forcing 1 tour
- Nomination d'une majeure au palier de 2 ou 3 : pour jouer en face du 2 faible ou rectif dans le 2 faible
- CueBid : main forte fittée dans la majeure
- 4♥, 4♠ : Naturel pour les jouer

G) Séquences sur l'ouverture de 2♥ et 2♠

Réponses à l'ouverture

- 2♠ (sur 2♥) : Naturel non forcing 6 cartes faible misfit (ou 5 cartes avec singleton autre majeure). Le partenaire ne peut envisager de reparler que fitté ou maxi 55 dans un contexte de vulnérabilité favorable. Les réponses sont alors :
 - 3♣ : 55 maxi non fitté
 - 3♦ : 55 maxi non fitté
 - 3♥ : maxi fitté par 3 cartes
 - 3♠ : barrage mini fitté par 3 cartes
- 2SA : Relais pour la mineure avec beaucoup de mains (exclut les mains FM avec fit Majeur). Les réponses sont :
 - 3♣ : Naturel sur lequel 3♦ est naturel forcing, 3 de la majeure est propositionnel, 3 de l'autre majeure est naturel forcing dans 6 cartes, 4♣ est naturel forcing en recherche de chelem
 - 3♦ : Naturel sur lequel 3 de la majeure est propositionnel, 3 de l'autre majeure est naturel forcing dans 6 cartes, 4♣ est naturel forcing, 4♦ est naturel forcing en recherche de chelem
- 3♣ : **Relais FM avec fit majeur**. Réponses :
 - 3♦ : 4♣ ou 5♣ mini
 - 3♥ : 4♦ ou 5♦ mini
 - 3♠ : 4♣ maxi
 - 3SA : 4♦ maxi
 - 4♣ : 5♣ maxi
 - 4♦ : 5♦ maxi
- 3♦ : **Main FM avec 5 cartes dans l'autre Majeure. Réponse : 3 Majeure d'ouverture avec 4♣ et pas de fit ; 3 autre Majeure Fitté Mini (3SA relais pour mineure) ; 3SA : 4♦ et pas de fit ; 4♣/4♦ : Naturel maxi avec fit.**
- 3♥, 3♠ (couleur partenaire) : barrage avec un fit 4^{ème} a priori
- 3♥ (sur 2♠) : 6 cartes propositionnelles
- 3♠ : 6 cartes propositionnelles
- 4♣, 4♦ : 5 cartes + fit 4^{ème} (ce n'est pas une recherche de chelem mais un moyen pour le partenaire de pouvoir décider en cas de double fit si l'adversaire intervient)
- 4♥ (sur 2♠) : Naturel pour les jouer
- 4♠ (sur 2♥) : Naturel pour les jouer

Réaction en cas d'intervention

2SA (si disponible) demande toujours la nomination de la mineure

Le contre est punitif

Si l'ouverture est contrée, le surcontre montre du jeu avec envie de contrer et toute couleur est naturelle non forcing

Si intervention à 2SA, 3♣ demande au partenaire de passer ou dire 3♦

Si intervention au palier de 3 en majeure, 4♣ demande au partenaire de passer ou dire 4♦

Dans les autres situations, la nomination d'une nouvelle couleur est forcing 1 tour.

H) Séquences sur l'ouverture de 3SA

L'ouverture de 3SA montre une bonne ouverture de 4 en Majeure. Peut être faite avec au minimum :

- ARDxxxx
- ARxxxxxx

La séquence peut aussi être faite avec 3 honneurs 7^{ème} et un As (style ADVxxxx et un As ou RDV10xxx et un As), 2 As avec une couleur 8^{ème} ou les mains précédentes et un Roi annexe. La plus belle main possible est ARDXXXX et un As ou ARxxxxxx et un As .

Par inférence l'ouverture de 4 se fait avec une 7^{ème} pas pleine et un plus annexe (souvent une couleur 4^{ème} ou un 8^{ème} atout) sans 2 As.

