

INTERVENTIONS

INTERVENTIONS PAR UNE COULEUR : 9-18 DH.

Cinquième et plus, d'une solidité d'autant plus grande que la force de la main se rapproche du minimum autorisé.
Quatre cartes possible au palier de un en zone maximum si la main ne se prête pas à un contre d'appel.

Réponses : 1SA 8-11 misfit, changement de couleur forcing si intervention majeure, non forcing si mineure.

RÉVEIL PAR UNE COULEUR : dénie l'ouverture

CONTRE D'APPEL : valeur d'ouverture, court dans la couleur d'ouverture, ou 19 DH et plus, toutes distributions
EN RÉVEIL : 8 H et +, court dans l'ouverture ou valeur d'ouverture, toutes distributions.

INTERVENTION PAR 1SA : 16/18 H

Réponses : Stayman et Texas

RÉVEIL PAR 1SA : 10/12 H (9-13 H acceptés)

Réponses : Stayman et Texas

BICOLORES : Michaels Cue-Bid précisés

1m 2♦ : les majeures / 1X 2SA : les deux moins chères

1M 2M : les ♣ et l'autre majeure / 1M 3♣ : les ♦ et l'autre majeure

EN RÉVEIL : Michaels Cue-Bid non précisés

INTERVENTION À SAUT : Barrage si pas bicolore

INTERVENTION CONTRE 1SA FORT: Paco

Contre = des ♣ ou Landy / 2♣ = des ♦ / 2♦ = unicolore majeur
2M = bicolore M/m / 2SA = bicolore mineur / 3X barrage constructif

EN RÉVEIL : contre = Landy / couleur naturelle / 2SA = ♣ et ♦

INTERVENTION CONTRE 1SA 10-12

Contre punitif / 2♣ Landy / Texas / 2SA bicolore mineur

DÉFENSES CONTRE LES INTERVENTIONS

Après 1X 1Y, contre (8H et plus) sans enchère naturelle

Après 1m 1SA, 2♣ appel aux majeures

APRÈS UN BICOLORE : contre fourre-tout, peut-être punitif / soutien compétitif / dernière couleur naturelle non forcing / plus petite enchère entre les deux cue-bids = fit et espoir de manche / autre cue-bid = dernière couleur au moins 5°, 11 H et plus

APRÈS INTERVENTION CONTRE 1SA : Rubensohl

Contre d'appel / enchères naturelles NF 5° et plus au palier de deux / Rubensohl au-delà (2SA Texas 3♣, Texas impossible = Stayman, 3♣ court dans l'intervention

ENTAMES, SIGNALISATION, SWITCH

À LA COULEUR

Entame : Pair-Impair strict

Signalisation : Pair-impair et Appel direct

Contre-attaque : Attitude

À SANS ATOUT

Entame : 4° meilleure, PI si couleur du camp

Signalisation : pair-impair, appel direct sur As et

Dame, déblocage sur le Roi

Contre-attaque : Attitude

Précisions sur l'entame

AVEC UN GROUPEMENT D'HONNEURS

À la couleur, le plus fort des honneurs consécutifs

À Sans Atout, quelques exceptions :

AR \square RDxx, AR \square DX, ARD, AR \square Vxx, RD \square x, DV \square x

D'AUTRES CAS à Sans Atout :

Axx, Rxx, Dxx, Vxx, 10xx, xxx, xx \square xx, xxx \square xx, xxx \square xx

PRÉCISIONS SUR CERTAINS DÉVELOPPEMENTS

1♣ - 1♦ : 1SA 4 M possible sans 4 M

1♠ - 1SA - 2♣ : 2♦ naturel cinq ♥

1m - 1♥ - 1♠ - 1SA : 2m' naturel trois ♥

1m - 1M - 1SA - 2♣ - 2X : 3♣ arrêt forcing

1♣ - 1♠ - 3♥ : 6-5 autre

2♣ - 2♦ - 4♣ : sans utilité 5-5 M

Drury fitté ou pas fitté

Après bic éco au palier de 1 4° fg autre

Après intervention :

1m 1♠ 2m : naturel cinq ♥

1♣ 1♦ 1M : naturel 4° autre

1♣ 1♦ x : sans M 4e autre

1M 2X 2SA : naturel fitté

Après 1m 1M 2SA

3♣ forcing pour 3♦ / 3♦ Kantar / 3M fort 6°

Après 1m 1♠ 2SA : 3♥ = 5-5 FM

Après 1m 1♠ 2SA 3♣ 3♦ : 3♣ arrêt, 3♥ NF (5-5)

Soutien fort de l'ouvreur après 1m -1M :

Balancé 19-20 DH → 4M / Splinter 20-21 DH / 3SA

5422 18-19 H / 22-23 DH → bic cher ou jump

Après 1M - 2SA Jacobin (13-16 DH) : 3X (≠♣) =

singleton, 3M = singleton ♣ / 3♣ = relais / 3SA

naturel 5332 doubleton gardé / 4X = 5-5 concentré

CARTE DE CONVENTIONS COMPÉTITION PAR ÉQUIPES NOMS

RÉSUMÉ DU SYSTÈME

PRINCIPES DE BASE ET STYLE GÉNÉRAL

Majeure 5^{ème}, meilleure mineure

1SA : 15 - 17 H

2SA : 20 - 21 H

2♣ : Fort Indéterminé

2♦ : Forcing Manche

Deux faible

Barrages classiques

3SA : mineure 7^e affranchie

PRÉCISIONS SUR LES OUVERTURES DE 1♣ ET 1♦

Avec 4 trèfles et 4 carreaux, nommer la meilleure en général,

toujours 1♣ avec 12 H balancés et des honneurs éparpillés.

