


Saint Cloud, le 6 septembre 2010

DIVISION NATIONALE OPEN I
SYSTEMES

- Palau – Guillaumin équipe DELFOUR 4 pages

ENCHERES COMPETITIVES	
INTERVENTIONS (Style, Réponses, 2/1, en réveil)	
Standard ;	
Réponses : cue-bid fitté, soutien à saut faible, nouvelle couleur à saut fittée, nouvelle couleur forcing	
Réveil : 1SA=10-13, X=1SA=13-16, 2SA= 17-19	
1♣ - 2♣ = ♦+♥	
INTERVENTIONS à 1SA (2 ^{ème} , 4 ^{ème} , réponses, en réveil)	
2 ^{ème} : 15-18 4 ^{ème} : 10-13	
Réponses : tout texas si ouvert maj, pas de modif si ouv. min	
INTERVENTIONS A SAUT (style, réponses, SA inusuel)	
Faible si naturel, bicolore les autres cas	
2SA : bicolore des 2 moins chères	
1♣2♦ = ♥+♠, 3♣4♦ = ♥+♠	
1♥3♣ = ♠+♦, 1♠3♣ = ♥+♦	
INT. PAR CUE-BID (style, réponses, en réveil)	
Bicolore précisés :	
2♥3♥ ou 2♥ - 3♥ : recherche de SA	
INT. SUR 1SA (a fort/ b faible & mini, en réveil, réponses)	
aMutilandy 2♦=1Maj→2SA : 3♣=♥-, 3♦=♠- 3♥=♠+, 3♠=♥+	
bLandy en 2&4, Texas (sauf après passe en 4 ^e)	
X d'appel (genre 5431 dont 7 cartes maj),	
1SAX→2♣ pass ou recifie 1SAX→2♦ : demande Maj	
En réveil : X d'appel (5431 dont 7 cartes maj), landy, nat	
INT. SUR LES BARRAGES (contre, cue-bid, sauts, SA)	
Cue-bid bicolore, sauf sur 2 faible (demande d'arrêt)	
3♣4♣=♦+♥ ; 3♣4♦=♥+♠	
2♥4♣=♣+♠, 2♥4♦=♦+♠, idem en réveil	
SUR LES OUVERTURES FORTES ARTIFICIELLES	
ATTITUDE APRES UN CONTRE D'APPEL ADVERSE	
Truscott , nouvelle couleur fcg au palier de 1, jumps fittés	

ATTAQUES ET SIGNALISATION			
CONVENTIONS D'ENTAMES			
	Entame	Dans couleur partenaire	
Couleur	Pair impair	Pair impair	
Sans-Atout	4 ^{ème}	Pair impair sauf à ♣	
Au cours du jeu			
Autres : entame R à la couleur = AR sec ou RD(x)			
ou ARx(x) si singleton annexe			
ENTAMES			
Carte	Couleur	Sans-atout	
As			
Roi	AR secs/ ou RD(x)	3 honneurs	
Dame	DV	DV ou RD	
Valet	V10		
10	109		
9			
Grosse			
Petite			
SIGNAUX PAR ORDRE DE PRIORITE			
	Sur entame du partenaire	Couleur jouée par le déclarant	En défaussant
Couleur : 1 ^{er}	parité	parité	parité
2 ^{ème}	préférentiel	préférentiel	préférentiel
3 ^{ème}	appel		appel
SA : 1 ^{er}	parité	Parité ou Smith	parité
2 ^{ème}	appel	préférentiel	appel
3 ^{ème}			
parité inv à atout ; appel sur entame R si Axx ou xxx au mort			
Appel direct à SA : sur entame A & D, et sur R si singleton au sur entame R si singleton au mort			
CONTRES			
CONTRE D'APPEL			
1Y-1SA2ZX= appel sauf si ouv. est 1♣, 1♠-1SA2♥--X:appel			
1♣--1SAX= court à ♦			
1♣1♠- 2♣X= d'appel sur ♠,			
- 1♥-2♣(drury)X= d'appel sur ♥			
CONTRES, SURCONTRES ARTIFICIELS OU SPECIAUX			
Lightner, contre d'entame, compétitif(couleur collée),			
recontre, 1SAX=punitif			
1♣1♠X XX= 1GH♠ second ou fort			
1♣1♠1SAX= les 2 autres			

CARTE DE CONVENTION FFB	
	
J.J PALAU	P.Y GUILLAUMIN
RESUME DU SYSTEME	
PRINCIPES GENERAUX ET STYLE	
Majeure 5 ^{ème} Carreau quatrième (sauf 3343)	
SA fort (15-17)	
Soutiens mineurs inversés	
2♥ faible à ♥ ou à ♠	
2♠ bicolore mineur faible	
Tous jumps simples en réponse et sur intervention fittés	
02//2010	
CONVENTIONS SPECIALES POUVANT NECESSITER LA MISE AU POINT D'UNE DEFENSE	
2♥ faible à ♥ ou à ♠ (sauf en 4 ^e) : 5-10H selon vulnérabilité	
2♠ bicolore mineur (sauf en 4 ^e) : 6-10H selon vulnérabilité	
3SA: bel unicolore majeur	
4SA : bicolore mineur	
1SA2♦= unicolore majeur	
1SA2M = M+ 1 mineure	
1♣-1♦-1♥-2♠= 4 ^{ème} avec 4 cartes à ♠	
1♣-1♦-1♥-1♠= 4 ^{ème} sans 4 cartes à ♠	
1m-1♥-2SA : possibilité de 4 cartes à ♠	
1♣-1♦-1SA : possibilité de majeure(s)	
REMARQUES IMPORTANTES NE FIGURANT PAS AILLEURS	
Après fit majeur, relais à 2SA forcing de manche	
3 ^{ème} et 4 ^{ème} couleur forcing	
1♣-1♥-2♥-3♣ : effort de manche , toutes distributions	
Psychiques : rares	