Séquences sur l'ouverture de 3SA

- 4♣ : demande la qualité de l'ouverture. Les réponses sont :
 - 4♦ : Ouverture sans 2 As avec une couleur concentrée (soit ARDxxxx soit ARxxxxxx)
 - 4♥ /4♠ : Ouverture sans 2 As sans couleur pleine (type RDVxxxx et un As annexe ou RDxxxxxx et un As annexe)
 - 4SA : 2 As et une couleur 7^{ème} ou 8^{ème} type ADVxxxx ou Axxxxxxx.
 - 5♣/♦ : pour décrire soit une couleur pleine 7^{ème} ou ARxxxxxx + un Roi mineur soit une couleur 7^{ème} ou 8^{ème} semi-pleine + un As et un Roi mineur nommé naturellement
 - 5♥/♠ : même type de main que les réponses 5♣/♦ avec un Roi dans l'autre majeure.
 - 5SA : ARDxxxx + un As
 - 6♥/♠ : ARxxxxxx + un As
- 4♦ : intérêt pour le chelem uniquement si 2 As et un singleton annexe ou ARDxxxx et un As.
- 4♥ : pour jouer 4♥ ou 4♠
- 4♠ : pour jouer 4♠ ou 5♥
- 4SA : BW à 5 As
- 5♥ : pour jouer 5♥ ou 5♠
- 5♠ : pour jouer 5♠ ou 6♥
- 6♥ : pour jouer 6♥ ou 6♠

Séquences si intervention sur l'ouverture de 3SA

Si 3SA est contré :

- Passe propose de les jouer si le partenaire a une couleur d'ouverture pleine. Le partenaire surcontre alors avec 2 As (ou contre l'enchère nommée), rectifie avec une

couleur non pleine si le contre est laissé, rectifie avec une couleur pleine si le contre n'est pas laissé.

- Surcontre : propose de les jouer ou de les punir
- 4♣/♦ : relais idem au cas sans contre
- 4♥/♠ : idem cas sans contre
- 4SA : BW à 5 As

En cas d'intervention sur 3SA :

- Le contre est tendance punitif (le partenaire, en fonction de la vulnérabilité, peut renommer cependant une couleur pleine)
- 4SA est BW
- une nouvelle mineure nommée est un contrôle sans contrôle de l'autre mineure (y compris le cue-bid d'une mineure d'intervention)
- 4♥/♠ : idem cas sans intervention
- 5♥/♠ : demande le contrôle de l'autre majeure pour jouer 6 (même sur intervention mineure)

I) Enchères de la défense

Sur ouverture adverse en mineure

En 2nde position

- 2♣ est toujours naturel
- 2♦ est toujours bicolore majeur
- 2SA est bicolore sans ♠
- 3♣ et 3♦ sont toujours naturel barrage

Sur ouverture adverse en majeure

- Le cue-bid est bicolore Majeure-♣
- 2SA est bicolore mineur
- 3♣ est bicolore Majeure-♦
- 3♦ est barrage classique
- 1♥-(3♥) et 1♠-(3♠) sont des demandes d'arrêt pour jouer 3SA

Sur ouverture adverse d'1SA

En 2nde position si l'on n'a pas passé d'entrée

- Contre : Majeure 4^{ème} + Mineure 5^{ème} indéterminés
- 2♣ : Landy. Si le landy est contré, les réponses particulières sont :
 - Passe : envie de jouer 2♣ contré
 - Surcontre : Choisis ta majeure
 - 2♦ : Naturel
- 2♦/♥/♠ et 3♣ : Texas (si le texas est contré, le partenaire rectifie fitté mini et surcontre fitté maxi)
- 2SA : Bicolore mineur
- 3♦/3♥/3♠ : Naturel Barrage

Dans tous les autres cas

- Contre : Majeure 4^{ème} + Mineure 5^{ème} indéterminés
- 2♣ : Landy
- 2SA : Bicolore mineur
- Reste naturel