Après 1♣ - 1♦ - 1SA, il est possible de redemander 1SA avec

une majeure 4^e quand la main semble se prêter à jouer à Sans

Atout. Sinon 1M.

CONVENTIONS PRATIQUÉES

Stayman, Texas, 2SA Jacobin, Roudi constant, Kantar, Drury,

Canapé, Splinter, Blackwood 5, Blackwood d'exclusion,

CRM, Truscott, Landyk simple, Rubensohl

3^{ème} couleur forcing ; 4^{ème} couleur forcing

PP (passe = pair) si intervention contre Blackwood

AUTRES CONVENTIONS :

Ouverture	Cocher si artificiel	Minimum de cartes	Description	x négatif jusqu'à	Réponses	Suite des enchères	Après passe ou intervention	
1♣	12-23	3	Style meilleure mineure	4♥ inclus	Priorité à la majeure jusqu'à 11 H	1♣ 1M 1SA 2♦ : Canapé	1♣ - 2♦ = 5 ⁺ ♦, 4 ⁺ ♣ limite	
1♦	12-23	3	Style meilleure mineure	4♥ inclus	1SA 6-10 H, main peut-être irrégulière	Après 1♦ 2♣, 2SA 12-14	1♦ - 3♣ = 5 ⁺ ♣, 4 ⁺ ♦ limite	
1M	12-23	5	Majeure 5 ^e	4♦ inclus	3♣ = fit limite 3 ^e / 3M fit limite 4 ^e / 2SA Jacobin 13-16 DH	Sur 2SA : 3♣ relais, 3X court, 4X 5-5, 4M arrêt	2♣ Drury	
1SA	15-17		Possibilité de majeure 5 ^e mineure 6 ^e honneur sec en mineure	3♠ inclus	Stayman 4 réponses, 2SA naturel, Texas → 3♥, 3♠ bicolore mineur, 4♦ bicolore majeur, 4♣ Gerber	1SA 2♣ 2♦ 2M = misère dorée 1SA 2♣ 2♦ 3M = chassé-croisé 1SA 2♣ 2M 3M' = fit M fort 1SA 2♣ 2SA 4m = supertexas 1SA 2♥ 2♠ 3♥ = 5-5 majeur fort	Contre négatif au palier de 2, Rubensohl	
2♣	X	0	6/7 X solide, 21-23 DH 7 M maître, un as à côté main régulière, 22-23 H	4♥ inclus	Relais très fréquent à 2♦, 2M = M 5 ^e bonne qualité, 3X = X 6 ^e solide	2♣ 2♦ 2M/3m : 6/7 M/m solide 2♣ 2♦ 2SA = 22-23 H, régulier 2♣ 2♦ 3M = 7 M maitres, un as	Après intervention en jump (ou non) sur la réponse, x punitif, passe régulier	
2♦	X	0	24 DH et plus la manche moins 1 levée	4♥ inclus	Réponse à l'as, CRM avec deux as	2♦ 2♥ 3♣ 3♦ = relais 2♦ 2SA 4SA = arrêt		
2SA	20-21		Possibilité de majeure 5 ^e mineure 6 ^e honneur sec en mineure	4♥ inclus	Stayman 4 réponses, Texas → 3♥, 3♠ bicolore mineur, 4m naturel fort, 4M naturel. Rectification (du Texas) automatique	2SA 3♣ 3♦ 3M = chassé-croisé 2SA 3♣ 3M 3/4M' = fit M fort 2SA 3♣ 3SA 4m = supertexas 2SA 3♦ 3♥ 3♠ = 5-5 maj fort 2SA 3♣ 3♦ 4♦ = 5-5 maj faible		
2M	6-11	6	6 ^e avec intermédiaires	2♥	2SA relais. Changement de couleur forcing.	2M 2SA 3SA = couleur solide 2M 3M = barrage		
3X	6-11	6	6 ^e , 7 ^e ou 8 ^e qualité selon vuln.	3X	3SA naturel sur 3m, proposition sur 3M Changement de couleur forcing	Enchère au-dessus misfit sur changement de couleur		
3SA	x	7	ARDVxxx ni as, ni roi à côté	3SA	4♣ négatif, 4♦ demande de courte, 4M naturel, 4SA demande de dame			
Enchères de chelem			Blackwood 5 clés, contrôles, 4SA quantitatif dans situations classiques, autres :					