DESCRIPTION DES OUVERTURES							
Ouverture	Artif	C	X neg	DESCRIPTION	REPONSES	SUITE DE LA SEQUENCE (et modification après intervention)	APRES PASSE
1♣		2+	4♥	Nat (2cartes si 4432) 1♣ 5♠-5♣ possible si14+	2♣ forcing , jumps fittés 3♣ faible;	1♣2♣2♦=ambigu , 1♣2♣3♣=fcg ; walsh-roudi-ping-pong si interv :Jumps fittés, truscott ,, soutiens faibles	Soutien reste fort Jumps fitté
1♦		4+		Nat	2♦ forcing, 3♦ faible jumps fittés	1YISA : texas & 2♣=les 2+chères si interv :Jumps fittés, truscott , soutiens forts	
1♥ ou 1♠		5+	4♦	Nat	2SA: fit 3 ^{ème} 10-11, Jumps fittés ; 3M = fit 4 ^{ème} limite Splinter (sans intervention) de 3SA à 4♦	si interv :Jumps fittés., truscott, 2SA : fit limite 3cartes 1MX3SA= supertruscott ; Ping-pong modifié Rencontre:3SA= fit min+sglt Maj, 3M =1GH 2 ^{ème} + fit min 1♠1SA2SA fcg→baron et texas, 1♠1SA3SA 5332	Jumps fitté Drury fitté(1GH 2nd Si 11H) 2SA= fit 4 ^{ème} + sglt
1SA			4♥	15/17	Stayman (smolen) Texas (de 2♦ à 2SA) 3♣ : ♣-♦ faible 3♦ : ♠-♥6+H 3♥ : 3154, 3♠ : 1354 4♣=♥, 4♦=♠,4♥=2155, 4♠=1255, 5♣ 65	1SA2♣2SA :♥♠ min ou 3♣:♥♠ max(→3♦=♥/3♥=♠→3SAfcg) 1SA2♣2♥3♥ limite ; 1SA2♦2♥2♠ Relais 1SA2♥2♠2SA Relais ; 1SA2♥2♠3♥= espoir de chelem Si intervention :contre négatif et texas à partir de 2SA	
2♣	X	0	4♠	Fort indéterminé	2♦ : relais, autre : nat bonne couleur 2SA = 5/5 ♠♥ 6H maxi	2♣2♦3♥(3♠)=6C+4P(ou 6P+4C) ; 2♣2♦3SA=1 mineure 2♣2♦2SA cf 2SA ouverture, Spoutnik pur	
2♦	X	0		Forcing manche	2♥=0/7H, 2♠=1asM, 2SA=8+ou 2rois 3♣=As♣, 3♦=As♦,CRM ambigu 4Y= ARDVxx ou ARDxxx	Redemande à SA : voir 2SA ; 2♦2♥3♠=5,C-4P Interv. par X : XX= 8+sans arrêt K, 2SA= 8+ arrêt K Interv. couleur : X=1as, autre= nat sans as, passe :ras	
2♥	X	6		Faible à ♥ ou ♠(sauf en4e)	2♠ p/r, 2SA relais, 3♥ ou 4♥ =p/r	2♥2SA3♣=♥fort ; 2♥2SA3♦=♠fort cf. feuille supplémentaire	
2♠	X			5+5+(4)mineur faible (sauf en 4 ^e =petite ouv 6 ^e)	2SA Relais 3♥ ou 3♠ nat. encourageant	cf. feuille supplémentaire	
2SA				20-21	Stayman, texas, 4♥=2155, 4♠=1255	2SA3♦3♥4♠= ♠♥forcg de chelem,	
2SA					4♦=♥+♠ ; Sous-texas après 3♣3SA	2SA3♣3SA4♥= encourageant	
3♣		6		Barrage selon vul	naturel		
3♦		6		Barrage selon vul	naturel		
3SA	X			1Belle majeure	4♣4♦ : cue-bid, 4♥=passe ou rectifie		
3M/4Y				Barrage,			
4SA	X			Bicolore mineur			
ENCHERES à 2		ENCHERES à 4			CONVENTIONS DE CHELEM		
1♣2♣3♦/♥/♠ : splinter				1♣1♠1SA2♣= ♥+tolérance♠			BW5Clés ; Si interv./BW : PPCI
1m1♥2SA→3♣ pour 3♦/3♥=5m431fcg /3♥=♥fcg/3♠=4♠5♥				1SA2♣X→passe=∅/2♦=arret♣+0maj /XX=∅♣et 1+maj			passe forcing
1m1♥2SA3♣3♦→passe/3♥nf/3♠=4-4fcg/3SA=♣ chelemisant				1SA2♣XXX2♦ demande la majeure absente			Interrogatives en jump sur ouvertures de barrage P3
1♣1♥1♠1SA2♦= 3cartes à ♥ 4315 12-14H				1♥2SA : 3♣= ♥fort, 3♦=♠fort, 3♥ ou 3♠ compétitif			Splinter ; 1SA2♦2♥3♠/4♣/4♦ splinter -
1♣1♥1♠1SA3♦= 3cartes à ♥ reg 18+H				1Y1SA2Y : contre neg et rubensol			1SA2♣2♥3♠/4♣/4♦= splinter
1♦1♠2♦2♥3SA= fit ♥ max				1X1SA2Y : contre punitif et nat			si fit majeur fort trouvé :3SA effort de chelem atténué
1♣1♥3♠=6/5				1SA 2♦X XX fitté sans arret K ou Axx			si fit majeur fort trouvé cue-bid plus encourageant que 3SA
2SA3♦3NT= singleton ou xx avec levées rapides							1♠2♥3♥3♠asking→ 3SA=écho
1♣1♠2♣2♦= ♥+ tolérance1♥-2♥4♣=♣+♠							2SA3♣3♥3♠asking→3SA=écho ou 4m= cue &∅♠
1♦2♣2♦2♥→ 3SA=♥+arret♠/3♥=♥+∅♠/3♠spl							1SA4SA5Y(=nb d'as)5SA=stop sinon 5♠ fcg