Situation 1SA-(Contre)-Passe et 1SA-(Passe)-Passe-(Contre)

- 2♣ : passe avec ♣ ou rectifie à 2♦. Sur 2♦ l'enchère de 2♥ demande au partenaire de passer avec du ♥ ou rectifier à 2♠
- 2♦ : passe avec ♦ ou rectifie dans sa majeure 4^{ème}

- 2♥/♠ : Naturel 6^{ème}
- 2SA : Main forte, le partenaire nomme naturellement sa mineure et la suite est naturelle
- 3♣ : Barrage avec 4-4 mineur
- 3♦ : Au moins propositionnel avec 4-4 Majeur
- 3♥ : Barrage avec 4-4 majeur

Sur un landy en 2nd et en réveil, l'enchère de 2♦ demande au partenaire de nommer sa meilleure majeure

Si le landy est contré le partenaire surcontre pour demander la nomination de la majeure 5^{ème}, passe pour proposer de jouer 2♣ et dit 2♦ pour proposer de jouer ce contrat.

Sur ouverture adverse d'1SA faible

Les interventions sont celles qu'on joue sur 1SA Fort si l'intervenant a passé d'entrée.

Si l'intervenant n'a pas passé d'entrée, on joue la même chose en 2^{ème} et 4^{ème} position soit :

- X : une bonne ouverture a priori régulière, le partenaire réagit comme si le contreur avait ouvert d'1SA à 14H soit staymann, texas
- 2♣ landy (même principe de réponse que sur SA fort)
- 2♦/♥/♠ et 3♣ sont texas
- 2SA est bicolore mineur
- 3♦/♥/♠ sont des barrages naturels

Sur ouverture adverse d'un 2 majeur faible

- 2SA : Naturel, sur lequel 3♣ est texas ♦, 3♦/♥/♠ sont texas, le texas de la majeure d'ouverture montrant 4 cartes dans l'autre majeure.
- Le cue-bid du 2 faible demande un arrêt dans la couleur pour jouer 3SA
- 4♣ montre un bicolore Majeure-♣ Forcing
- 4♦ montre un bicolore Majeure-♦ Forcing
- 4SA montre un bicolore mineur

La séquence 2♥/♠-(Contre)-Passe donne lieu aux développements suivants :

- 2♠ (sur 2♥)/3♣/3♦/3♥ (sur 2♠) : Naturel Faible
- 2SA : Relais main de plus de 8 points ou de manche (sans majeure ou avec la majeure et l'arrêt du 2 faible).
- 3♥/♠ (cue-bid) : 4 cartes en Majeure Forcing de Manche (soit sans arrêt du 2 faible soit en zone de chelem)
- 3♠ (sur 2♥) : 5♠ Main propositionnelle
- De même sur un réveil 2♥/♠-(Passe)-Passe-(Contre),
 - **2SA est un relais montrant une main de plus de 11 pts sans promettre l'arrêt de la majeure. Là aussi, le partenaire nomme sa meilleure mineure 4^{ème} (non forcing) ou sa majeure 5^{ème} (forcing). Le cue-bid indique une main forcing de manche avec souvent 4 cartes en majeure. Sur la**

nomination non forçant de la mineure 4^{ème}, la nomination de la majeure est propositionnelle, le cue-bid est forçant de manche sans arrêt net du 2 Faible ni majeure 4^{ème}

- 3♥/♠ (cue-bid) montre 4 cartes en Majeure Forcing de Manche

Sur ouverture adverse d'un 2♦ multi

Le Contre en 2^{ème} position est un contre d'appel sur une ouverture de 2♠. Les autres enchères sont naturelles.

Séquences particulières sur ouvertures adverses 2SA

En 2nd comme en réveil, sur 2SA

- 3♣ est un appel aux majeures avec préférence pour les ♥ (éventuellement avec seulement 4♠), le partenaire dit 3♦ avec 3♠ et 2♥
- 3♦ est un appel aux majeures avec préférence pour les ♠ (éventuellement avec seulement 4♥)
- X montre une intervention « classique » avec un unicolore mineur indéterminé

Séquences particulières sur ouvertures adverses 3SA

En 2nd comme en réveil, sur 3SA unicolore mineur 7^{ème}

- 4♣ est un appel aux majeures avec préférence pour les ♥ (éventuellement avec seulement 4♠), le partenaire dit 4♦ avec 3♠ et 2♥
- 4♦ est un appel aux majeures avec préférence pour les ♠ (éventuellement avec seulement 4♥)

Autres Séquences

Le contre d'un splinter naturel demande une entame dans la moins chère des restantes.

Dans une séquence type 1♣- (1♠)- X, le surcontre promet un honneur 2nd ou 3^{ème} et par inférence le fit au palier de 2 provient généralement de 3 petits.

Dans une séquence type 1♣/♦ - (1♦/♥) - 1♥/♠ - (?), l'enchère de 2♥/♠ est naturelle, le cuebid de la mineure d'ouverture est fitté. Le contre de 1♥/♠ est spoutnick pour l'autre majeure.

Dans la séquence 1♥ - (2X) - 4♥

- Le contre montre en général 5♠
- 4SA montre un intérêt pour le chelem en X

Dans la séquence 1♠ - (2X) - 4♠

- Le contre montre un 5-5 des 2 autres
- 4SA montre un intérêt pour le chelem en X

J) Le Flanc

A SA

Entame 4^{ème} meilleure

Avec 1098x on entame le 10, avec 98xx on entame le 8, sinon avec 4 petits on entame la seconde. L'entame du 9 est donc soit la seconde de 3 cartes soit une entame dans V98x ou D98x

Petit appel sur As et Dame (y compris en cas de switch)

Petit appel sur Roi si singleton au mort à l'entame et en cas de switch

Petit appel sur toute situation où le partenaire joue la couleur et l'adversaire prend en 2nd avec un honneur. Le seul cas particulier est sur une entame quand le mort prend avec Rx ou Dx, le partenaire réagit alors en Pair-Impair et fait par la suite un appel de smith s'il a l'honneur en dessous.

Appel de smith (Celui de l'entameur indique la présence d'un honneur au dessus si entame d'un 10. Dans les autres cas, l'appel de Smith de l'entameur demande un retour dans une autre couleur que l'entame.)

Défausse PI (en défaussant d'abord a priori la couleur sur laquelle on ne souhaite pas le retour)

Dans le cas où le déclarant joue une couleur où l'on sait qu'il ne manque qu'un honneur, seul celui qui n'a pas l'honneur réagit en Pair-Impair. Celui qui l'a soit donne un Pair-Impair inversé soit fait une préférentielle.

A la couleur

Entame PI strict ou tête de séquence. Avec 109x on entame le x dans la couleur du partenaire et le 10 dans une couleur non nommée.

Avec 4 cartes entame de la 3^{ème} (sauf si on entame la couleur du partenaire après l'avoir fitté)

Entame du Roi avec AR uniquement si AR sont secs ou si présence d'un singleton

Sur l'entame de l'As soit on appelle avec la seconde si on a la D ou le R soit on réagit en Pair Impair (sauf contre un chelem où on joue pair impair si la dame est au mort et appel-refus dans tous les autres cas). Le Pair Impair dans 4 cartes sur l'entame de l'As est toujours la seconde afin de privilégier la différenciation entre 3 et 4 cartes.

Défausse PI (avec appel direct par un gros en cas d'urgence)

Dans le cas où le déclarant joue une couleur où l'on sait qu'il ne manque qu'un honneur, seul celui qui n'a pas l'honneur réagit en Pair-Impair. Celui qui l'a soit donne un Pair-Impair inversé soit fait une préférentielle.