Conventions inhabituelles

OUVERTURE 2♠ BICOLORE MINEUR (sauf 4^e position)

Au moins 5/5 (5-4 possible en 3^{ème} non vulnérable)

8-11H vulnérable

6-9H non-vulnérable

Maximum 1 levée de défense en majeure

Réponses :

- **Passe (avec les Piques)**
- 2SA relais
- 3♣ ou 3♦ pour les jouer
- 3♥ ou 3♠ encourageant non fcg, max 1 perdante en face de singleton
- 3SA pour les jouer
- 4♣ 4♦ 4♥ 4♠ 5♣ 5♦ pour les jouer
- si intervention par une couleur : contre punitif, enchère en mineure non forcing, 3♥ et 3♠ 6cartes forcing 1 tour
- Si intervention par contre : surcontre pour les jouer, passe pour jouer en mineure, 2SA relais, autres pour les jouer
- 4SA BW : 5♣=0 as 5♦= 1As sans Roi mineur 5♥=1As+Roi♣ 5♠=1 As+Roi de♦ 5SA=1As+2rois mineurs 6♣=2As

2♠ passe 2SA passe

- 3♣ 2155 court à ♥
- 3♦ 1255 court à ♠
- 3♥ 3055 chicane ♥
- 3♠ 0355 chicane ♠
- 3SA 1165 ou 1156
- 4♣ 2065 ou 2056 chicane ♥
- 4♦ 0265 ou 0256 chicane ♠
- si on pose le BW ultérieurement 4SA BW : 5♣=0 as 5♦= 1As sans Roi mineur 5♥=1As+Roi♣ 5♠=1 As+Roi de♦ 5SA=1As+2rois mineurs 6♣=2As

OUVERTURE 2♥
FAIBLE à ♥ où à ♠ (sauf en 4^e position)

2♥ passe : pour jouer ce contrat

2♥ passe 2♠ : pour jouer en face d'un 2♠

- 2♥ passe 2♠ passe 2SA : faible à ♥, égalité en mineur
- 2♥ passe 2♠ passe 3♣ : faible à ♥, résidu ♣
- 2♥ passe 2♠ passe 3♦ : faible à ♥, résidu ♦
- 2♥ passe 2♠ passe 3♥ : faible 6C+4P faible

2♥ passe 2SA : relais

- 3♣ =un beau 2♥
 - 3♦ relais
 - 3♥ rien de plus à signaler
 - 3♠ pièce à P
 - 3SA pièce en mineure
 - 4♣ ou 4♦ splinter
 - 4♥ splinter ♠
 - 3♥ pour les jouer
- 3♦ =un beau 2♠
 - 3♥ relais
 - 3♠ rien de plus à signaler
 - 3SA pièce en mineure
 - 4♣ ou 4♦ ou 4♥ splinter
 - 4♠ pièce à C
- 3♥ =un vilain 2Coeurs
- 3♠ =un vilain 2Piques
- 3SA : ARDxxx à ♥ ou ♠

2♥ passe 3♣ ou 3♦ naturel forcing

2♥ 2♠ X → demande de passer avec les ♠ ; **2♥ passe 3♠** : naturel limite non fcg

2♥ 3♥ X → demande de passer avec les ♥ ; **2♥ passe 2SA passe 3♣(ou 3♥)3♠** naturel fcg

2♥ passe 3♥ : passe ou rectifie

2♥ passe 4♥ : passe ou rectifie